



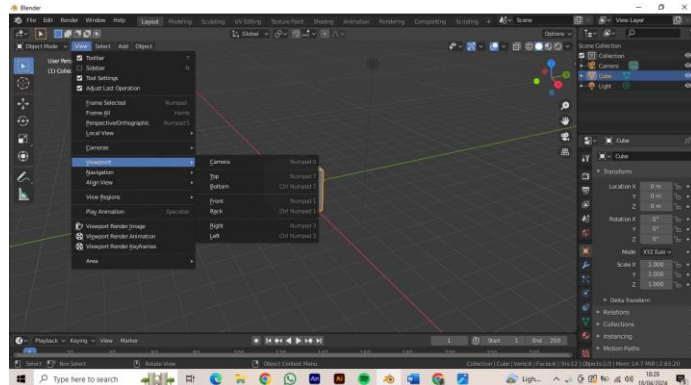
TUGAS PERTEMUAN: 4

3D Modeling

NIM	:	1918001
Nama	:	Laurensius Casimiro
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	YEDIJA ADYA VESAKA (2118056)
Baju Adat	:	
Referensi	:	

4.1 Model 3 Dimensi

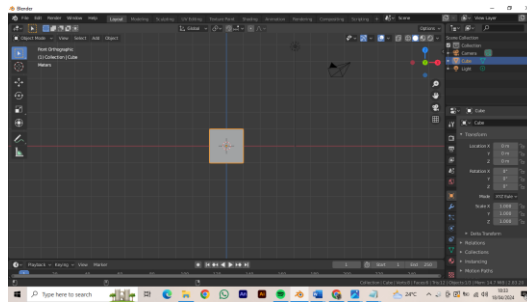
1. Untuk memudahkan praktik, hal yang nantinya akan dilakukan berkali kali adalah teknik viewpoint, mohon perhatikan viewpoint berikut..



Gambar 4.1 Tampilan ViewPoint

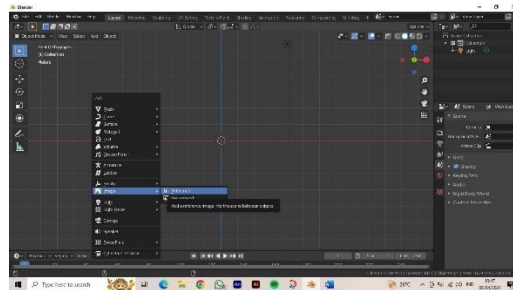


2. Buka blender dan ubah viewpoint menjadi view Front. Pilih View Viewpoint > Front



Gambar 4.2 Tampilan *Front*

3. Langkah selanjutnya, Import sketsa dengan Klik Shift+A lalu pilih Image kemudian Pilih Refrence.



Gambar 4.3 Tampilan *Import* sketsa

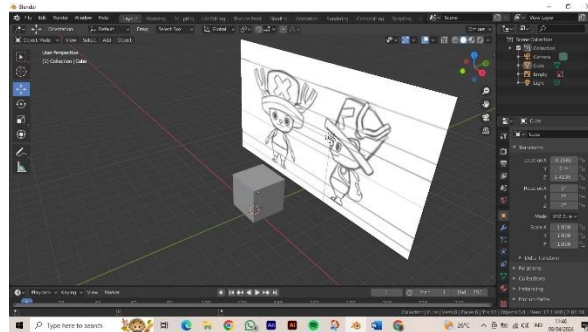
4. Posisikan sketsa seperti dibawah ini. Perbesar ukuran sketsa dengan menekan keyboard S (Size).



Gambar 4.4 Tampilan Posisi Sketsa



5. Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y



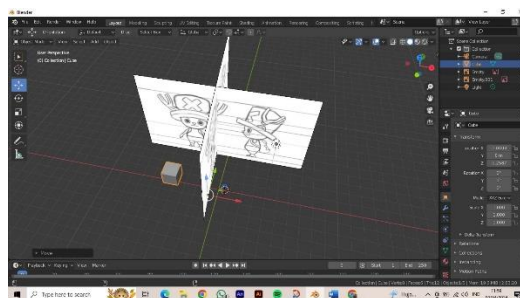
Gambar 4.5 Tampilan Posisi Sketsa Dibelakang Cube

6. Arahka cube berada tepat di kepala dan kecekikan dengan menggunakan keyboard S (Size).

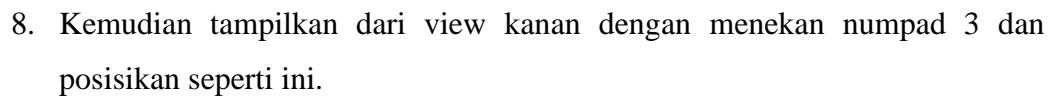


Gambar 4.6 Tampilan Posisi Sketsa

7. 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 4.7 Klik Sketsa



9. Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih survive

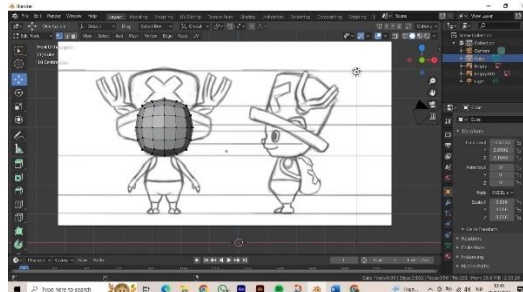


10. Klik subdivide di pojok kiri layar, ubah bagian Number of Cuts dan smoothness seperti dibawah..



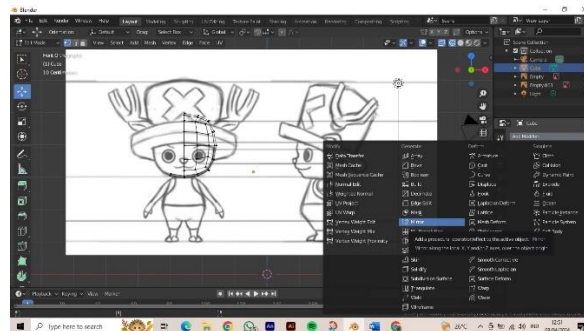


11. Tampilkan kembali ke view front, dan kecilkan ukuran cube dengan tekan S (Size). Tampilkan kembali ke view front, dan kecilkan ukuran cube dengan tekan S (Size).



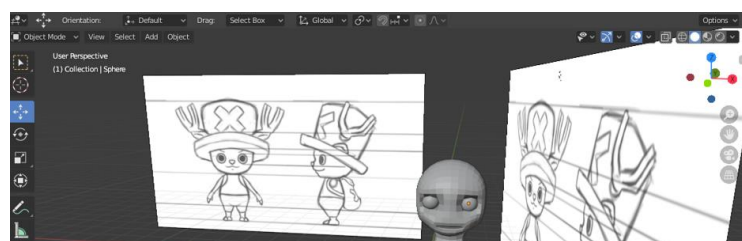
Gambar 4.11 Tampilan *view front*

12. Pilih modifier, kemudian pilih add modifier pilih mirror



Gambar 4.12 Tampilan *Pilih modifier*

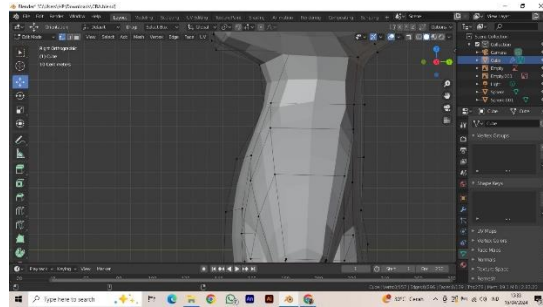
13. Langkah selanjutnya Tampilkan kembali menggunakan view front, masih dipermukaan yang sama tekan S (Size) untuk mengecilkan bagian leher. Jika Diperlukan rapikan kembali bagian leher.



Gambar 4.13 Tampilan Membuat Kepala

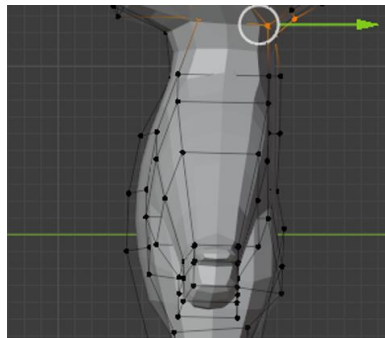


14. menjadi viewpoint right Ctrl+R, kemudian Ubah pilih menu loop cut dan buat 3 cut.



Gambar 4.14 Tampilan *viewpoint right*

15. Ubah menjadi wireframe, dan ubah menjadi bentuk badan



Gambar 4.15 Tampilan *Wireframe*

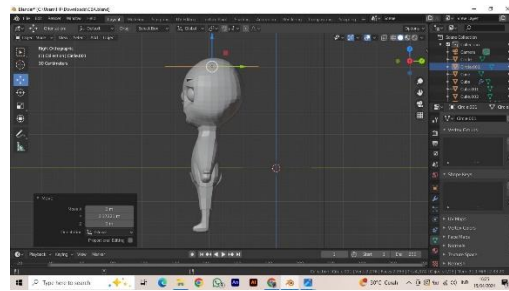
16. Tambahkan bagian lengan bawah dengan tekan keyboard E. Gunakan keyboard G untuk mengatur panjang lengan, bisa juga menggunakan keyboard R(rotate) + Y (sumbu Y), serta keyboard S (size) untuk mengecilkan ukuran.



Gambar 3.16 Tampilan Bagian Lengan



17. Kemudian Membuat Bagian Topi



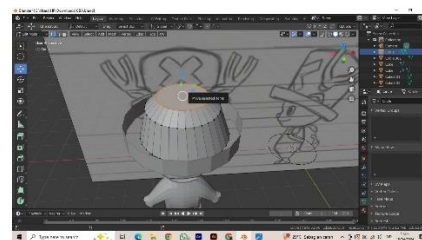
Gambar 4.17 Tampilan Membuat Topi

18. Langkah Selanjutnya Atur ukuran Topi dan sesuaikan Seperti Berikut



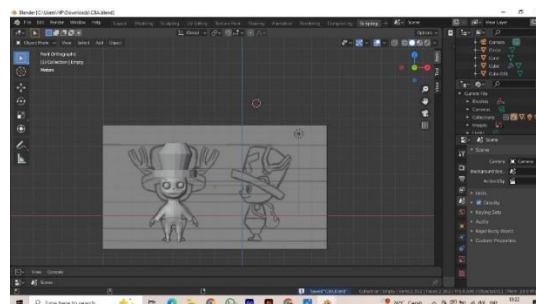
Gambar 4.18 Tampilan Bentuk topi .

19. Tampilan Select Items Bagian Topi



Gambar 4.19 Tampilan *Select* Topi

20. Tampilan Akhir



Gambar 4.20 Tampilan Hasil

