



TUGAS PERTEMUAN: 4

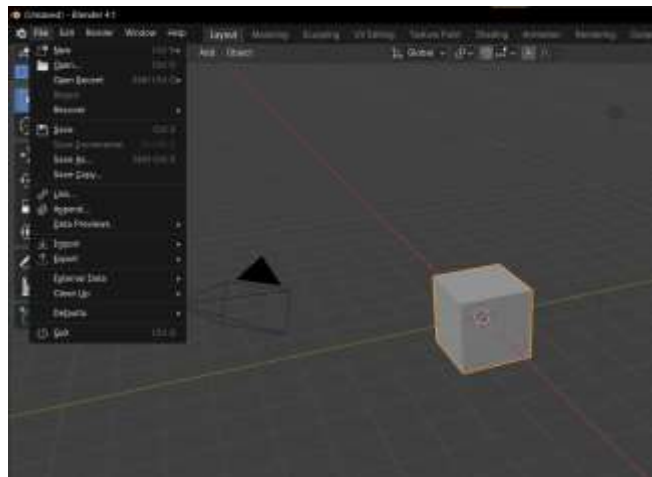
3D MODELING

NIM	:	2118082
Nama	:	A.Prayoga Dwi Pratama
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Muhammad Zainul Musyafa'
Baju Adat	:	-
Referensi	:	Pinterest

1.1 Tugas 4 : 3D MODELING

A. 3D MODELING

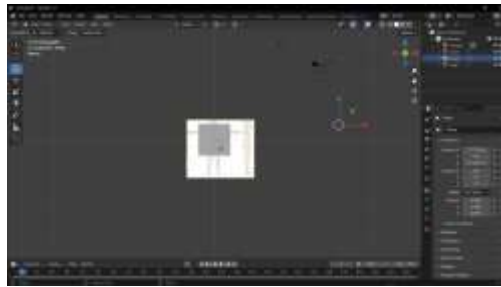
1. Buka aplikasi Blender, klik menu file > open file



Gambar 4.1 Membuat lembar kerja blender

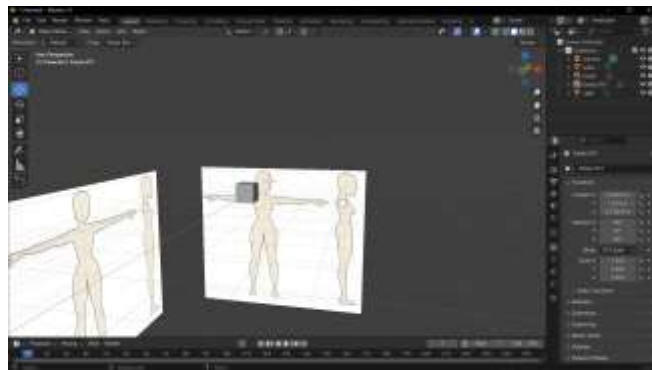


2. Import Sketsa yang sudah di di unduh kedalam blender tinggal drag & drop



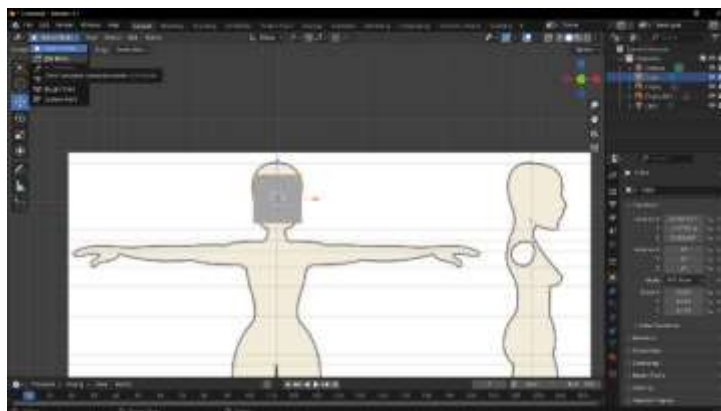
Gambar 4.2 Import sketsa

3. Kemudian Klik pada sketsa kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V kemudian tekan R (untuk rotate) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat



Gambar 4.3 Rotasi Sketsa

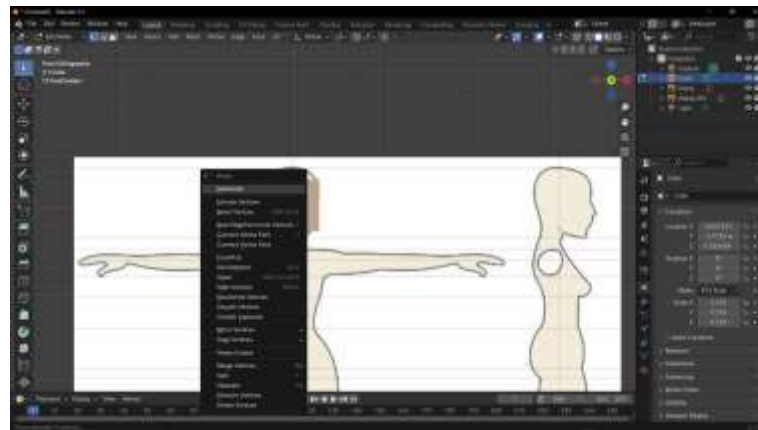
4. Kemudian taruh cube tepat ke kepala digunakan untuk membentuk kepala



Gambar 4.4 Penempatan Cube

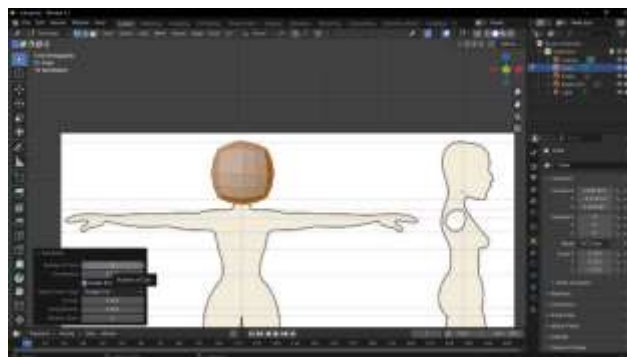


5. Change mode menjadi edit mode Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih *subdivide*



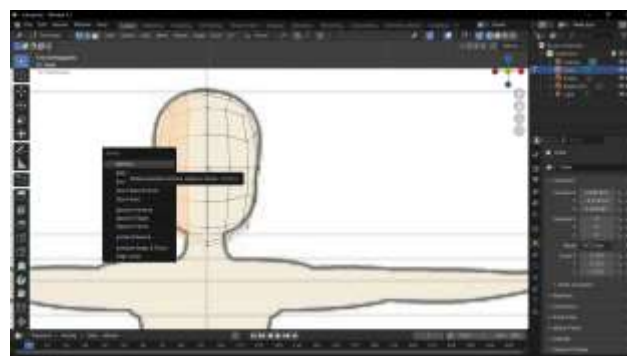
Gambar 4.5 *Subdivide*

6. Kemudian Klik *subdivide* di pojok kiri layar, ubah bagian Number of Cuts dan smoothness seperti dibawah.



Gambar 4.6 Number of Cuts dan smoothness

7. Buat Tekan X dan pilih *Vertices*, untuk menghapus bagian yang telah diseleksi.



Gambar 4.7 *Vertices*

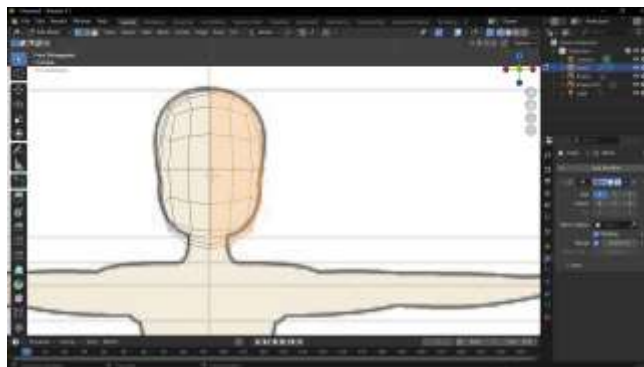


8. Kemudian Import png Burung yang sudah di sediakan



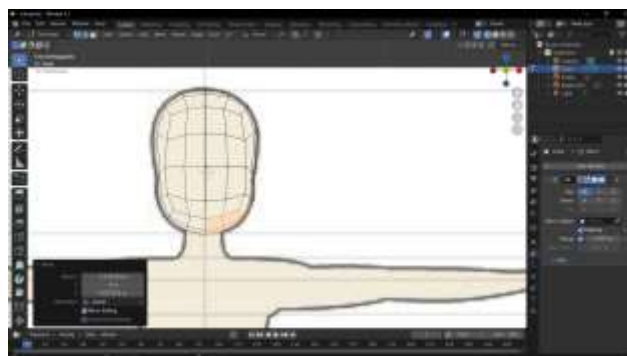
Gambar 4.8 Import Burung

9. Kemudian Pilih modifier, kemudian pilih add modifier pilih mirror dan centang clipping



Gambar 4.9 Mirror

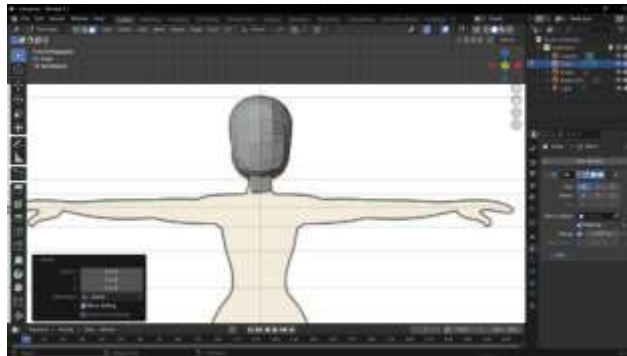
10. Setelah Gunakan move tools untuk merapikan tiap titik luar, seleksi bagian yang ingin di rapikan bisa menggunakan vertex select, edge select, atau face select. Gunakan kombinasi keyboard R (Rotate) + Y (Sumbu Y) untuk hasil yang optimal.



Gambar 4.10 Merapikan cube

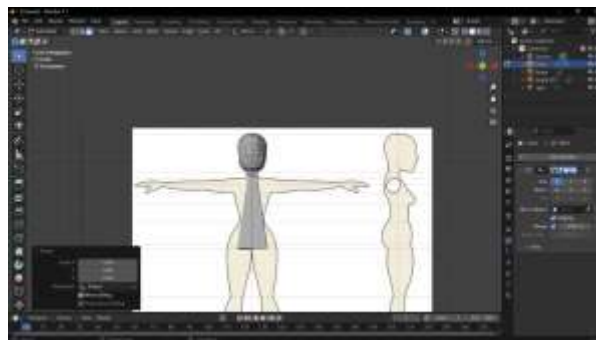


11. Kemudian Seleksi bagian bawah kepala, kemudian tekan E (Extrude) dan tarik ke bawah.



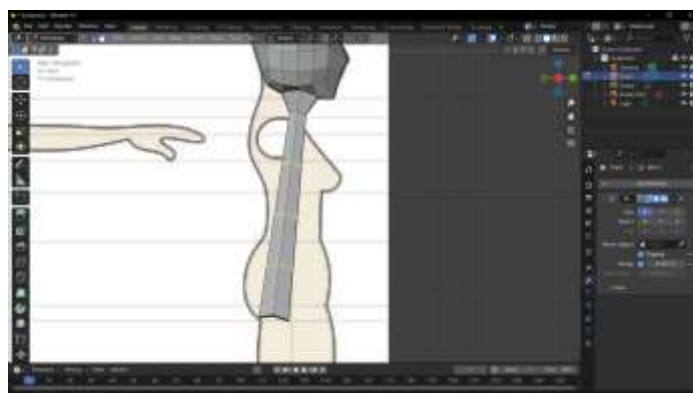
Gambar 4.11 membuat leher

12. Kemudian Ubah menjadi wireframe, dan ubah menjadi bentuk badan



Gambar 4.12 membuat badan

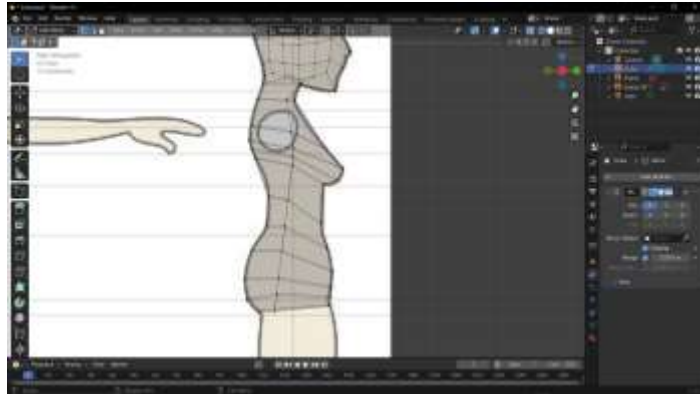
13. Setelah itu Ubah menjadi viewpoint right Ctrl+R, kemudian pilih menu loop cut dan buat 3 cut.



Gambar 4.13 tambah ruas



14. Kemudian atur sesuai bentuk badan



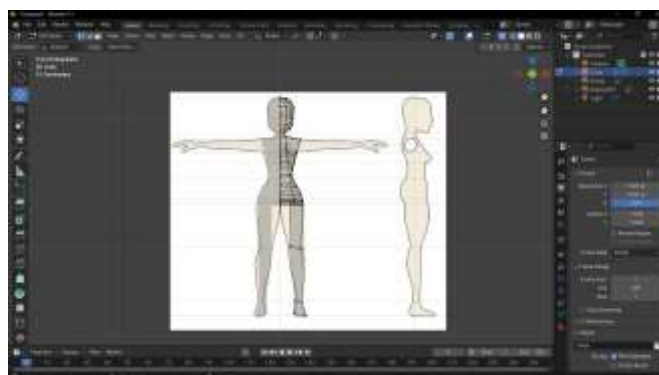
Gambar 4.14 Merapikan badan

15. kemudian tekan E (Extrude) dan buat kakinya seperti ini.



Gambar 4.15 Membuat kaki

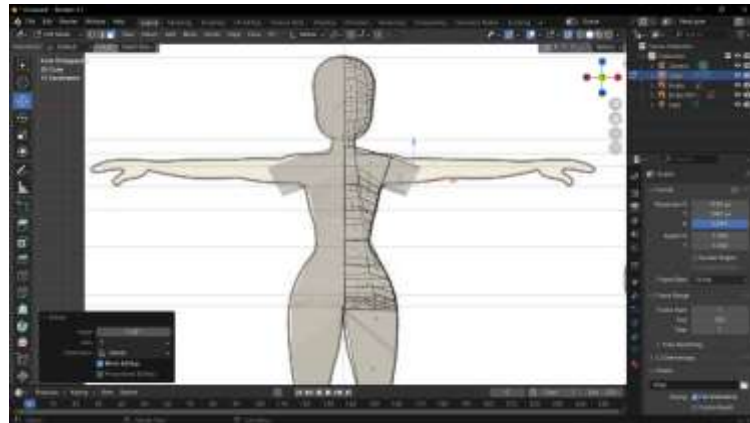
16. Kembali tampilkan solid, kemudian tekan keyboard E (Extrude) + Z (Sumbu Z) ,Tekan S untuk mengecilkan bagian kaki bawah



Gambar 4.16 Menyesuaikan Bentuk kaki

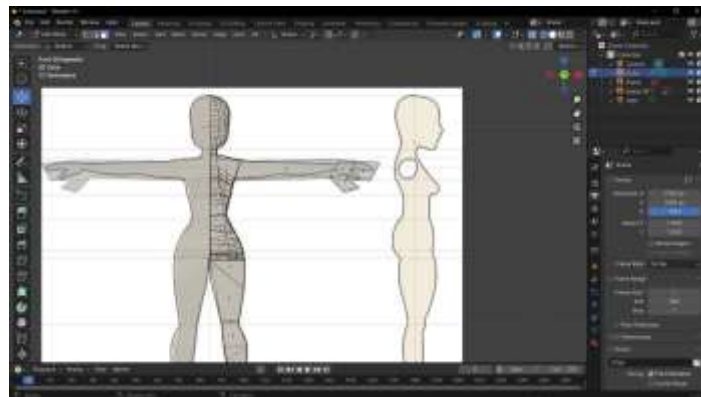


17. Kemudian Kembali ke viewpoinr front, tekan E (extrude). Kemudian tekan keyboard R (rotate) + Y (sumbu Y).



Gambar 4.17 Membuat Lengan

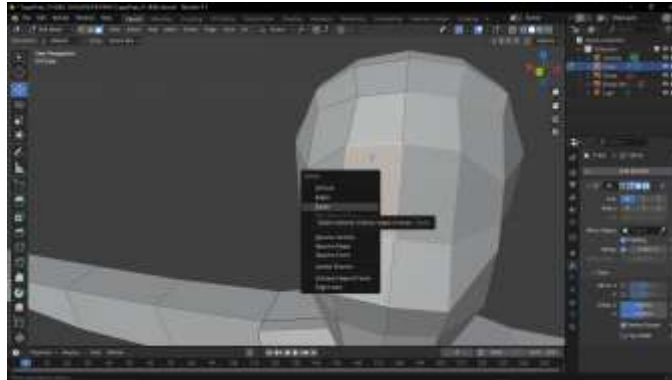
18. Klik Tambahkan bagian lengan bawah dengan tekan keyboard E. Gunakan keyboard G untuk mengatur panjang lengan, bisa juga menggunakan keyboard R(rotate) + Y (sumbu Y), serta keyboard S (size) untuk mengecilkan ukuran.



Gambar 4.18 Membuat Tangan



19. Tekan X kemudian pilih faces. Bagian yang terseleksi akan terhapus.



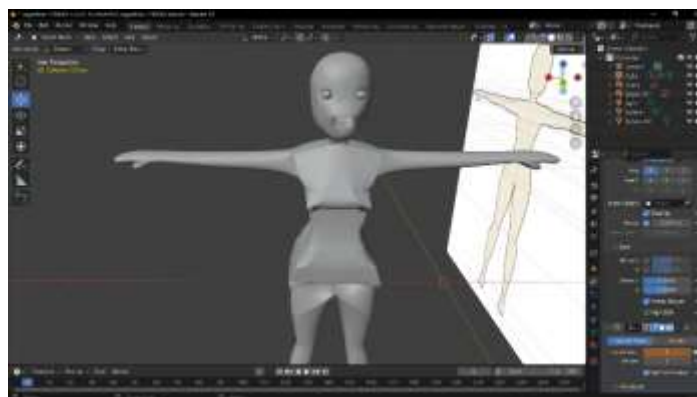
Gambar 4.19 Membuat mata

20. Masuk ke object mode. Tekan Shift + A, pilih UV Sphere. Kemudian buat mata



Gambar 4.20 Membuat bola mata

21. Setelah itu Pada modifier bagian subdivisions ubah viewport sesuai kebutuhan



Gambar 4.21 Hasil