



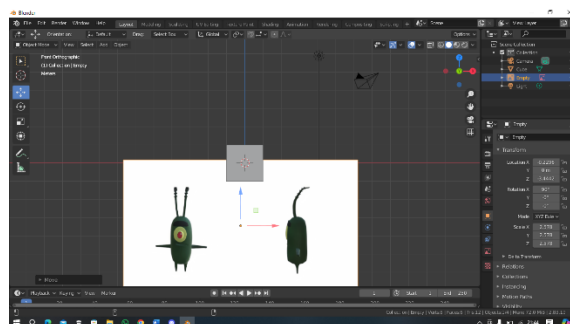
TUGAS PERTEMUAN: 4

3D MODELING

NIM	:	2118090
Nama	:	Derry Frediansa
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Nur Aria Hibnastiar (2118078)
Baju Adat	:	Baju Adat Saput Olong (Bali-Indonesia Tengah)
Referensi	:	Contoh : https://www.inilah.com/8-jenis-pakaian-adat-bali-yang-memiliki-makna-dan-filosofi

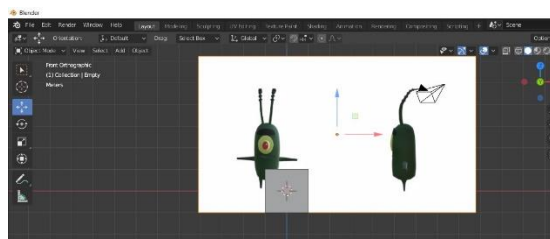
1.1 Tugas 1 : Menerapkan 3D Modeling Karakter

1. Buka blender dan ubah viewpoint menjadi view Front. Pilih View > Viewpoint > Front. Import sketsa dengan drag and drop sketsa ke blender. Kemudian posisikan sampai seperti dibawah ini.



Gambar 1.1 Tampilan Import Sketsa

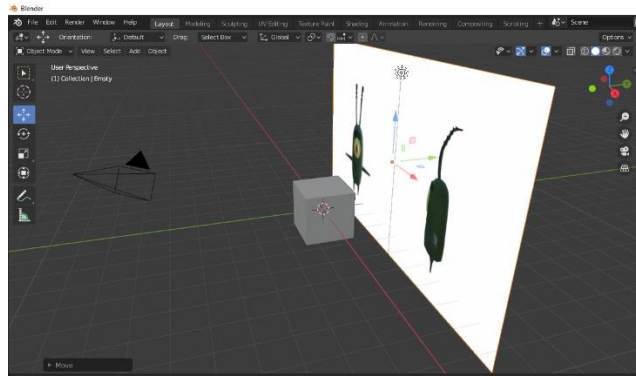
2. Posisikan sketsa seperti dibawah ini. Perbesar ukuran sketsa dengan menekan keyboard S (Size).



Gambar 1.2 Tampilan Mengatur Ukuran

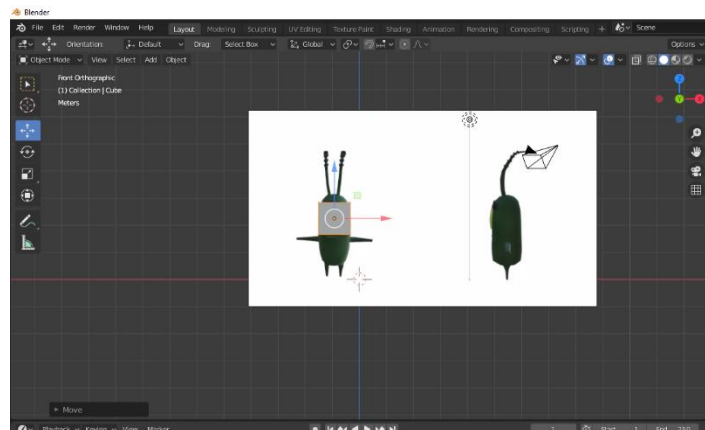


3. Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y



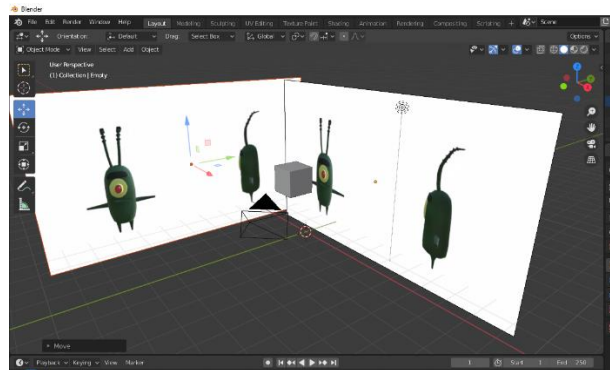
Gambar 1.3 Tampilan Posisi Sketsa

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



Gambar 1.4 Tampilan Posisi Cube

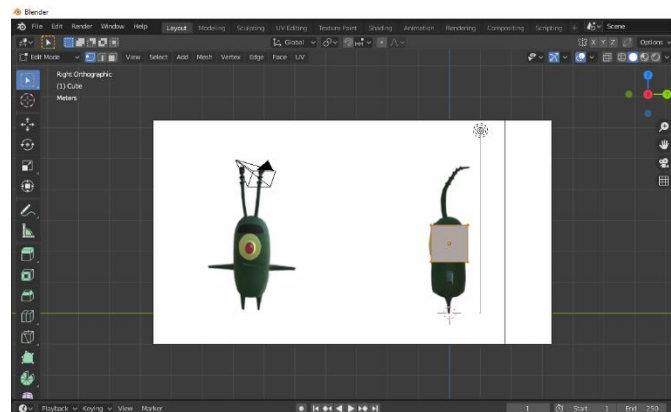
5. Klik pada sketsa kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V kemudian tekan R (untuk rotate) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat



Gambar 1.5 Tampilan Sketsa 90

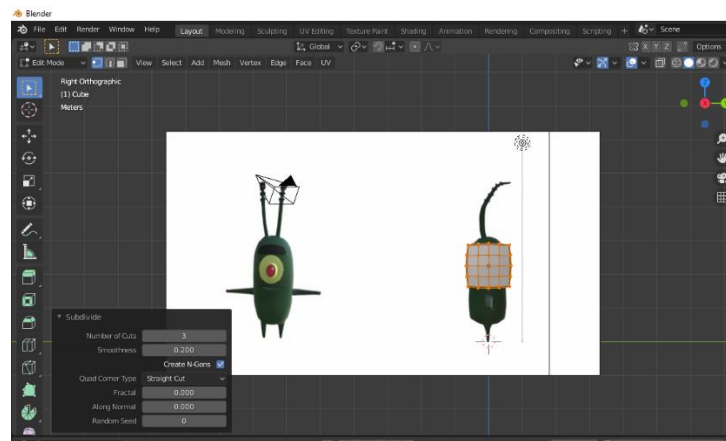


- Ubah View menjadi viewpoint right atau tekan numpad 3.



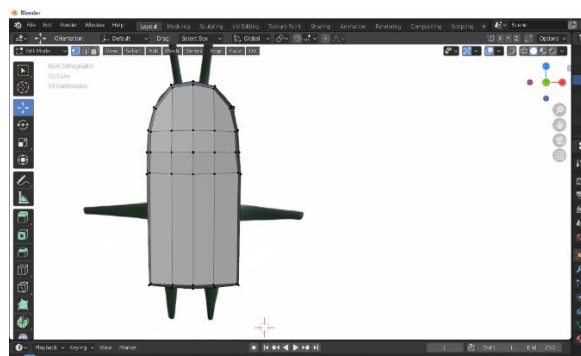
Gambar 1.6 Tampilan Numpad 3

- Ubah mode pada cube menjadi edit mode atau menggunakan tab (Changes Mode). Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih surdivide. Klik subdivide di pojok kiri layar, ubah bagian Number of Cuts dan smoothness seperti dibawah.



Gambar 1.7 Tampilan Surdivide

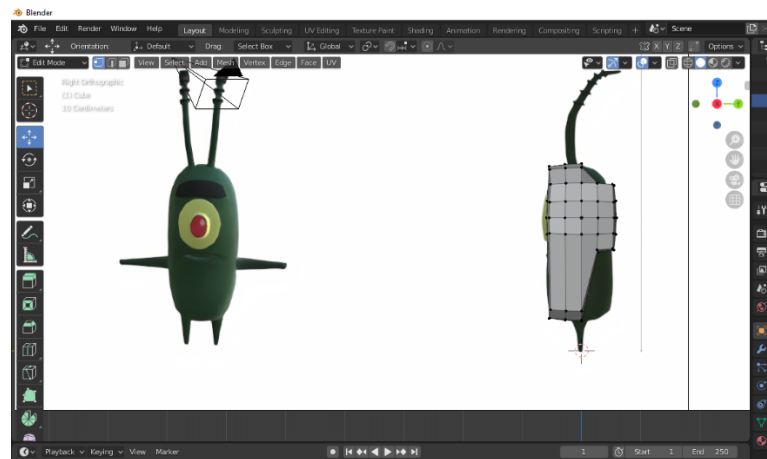
- Selanjutnya Tarik kepala sampai bawah dan sesuaikan dengan sketsa



Gambar 1.8 Tampilan Tarik Kepala

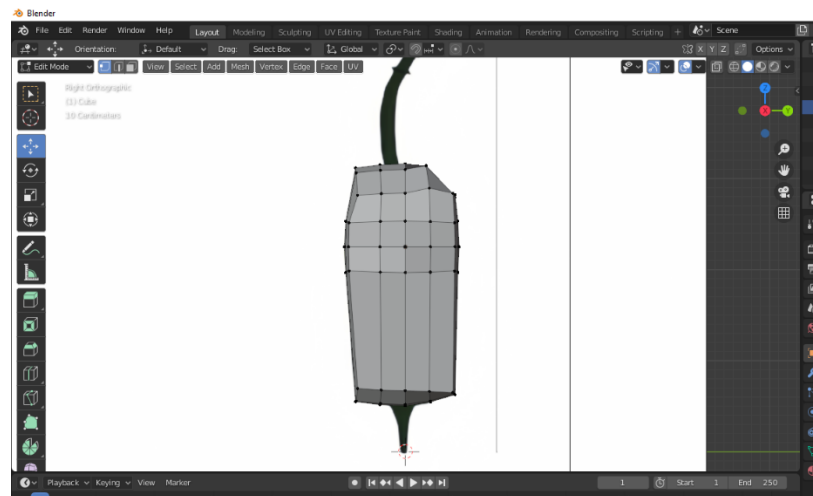


9. Pindahkan tampilan ke numpad 3



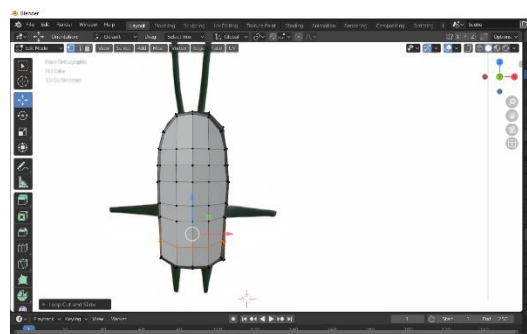
Gambar 1.9 Tampilan Numpad 3

10. Sesuaikan dan atur supaya sama kayak sketsanya



Gambar 1.10 Tampilan Hasil Samping

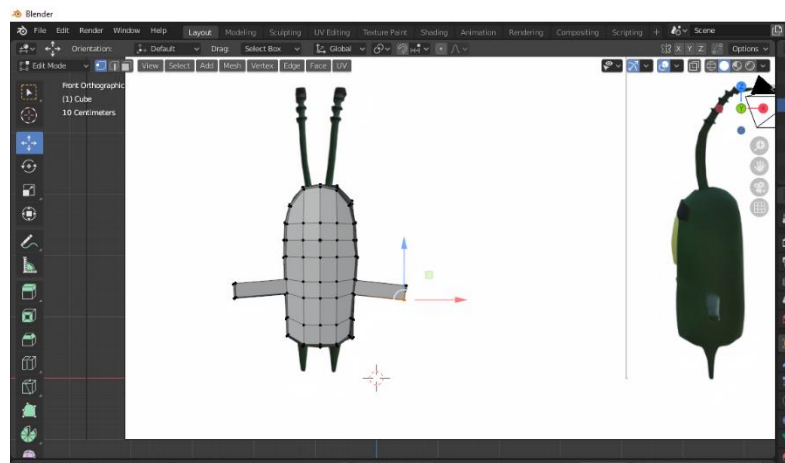
11. Pindah ke numpad 1 tambahkan garis pada kepala dengan cara ctrl + R



Gambar 1.11 Tampilan Tambah Garis

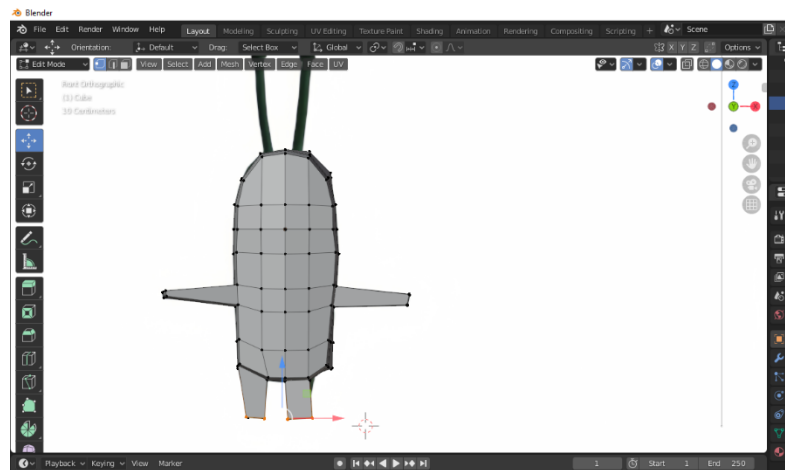


12. Kemudian seleksi bagian samping dan bentuklah tangan seperti gambar dibawah



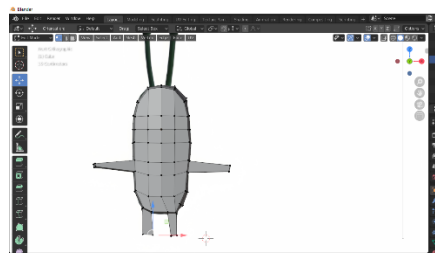
Gambar 1.12 Tampilan Bentuk Tangan

13. Selanjutnya seleksi bagian bawah dan pencet tombol ctrl + E untuk menarik vertex supaya menjadi kaki



Gambar 1.13 Menarik Vertex Kaki

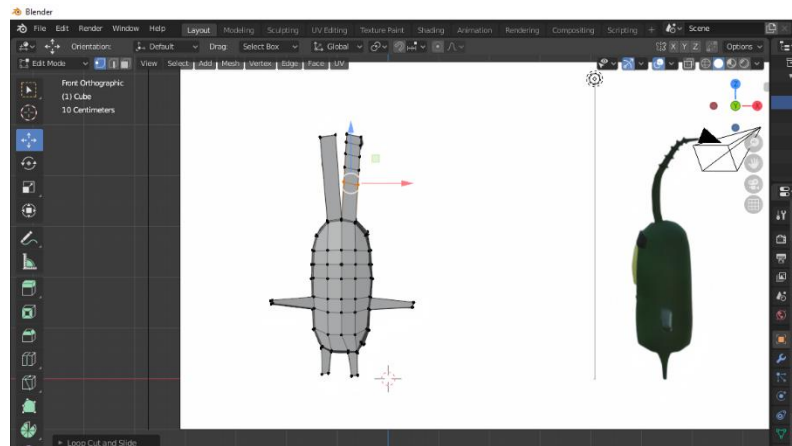
14. Atur supaya kaki sama dengan sketsa seperti dibawah



Gambar 1.14 Tampilan Hasil Kaki

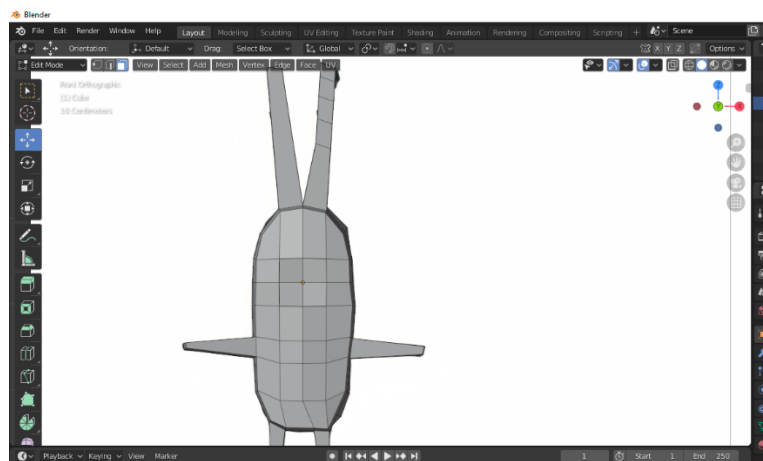


15. Kemudian untuk membuat antenanya, seleksi bagian atas kepala dan Tarik keatas sesuaikan sama sketsanya



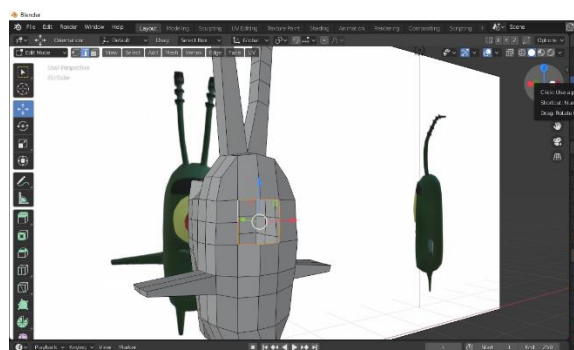
Gambar 1.15 Vertex Anthena

16. Kemudian untuk membuat mata klik animasinya kemudian pindah ke edit mode lalu face select dan seleksi pada bagian mata seperti dibawah ini



Gambar 1.16 Pindah Edit Mode

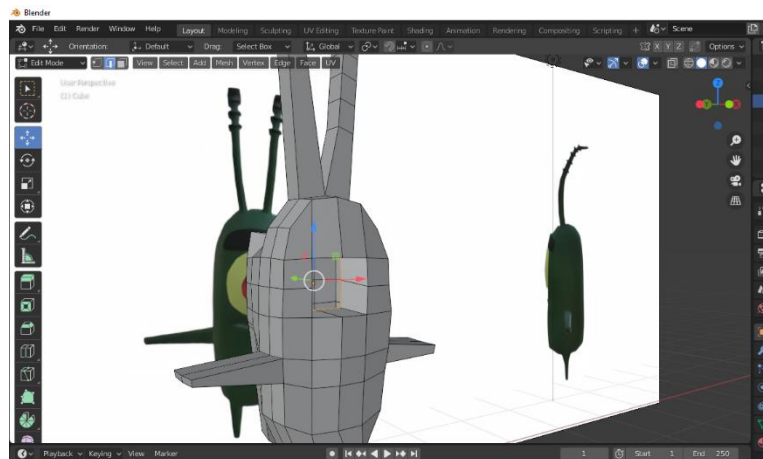
17. Selanjutnya pindah ke edge select lalu Tarik kedalam



Gambar 1.17 Tampilan Edge Select

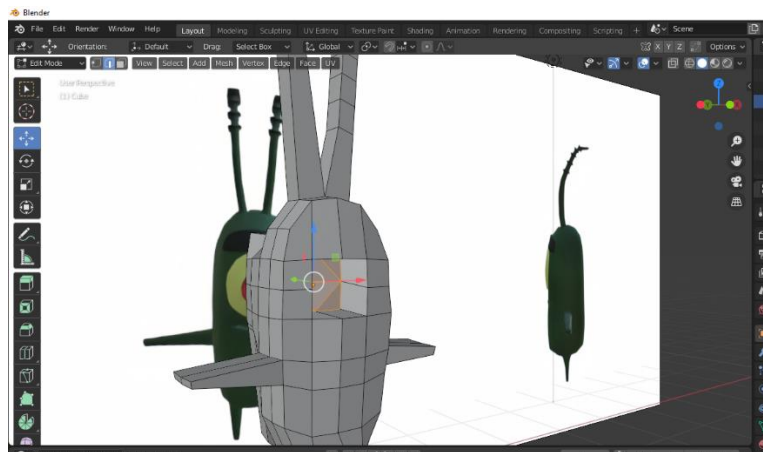


18. Dan klik tombol alt + f agar garisnya menutup seperti dibawah



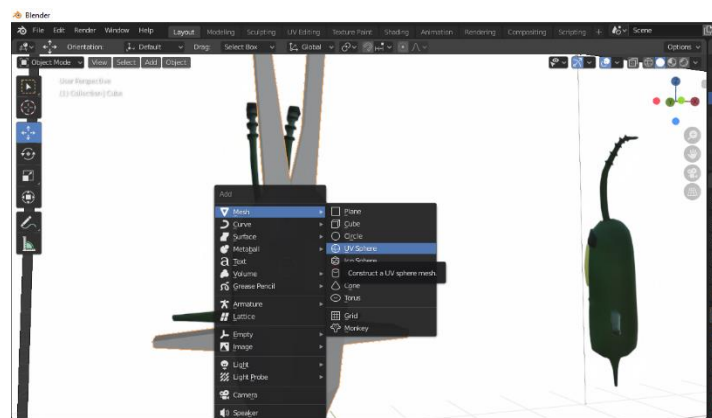
Gambar 1.18 Tampilan Garis Menutup

19. Kemudian seleksi lagi bagian dalam untuk merapikannya



Gambar 1.19 Tampilan Merapikan Mata

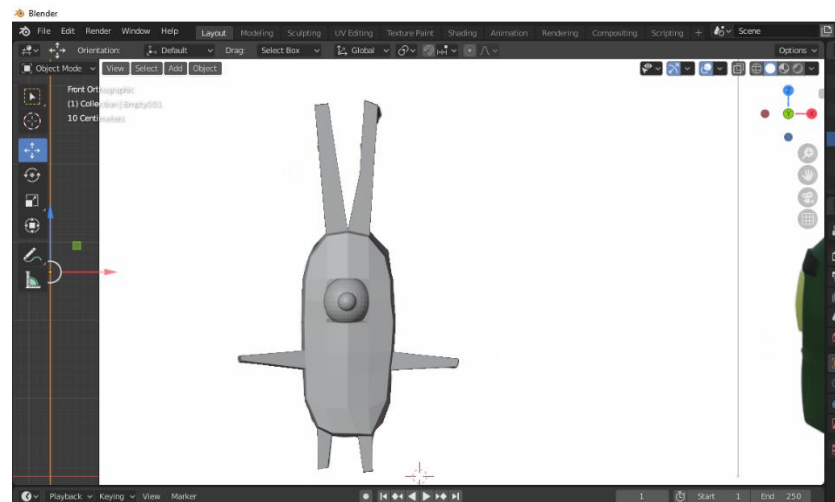
20. Lalu klik kanan kemudian pilih mesh lalu pilih UV Sphere



Gambar 1.20 Tampilan UV Sphere

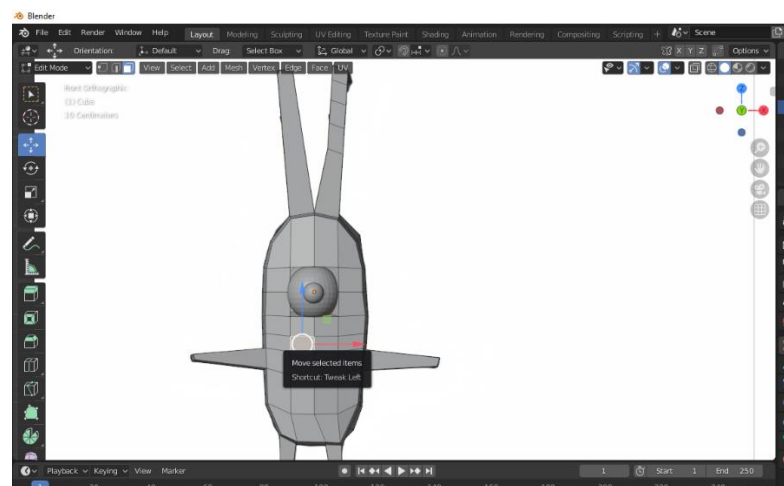


21. Lakukan copy paste pada mata



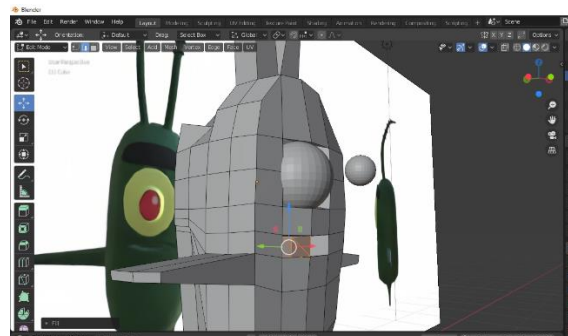
Gambar 1.21 Tampilan CopyPaste Mata

22. Untuk membuat mulut caranya sama seperti mata tadi



Gambar 1.22 Tampilan Membuat Mulut

23. Dan ini hasilnya untuk mulutnya.



Gambar 1.23 Tampilan Hasil Running



A. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Drytok/2118090_PRAK_ANIGAME.git