**Tutorial Dasar-Dasar Blender untuk Pemula**

**Pendahuluan**

* Pengenalan tentang Blender
* Tujuan dan Ruang Lingkup Buku Ini
* Saran Bahan Bacaan Pendukung

**Bab 1: Pengenalan Blender**

**1.1 Apa Itu Blender?**

* Definisi dan Sejarah Blender
* Fungsionalitas Utama dan Keunggulan

**1.2 Instalasi dan Pengaturan Awal**

* Panduan Instalasi Blender di Berbagai Platform
* Konfigurasi Awal dan Pengaturan Antarmuka

**Bab 2: Mengenal Antarmuka Blender**

**2.1 Tata Letak Antarmuka**

* Penjelasan Panel, Toolbar, dan Workspace
* Navigasi Antarmuka dan Alat Bantu

**2.2 Konsep Dasar dalam Blender**

* Objek, Material, dan Textures
* Layers dan Scene

**Bab 3: Menggambar dan Mengedit Objek**

**3.1 Pembuatan Objek Dasar**

* Menggunakan Primitives (Kotak, Bola, Silinder, dll.)
* Transformasi Objek (Penggeseran, Pemutar, Skala)

**3.2 Mengedit Mesh**

* Modifikasi Mesh dengan Edit Mode
* Penggunaan Modifiers untuk Modifikasi Lanjutan

**Bab 4: Materi dan Pencahayaan**

**4.1 Penambahan Materi**

* Pengenalan Node Editor
* Aplikasi Material, Textures, dan Shader

**4.2 Pencahayaan dan Rendering**

* Pengaturan Pencahayaan Dasar
* Proses Render dan Output Gambar

**Bab 5 Proyek pembuatan obyek 3D**

* Pengaturan dasar
* Teknik detil pengerjaan