



TUGAS PERTEMUAN: 4

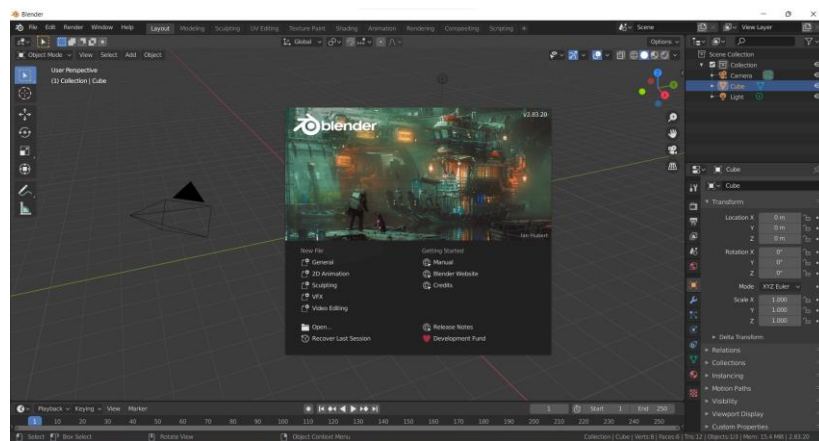
PENGENALAN GAME

NIM	:	2118085
Nama	:	Muhammad Firman Romadhoni
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Zainul Musyafa' (2118050)
Nama Asset	:	Sunny Land Forrest

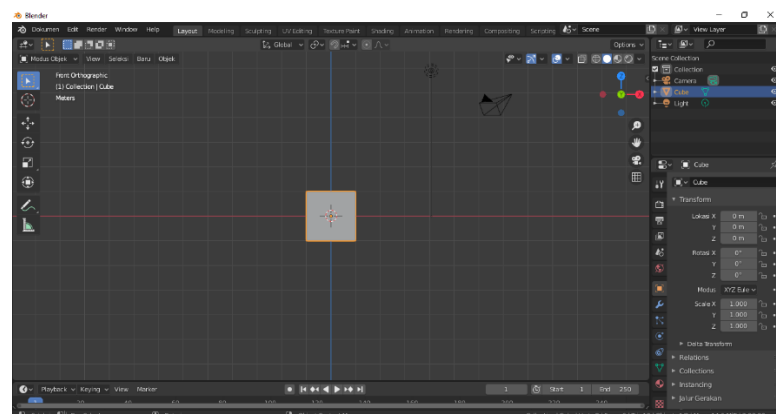
1.1 Tugas 1 : Langkah – Langkah Membuat Modelling 3D

A. Langkah – langkah membuat karakter 3D

1. Buka Blender pilih General lalu klik Ok.

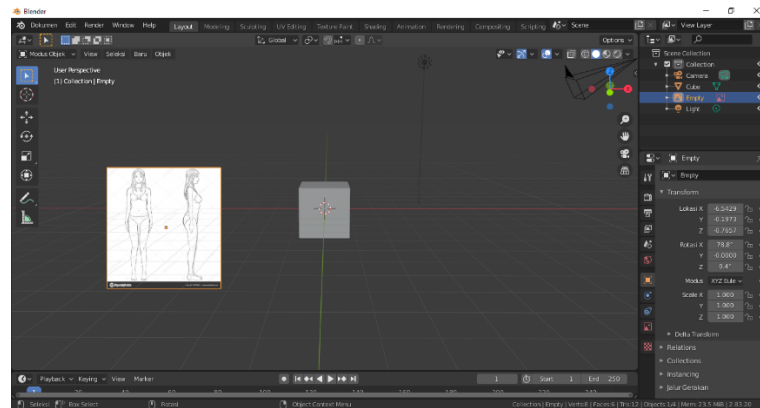


2. Ubah *viewpoint* menjadi *view Front*. Pilih *View > Viewpoint > Front*.

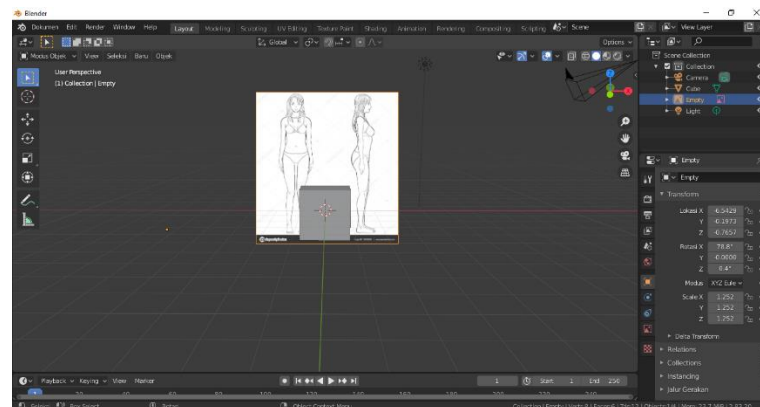




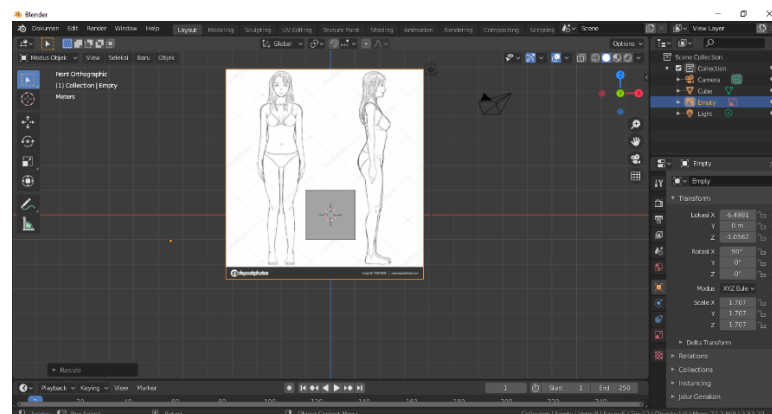
3. Import sketsa dengan drag and drop sketsa ke blender.



4. Posisikan sketsa seperti dibawah ini. Perbesar ukuran sketsa dengan menekan keyboard S (Size).

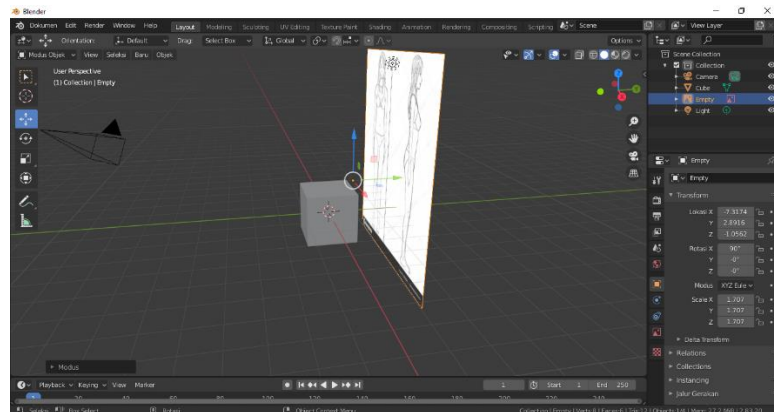


5. Kemudian posisikan cube ditengah sketsa seperti di bawah ini.

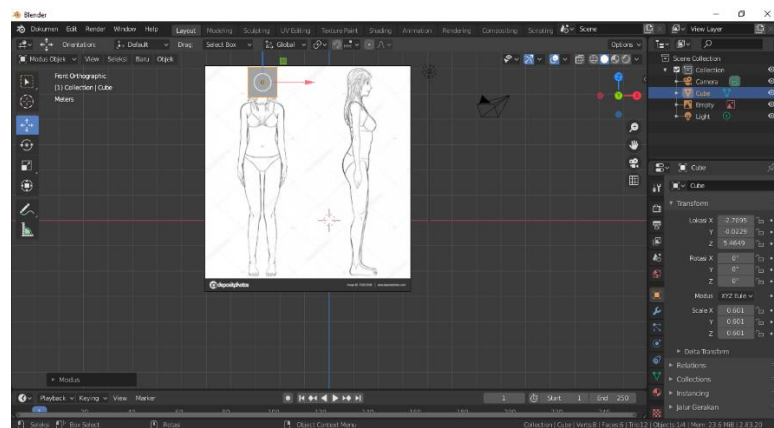




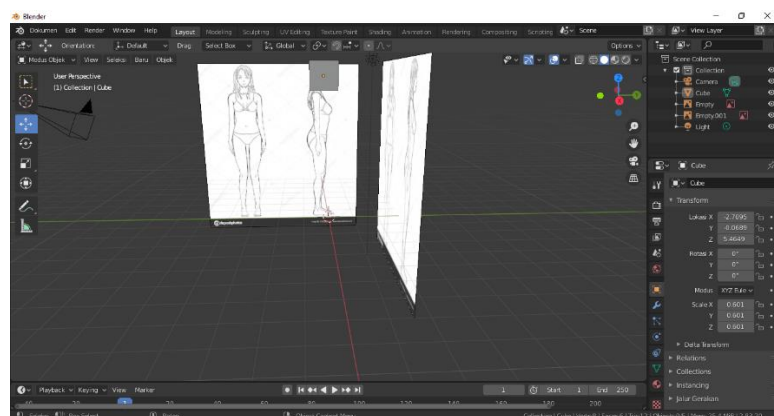
6. Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y



7. Arahka cube berada tepat di kepala dan kecikan dengan menggunakan keyboard S (Size).

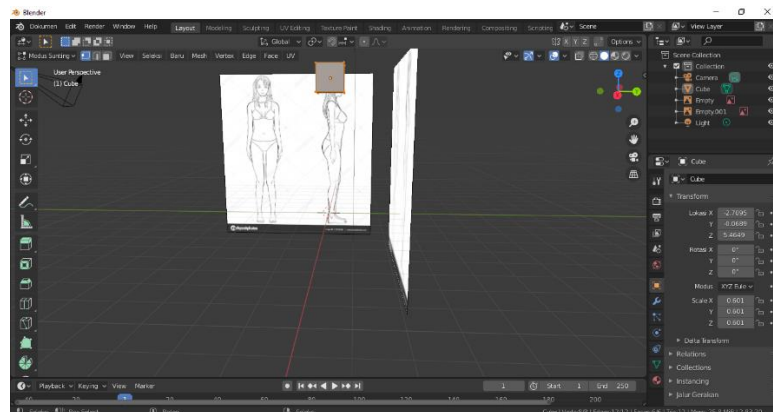


8. Kemudian tampilkan dari view kanan dengan menekan numpad 3 dan posisikan seperti ini.

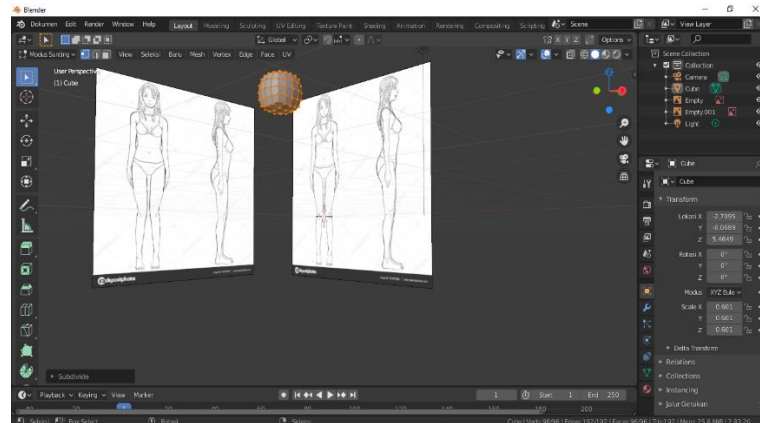




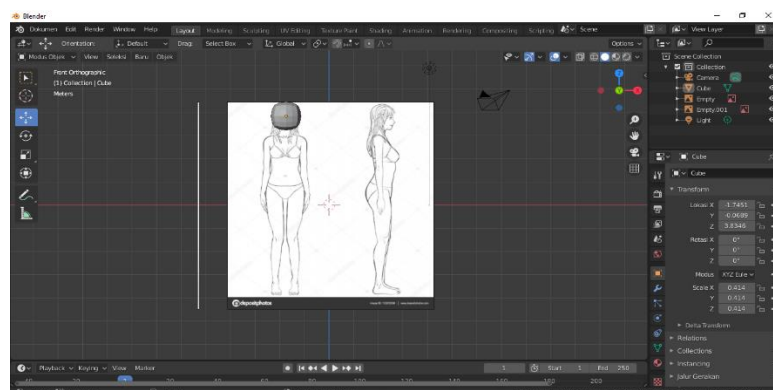
9. Ubah mode pada cube menjadi edit mode atau menggunakan tab (Changes Mode).



10. Selanjutnya, Tekan X dan pilih Vertices, untuk menghapus bagian yang telah diseleksi

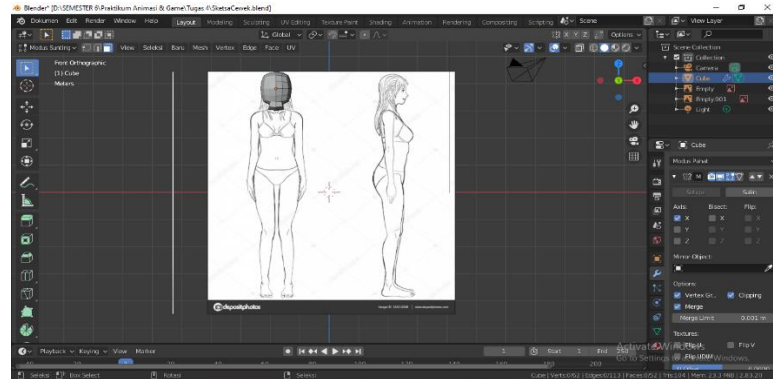


11. Kembali ke object mode atau tekan tab, ubah ukurannya pada sumbu Z dengan menekan keyboards S (size) + Z (sumbu Z). Ubah bentuknya menjadi seperti ini.

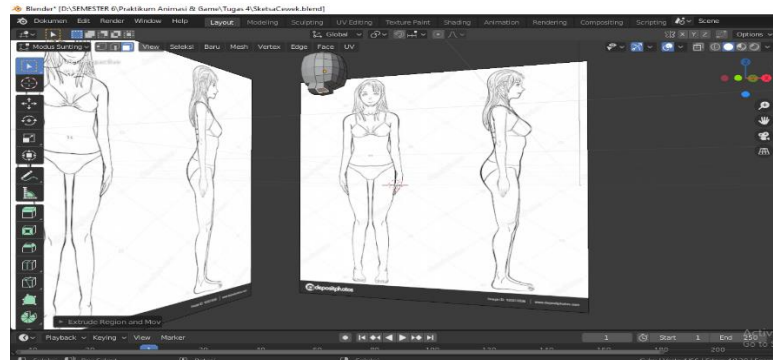




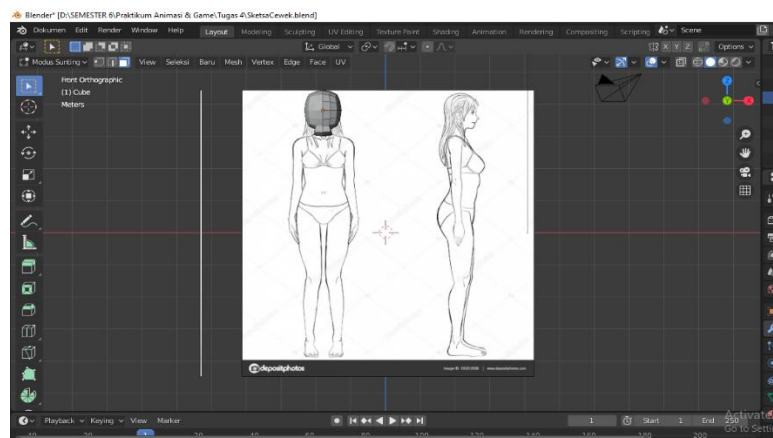
12. Tampilkan kembali menggunakan view front, masih dipermukaan yang sama tekan S (Size) untuk mengecilkan bagian leher. Jika Diperlukan rapikan kembali bagian leher



13. Pilih bagian permukaan bawah leher, kemudian tekan E (Extrude) ubah seperti di bawah ini.

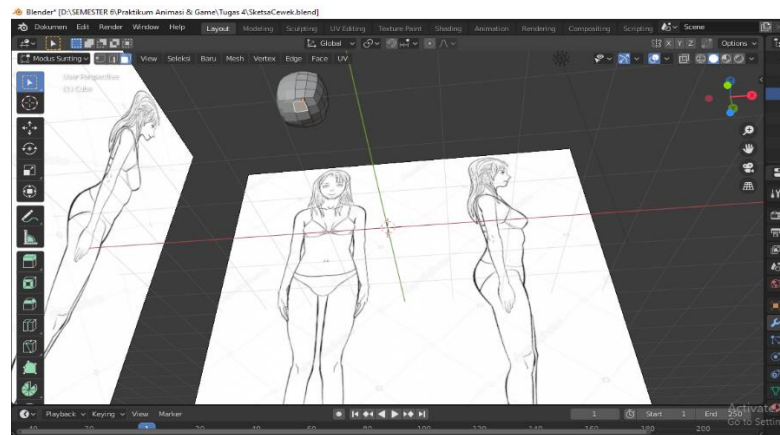


14. Tampilkan kembali menggunakan view front, masih dipermukaan yang sama tekan S (Size) untuk mengecilkan bagian leher. Jika Diperlukan rapikan kembali bagian leher.

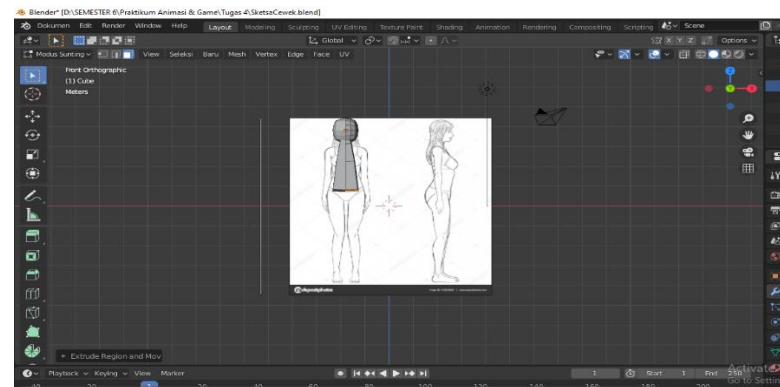




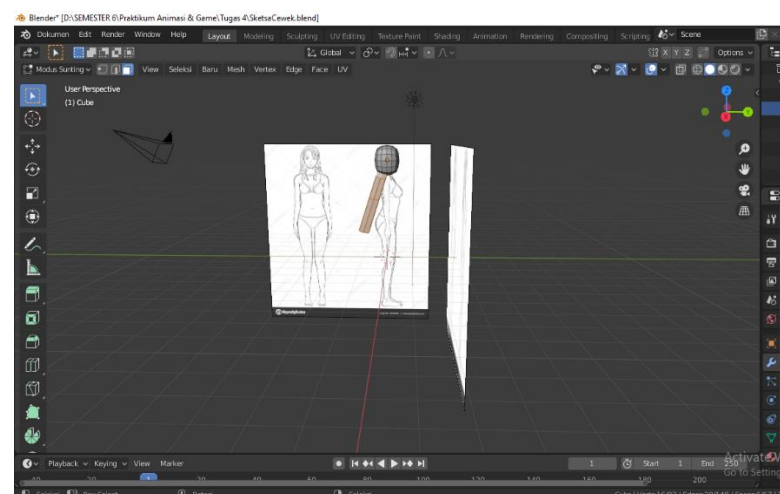
15. Seleksi bagian berikut, kemudian tekan E (Extrude) dan tarik ke bawah.



16. Pilih bagian permukaan bawah leher, lalu tarik kebawah seperti di bawah ini.

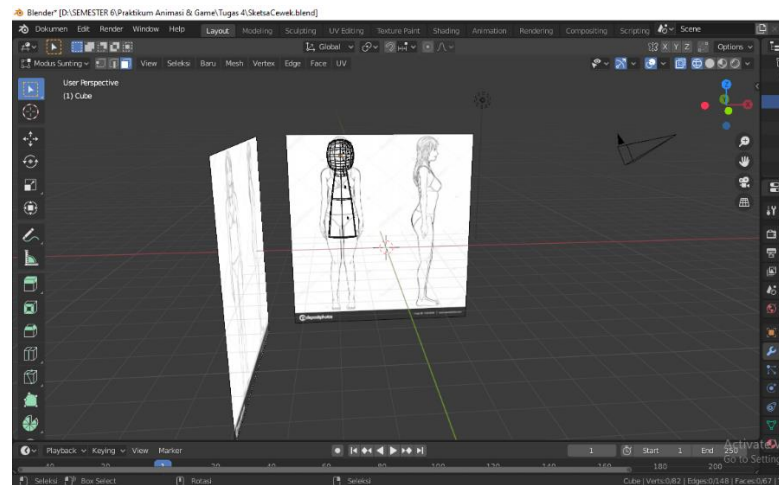


17. Ubah menjadi viewpoint right Ctrl+R, kemudian pilih menu loop cut dan buat 3 cut.

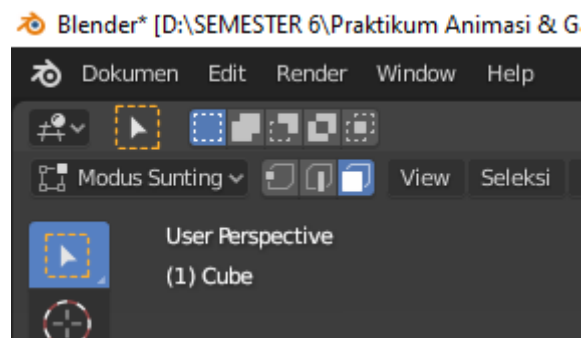




18. Ubah menjadi wireframe, dan ubah menjadi bentuk badan.



19. Menu tab yang diperlukan untuk membuat suatu object.



20. Hasil akhir pembuatan karakter 3D.

