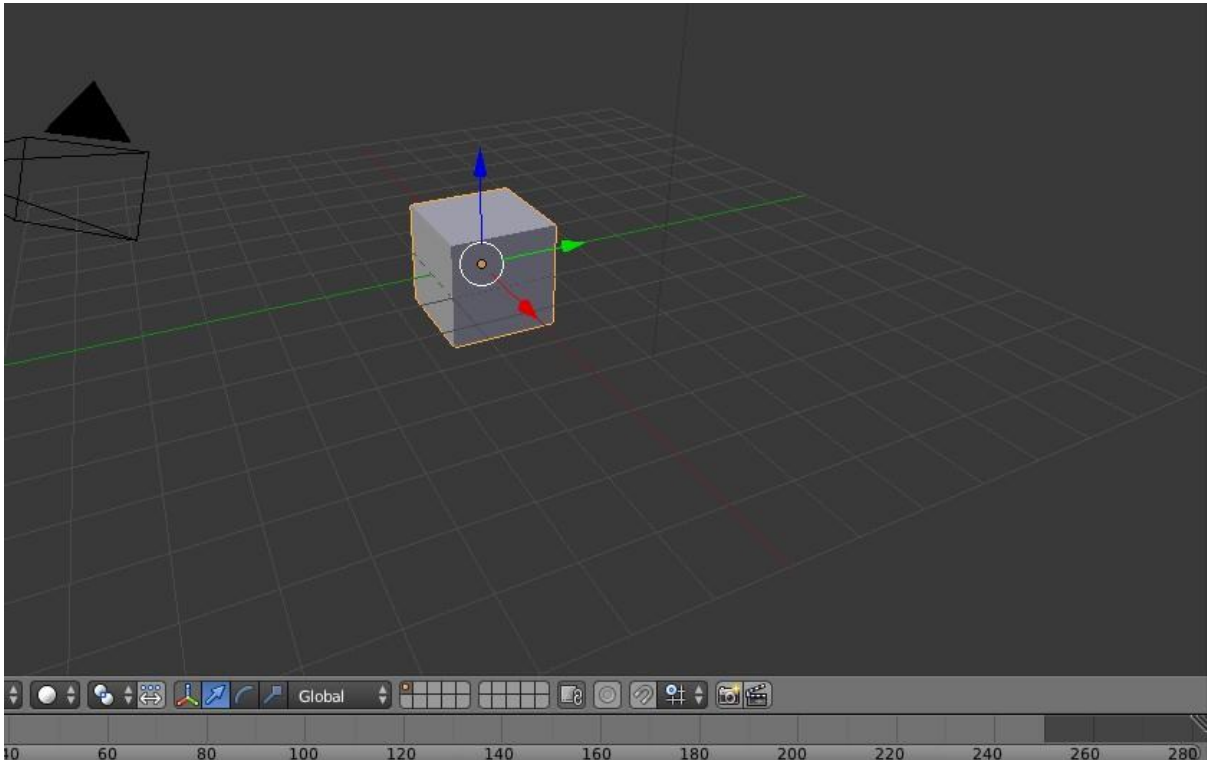


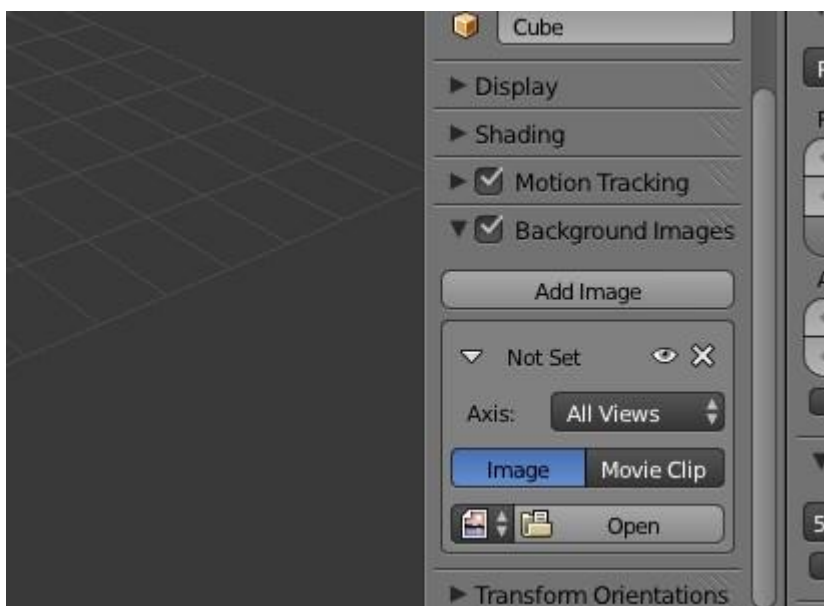
Dokumentasi FP Grafkom

A. Pembuatan objek dengan blender

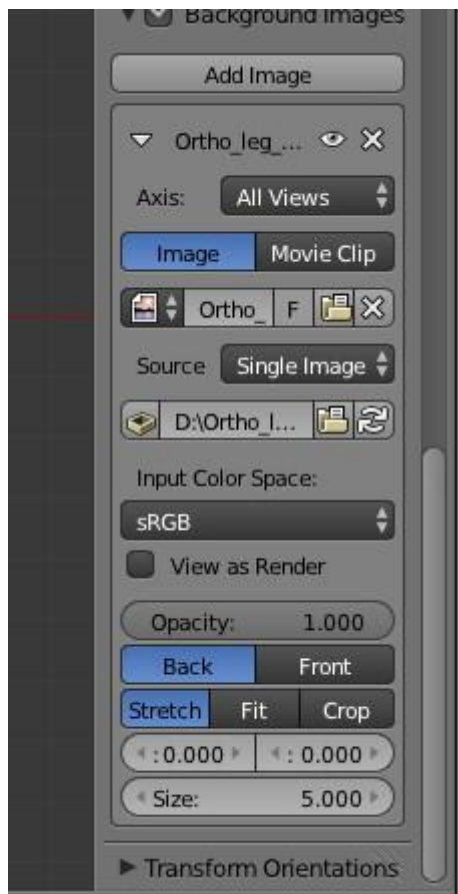
1. membuat file baru di blender



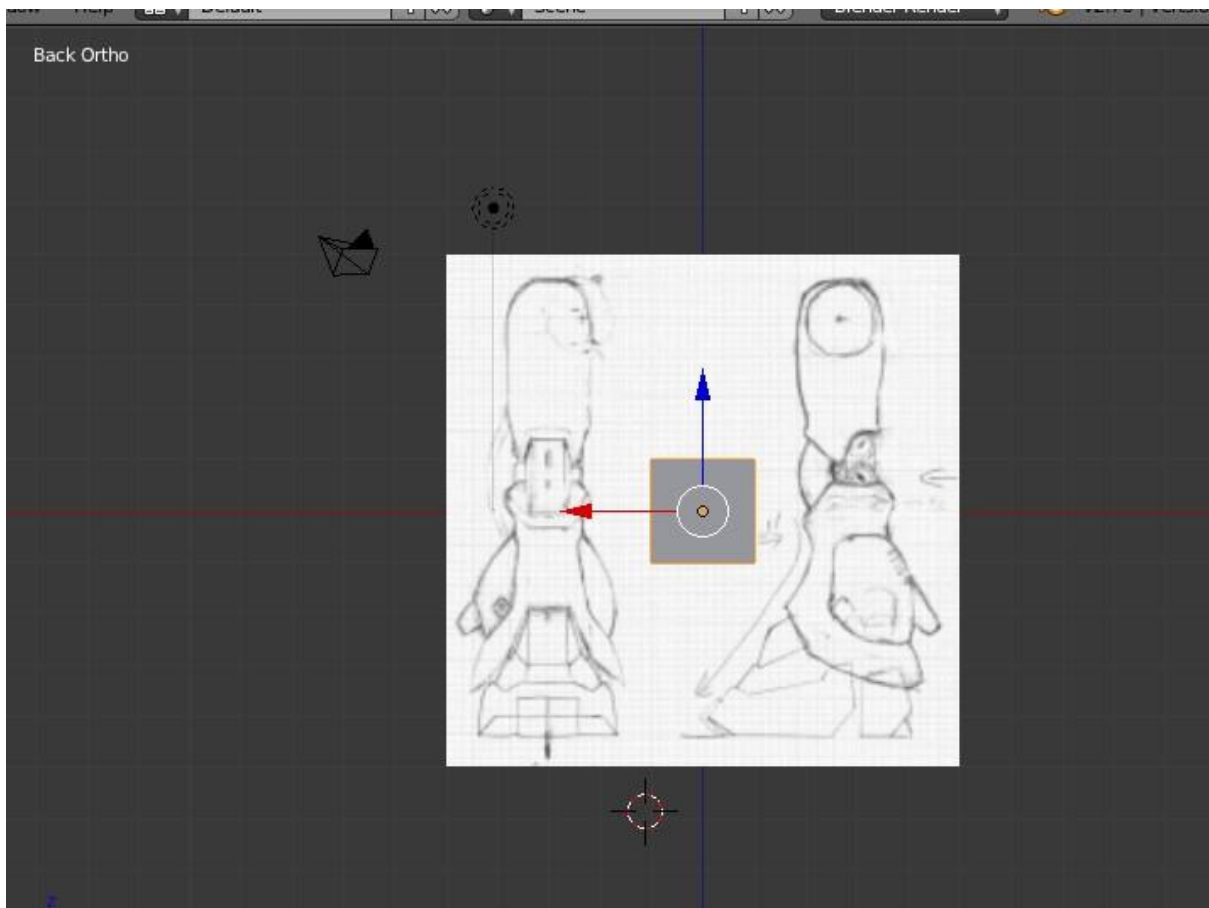
2. meng-load gambar ortho sebagai dasar pemodelan objek. Caranya centang background image > klik add image > klik open dan pilih file image nya



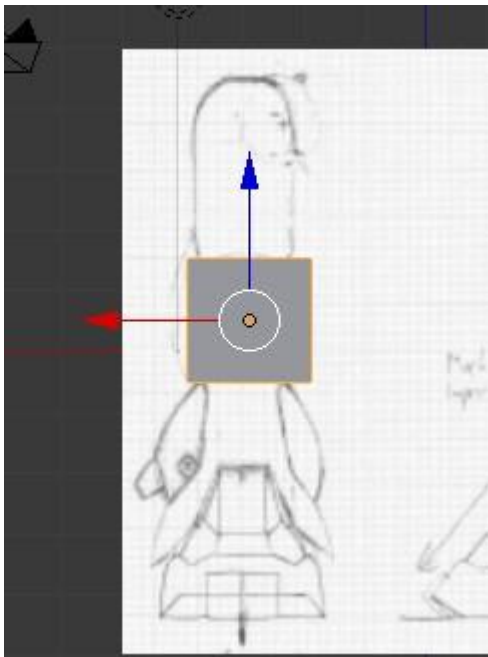
3. Setting opacity-nya menjadi 1 agar file image transparan



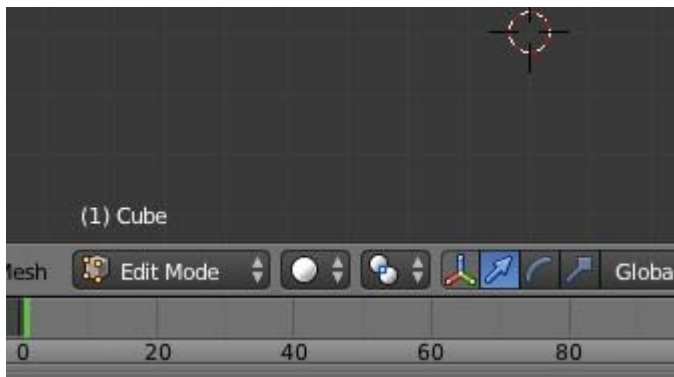
4. Ubah view menjadi Ortho agar image-nya terlihat



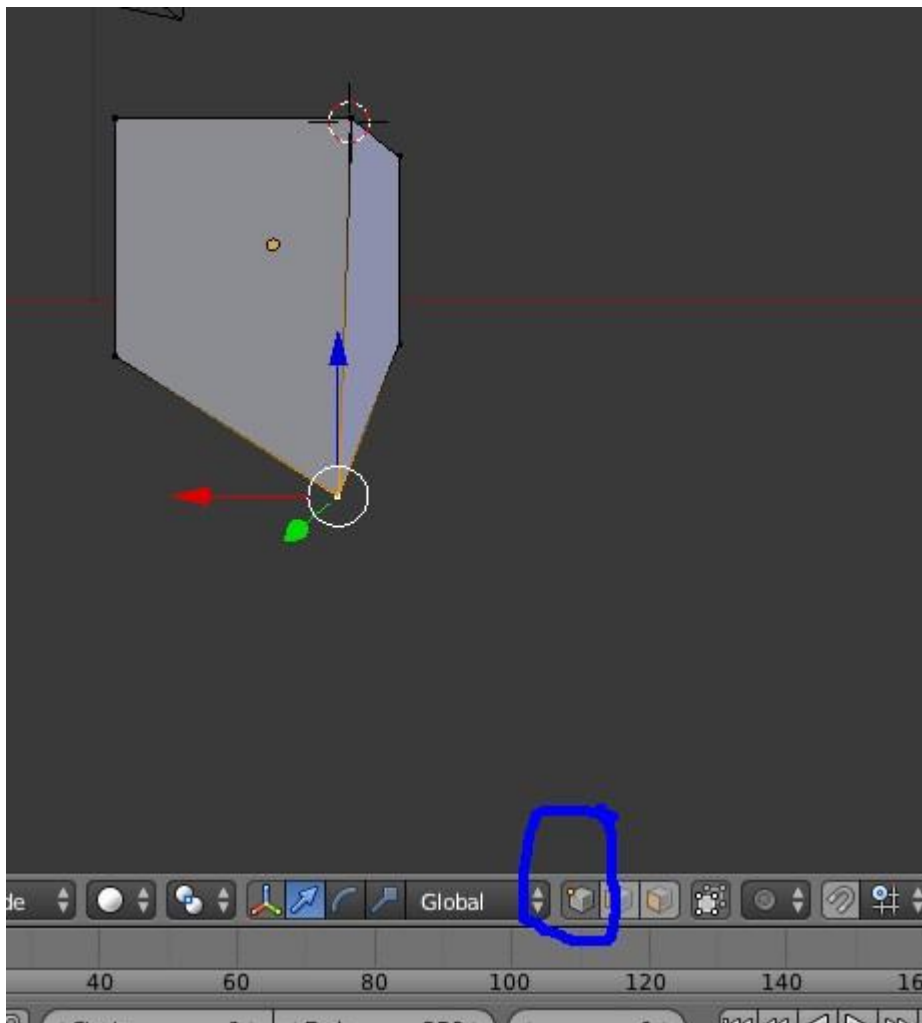
5. double-klik kiri lalu pindahkan kursor untuk memindahkan objek



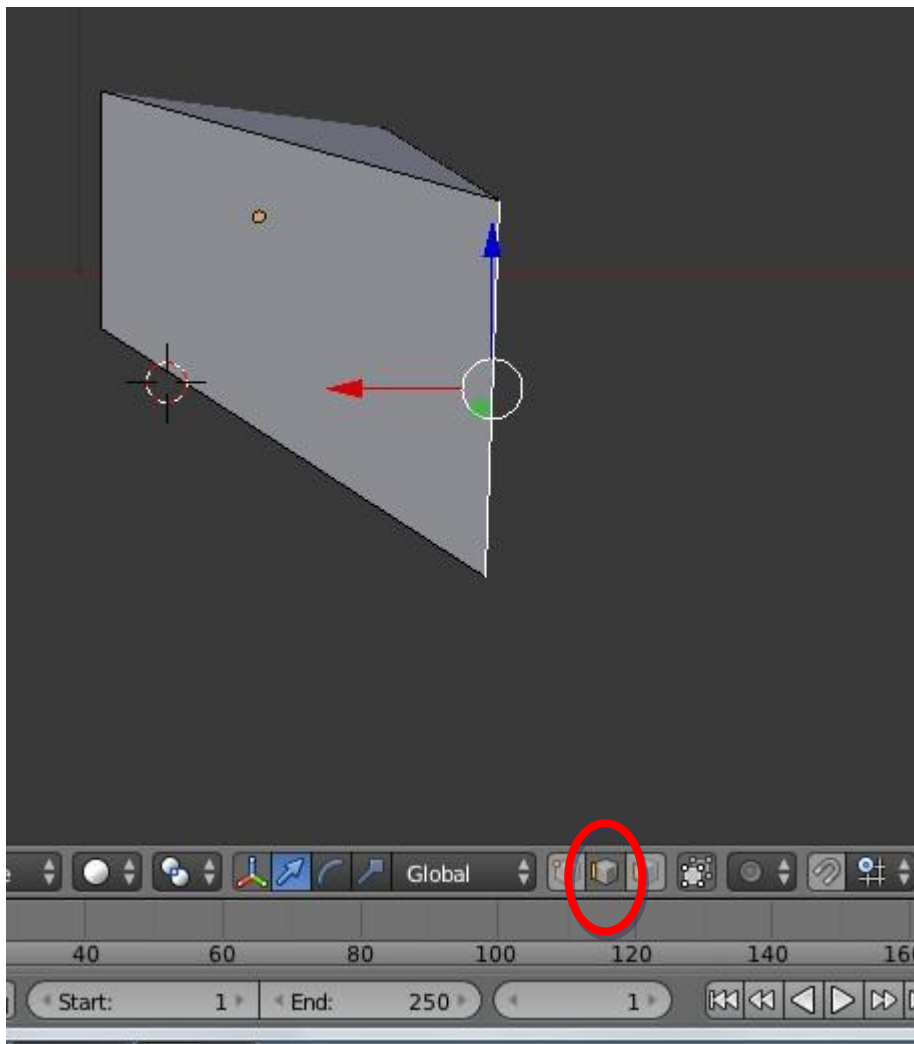
6. untuk meng-edit objek ganti mode-nya menjadi edit mode dahulu



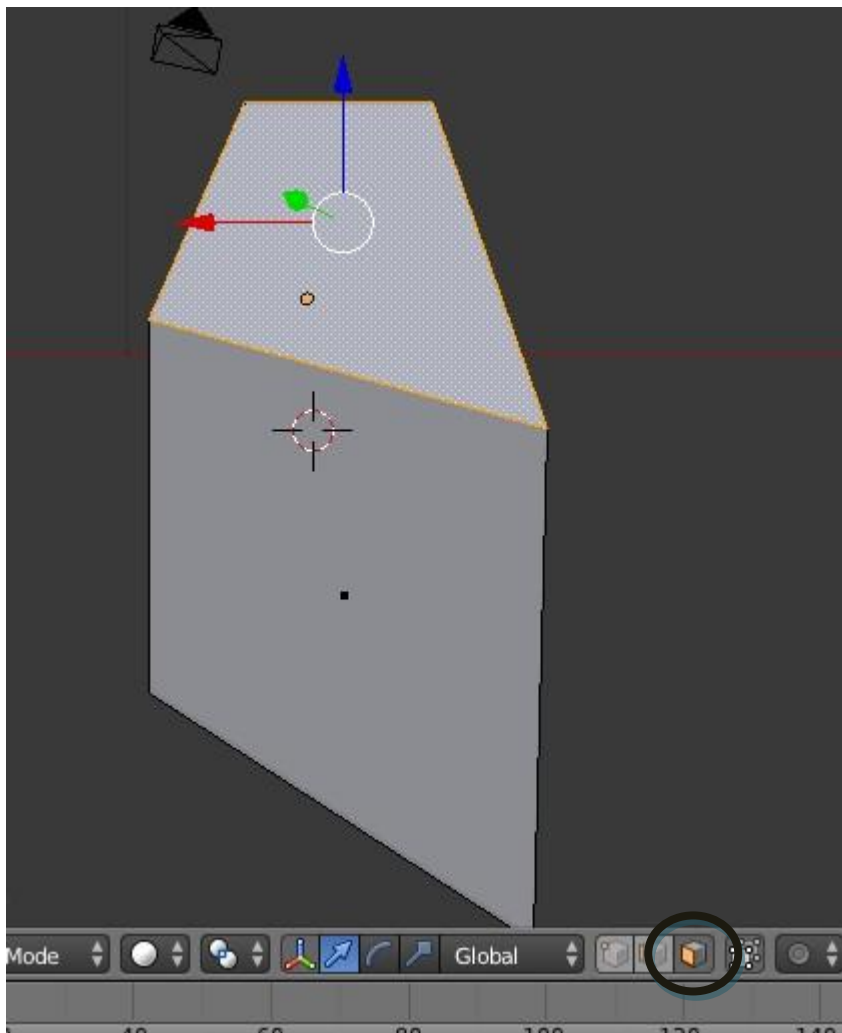
7. untuk merubah vertex objek , klik vertex select lalu klik vertex objek yang ingin diubah



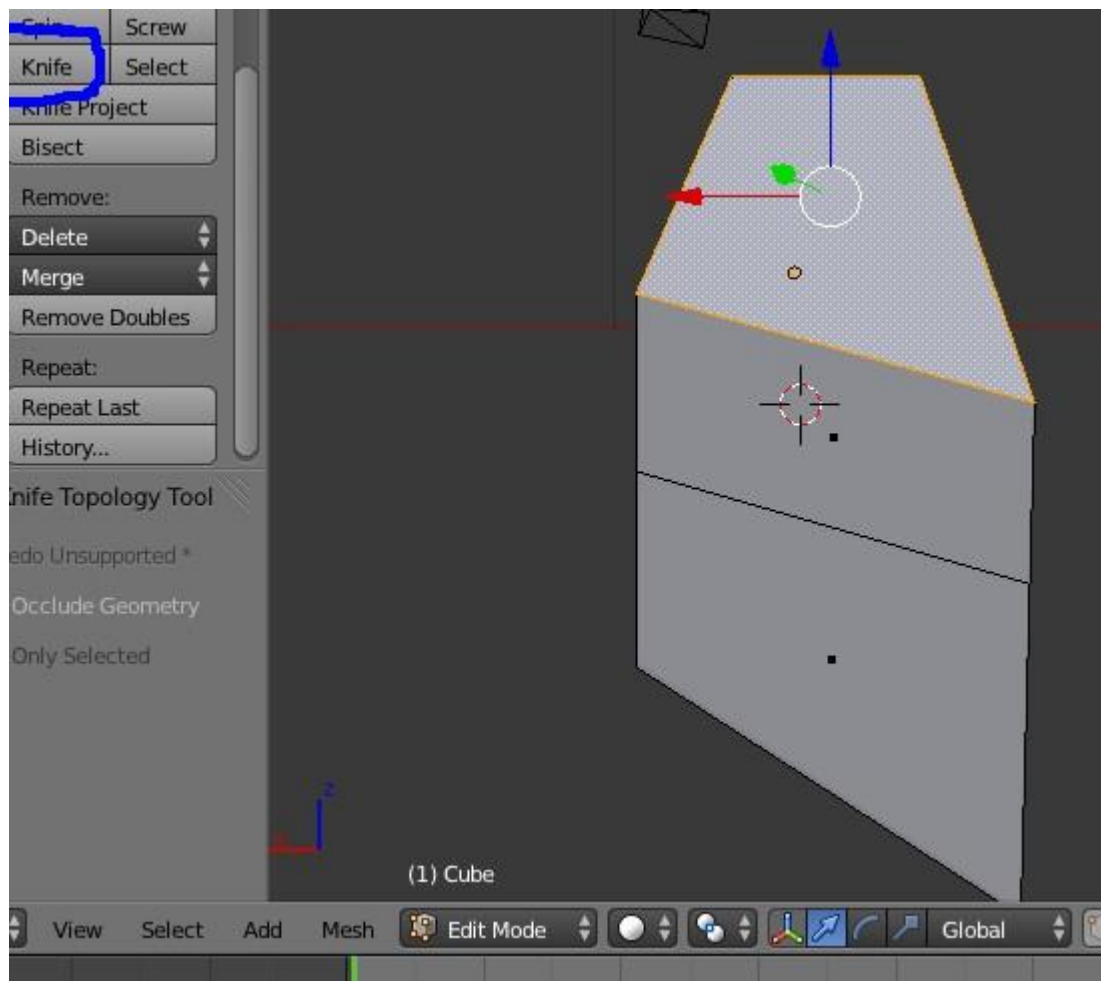
8. untuk mengedit rusuk/edge objek, klik **edge select** lalu pilih rusuk yg ingin diubah



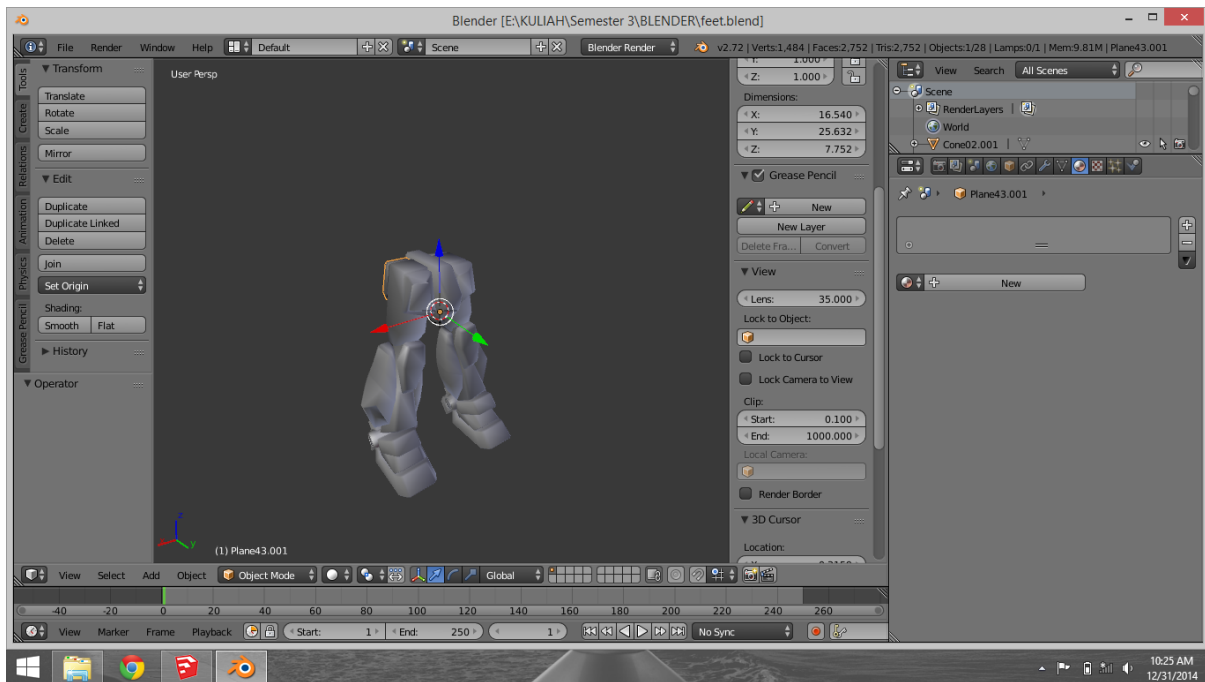
9. untuk mengubah sisi/face objek, klik face select, lalu klik kanan sisi yg ingin dirubah dan menggesernya sambil menahan klik kiri



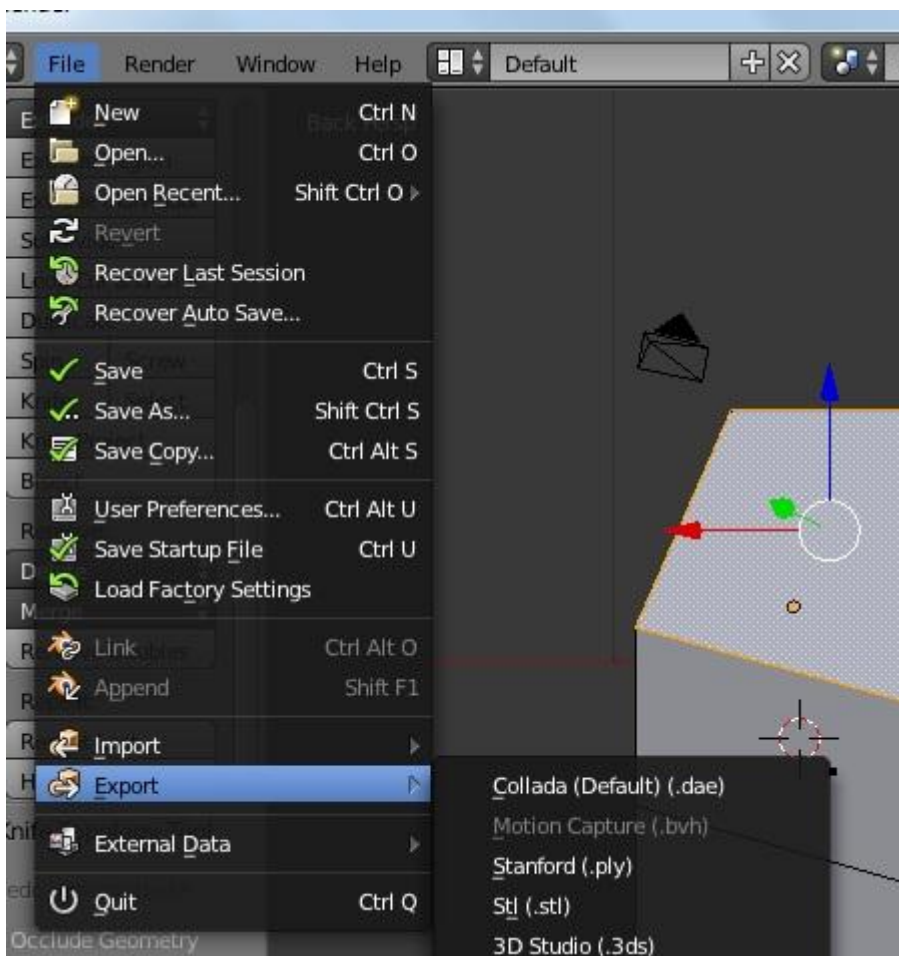
10. jika ingin membagi sisi menjadi beberapa bagian, gunakan fitur knife. Klik knife, lalu buat garis di objek yang diinginkan lalu jika selesai tekan spasi



11. gunakan fitur-fitur tadi untuk merubah objek sesuai dengan gambar dasar. Hasil dari perubahan objek:



12. jika file sudah siap, export file menjadi .3ds



13. Untuk pemberian tekstur kami menggunakan SketchUp, caranya kami meng-import file .3ds dahulu , kemudian setelah selesai memberi tekstur, kami baru meng-eksport nya menjadi .obj

