



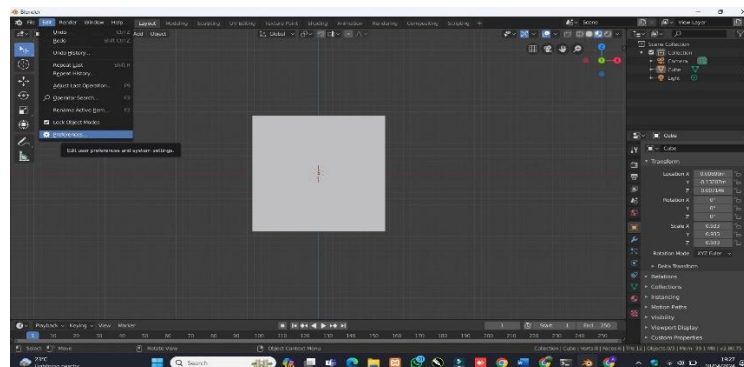
TUGAS PERTEMUAN: 4

3D MODELING

NIM	:	2118123
Nama	:	M. Eri Kusyairi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	BERCHMANS BAYU BIN JAYA (2218034)
Baju Adat	:	Baju Adat Provinsi Riau (Teluk Belanga)
Referensi	:	Pinterest

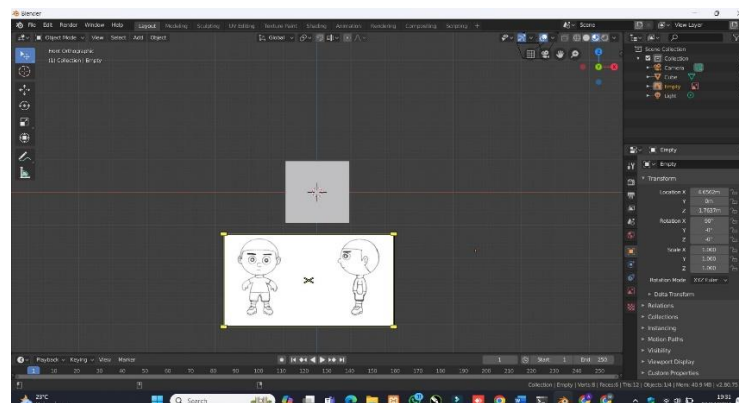
1.1 Tugas 1 : Membuat 3D modeling menggunakan sketsa 2D

1. Setelah membuat proyek baru , kita atur dulu Numpadnya ,dengan cara masuk ke dalam edit – pilih preference – lalu cetang Emulate Numpad.



Gambar 4.1 Emulate Numpad

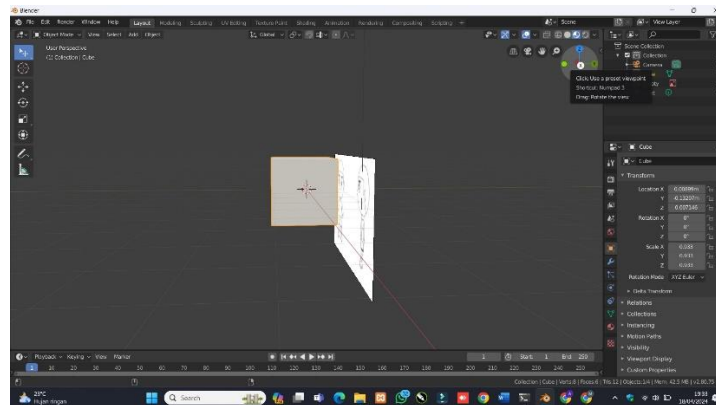
2. Setelah itu masukkan sketsa kedalam file Blender kita.



Gambar 4.2 Import Sketsa

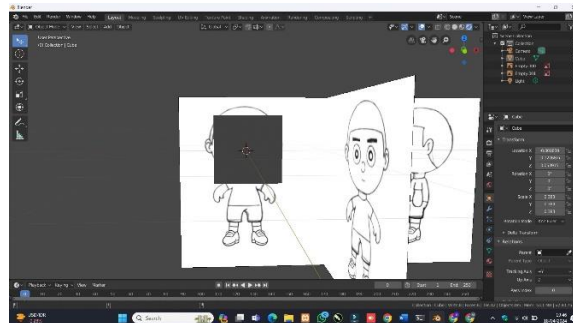


3. Atur posisi Sketsa di belakang Objectnya.



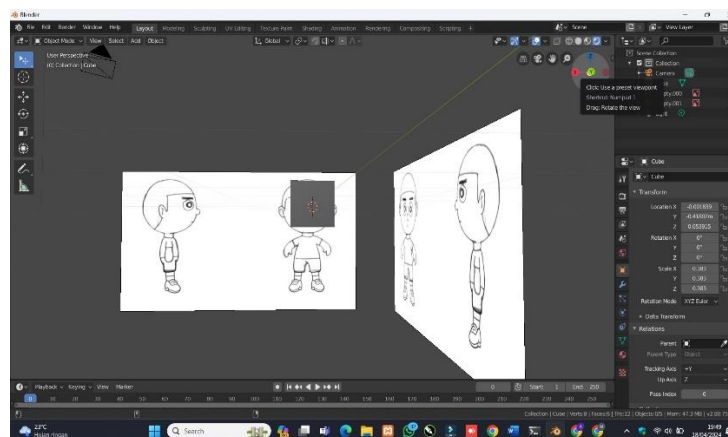
Gambar 4.3 Posisi Sketsa

4. Setelah itu Copy – Paste sketsa tersebut , lalu atur posisinya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.4 Atur Koordinat sketsa

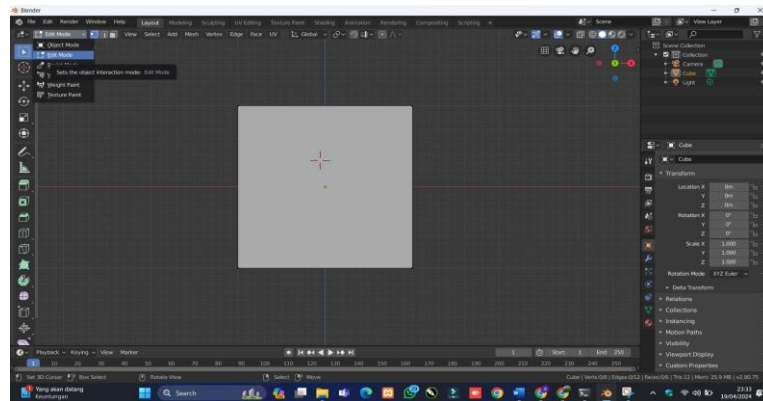
5. Setelah itu atur ukuran object kubusnya , sesuaikan dengan ukuran kepala yang di butukan.



Gambar 4.5 Ukuran Object

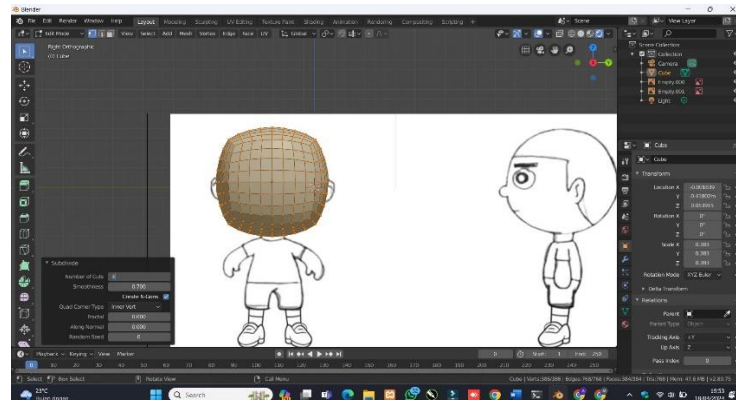


- Setelah itu rubah mode pada cube yaitu ganti edit mode.



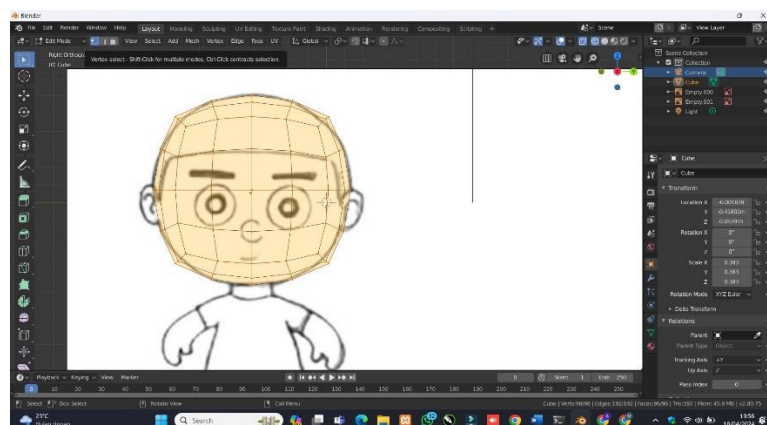
Gambar 4.6 Edit Mode

- Selanjutnya klik kanan pada object cube, pilih subdivide lalu atur seperti gambar berikut ini.



Gambar 4.7 Setting Surdivide

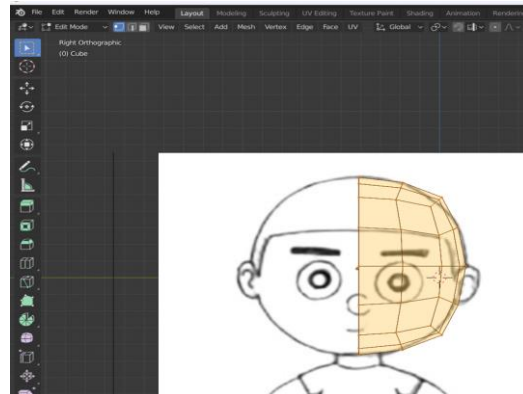
- Langkah berikutnya masih di Edit Mode , kita seleksi titik / garis untuk alternatifnya kita dapat menggunakan Shortcut B , lalu kita sesuaikan.



Gambar 4.8 Seleksi Objek

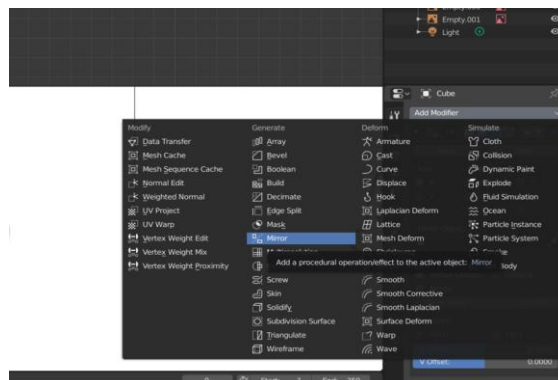


9. Gunakan shortcut B untuk seleksi bagian wajah , cukup 2 kotak saja lalu kita klik X lalu pilih Vertices.



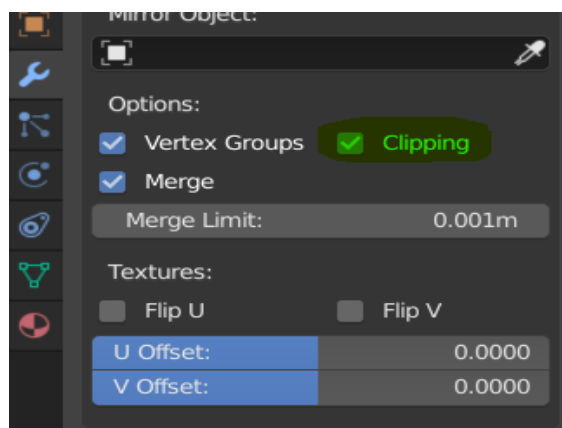
Gambar 4.9 Seleksi Sebagian Object

10. Berikutnya masuk pada menu bar sebelah kanan , terdapat modifier , kita pilih Add Modifier lalu pilih Miror.



Gambar 4.10 Miror Object

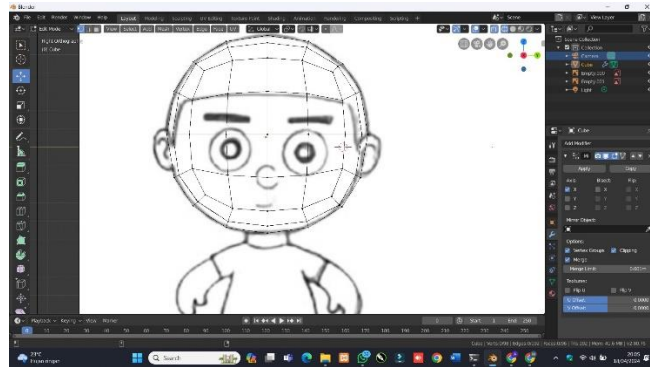
11. Centang Clipping pada bagian Miror tadi.



Gambar 4.11 Clipping

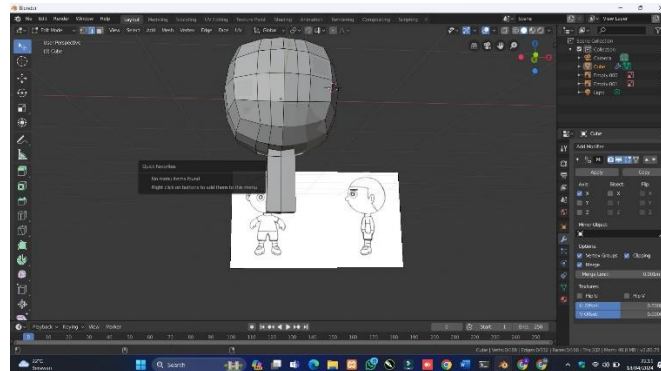


12. Berikutnya kita pakai move tools untuk merapikan wajah objectnya, gunakan Keyboard seperti R untuk rotasi dan X dan Y untuk sumbu , atur serapi mungkin seperti berikut.



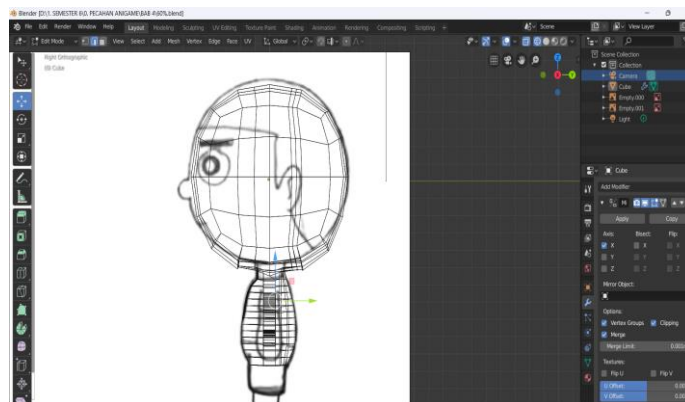
Gambar 4.12 Merapikan Wajah

13. Langkah berikutnya kita akan membuat leher , kita arahkan camera ke bawah lalu Klik E untuk membuat sebuah leher , lalu rapikan seperti sebelumnya.



Gambar 4.13 membuat leher

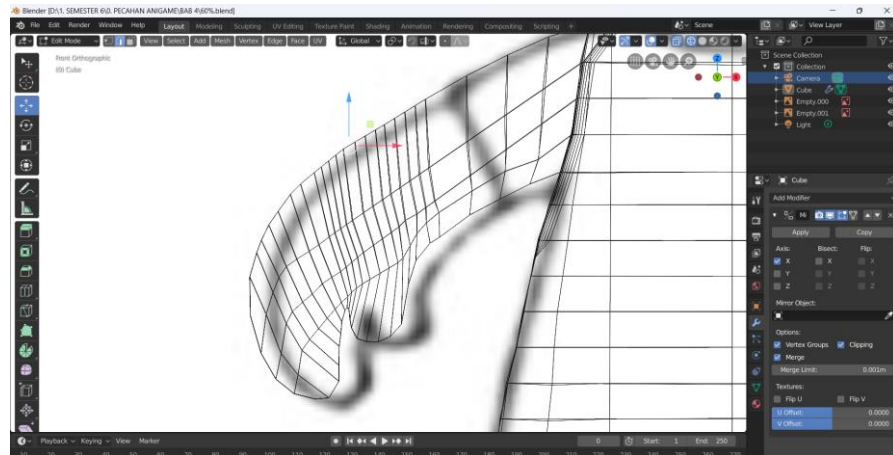
14. Rapikan setiap garis dan titiknya menggunakan move tools dan edit mode , seperti gambar berikut ini.



Gambar 4.14 merapikan Perut

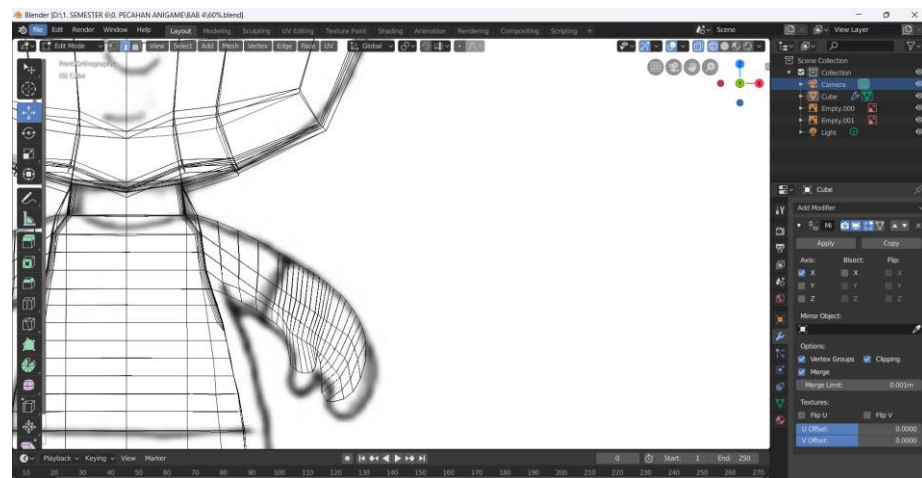


15. Setelah itu Ctrl E pada bagian samping badan , lalu Tarik bagian kotaknya untuk membuat tangan , lalu rapikan bentuknya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan .



Gambar 4.15 Pembuatan Tangan Kiri

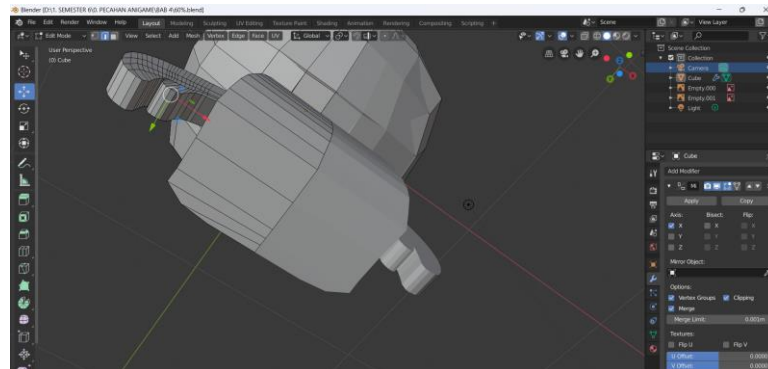
16. Setelah itu atur juga bagian tangan sebelah kanan , seperti Langkah sebelumnya , atur sesuai keinginan dan kebutuhan kita.



Gambar 4.16 Pembuatan Tangan Kanan

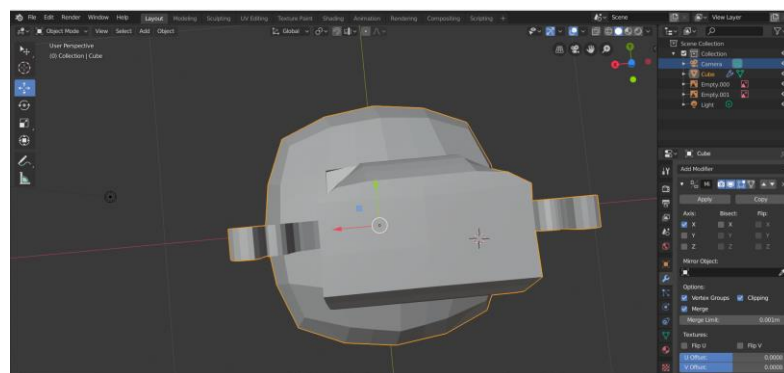


17. Untuk pembuatan sebuah celana lalu kaki , kita perlu merapikan garis dan titik yang ada pada bagian Tubuh , kita tetap di Edit Mode , lalu kita sesuaikan Bentuk Objectnya .



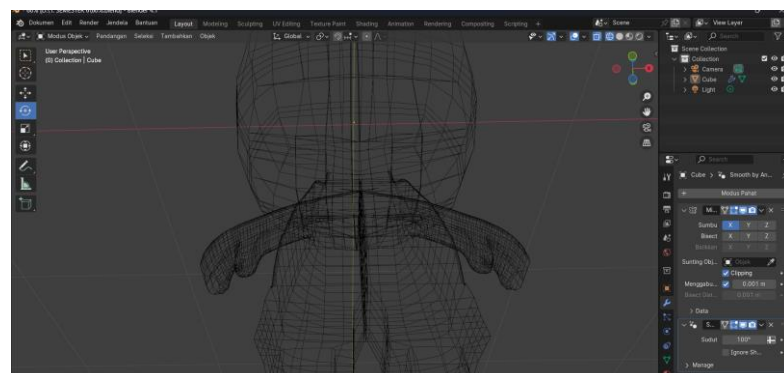
Gambar 4.17 Garis Celana

18. Seleksi bagian tubuh bawah yang sudah di rapikan , gunakan Shortcut B , pilih bagian yang akan dijadikan sebagai celana pada object.



Gambar 4.18 Seleksi Bagian Celana

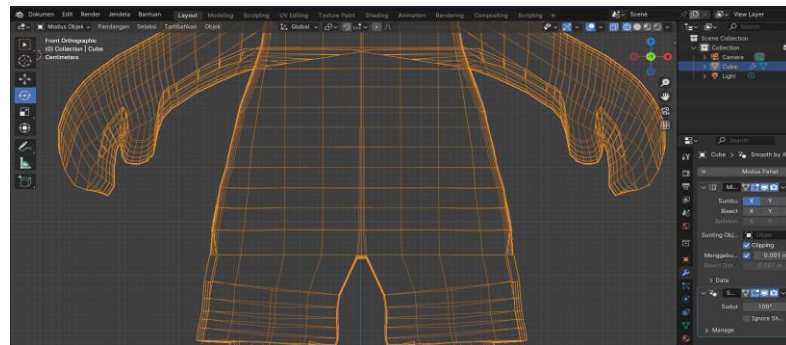
19. Berikutnya kita Tarik kebawah untuk bagian celananya , menggunakan keyboard E , kita sesuaikan dengan kebutuhan ukurannya.



Gambar 4.19 Celana

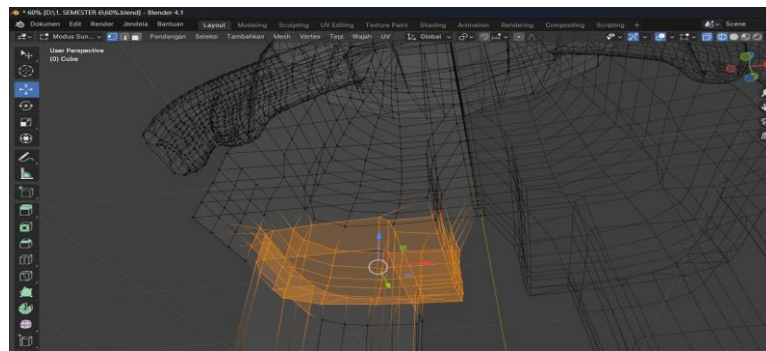


20. Selanjutnya kita rapikan celananya , kita seleksi menggunakan Keyboard B lalu atur setiap garis dan titik lalu rapikan.



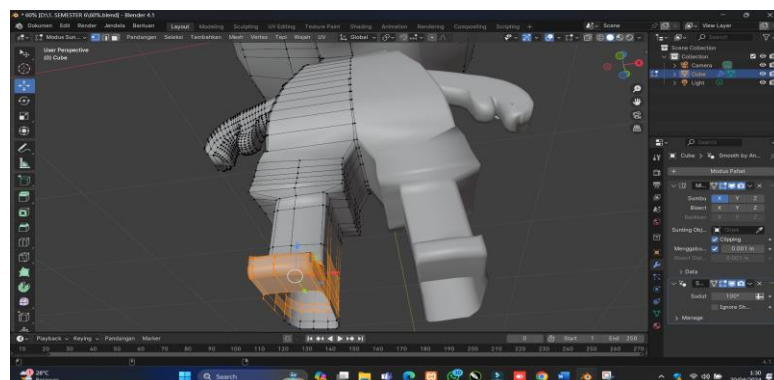
Gambar 4.20 Merapikan Garis Celana

21. Selanjutnya masuk bagian bawah celananya, kita rapikan setiap garis dan titiknya terlebih dahulu , kemudian kita seleksi bagiannya lalu kita Tarik kebawah untuk bagian kakinya.



Gambar 4.21 Pembuatan Kaki Object

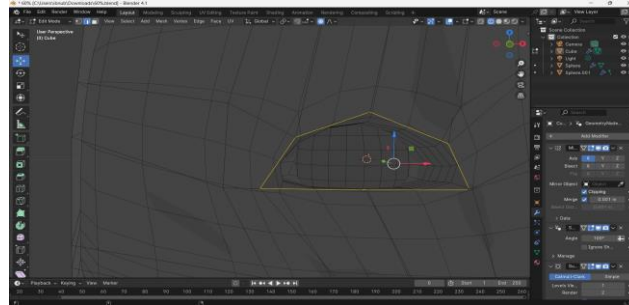
22. Setelah itu buat bagian sepatunya sekalian , lalu kita rapikan juga setiap garis dan titiknya , tetap masih di Edit Mode , kita sesuaikan dengan Sketsa awal , dan hasilnya akan seperti gambar berikut ini .



Gambar 4. 22 Merapikan Kaki & Sepatu

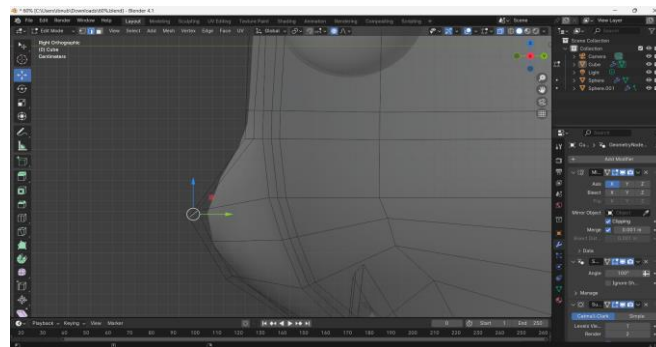


23. Setelah selesai membuat bagian celana hingga sepatu atau kaki , kita Kembali ke bagian kepala untuk membuat sebuah mata , masuk di Edit Mode kita pakek Move Tools lalu kita atur kebutuhan mata yang kita inginkan .



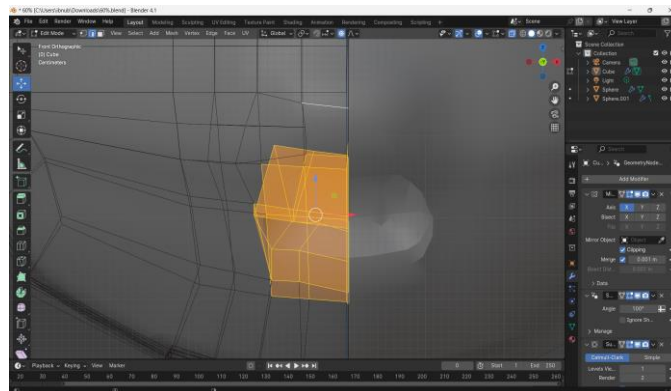
Gambar 4.23 Bagian Mata

24. Tahapan berikutnya yaitu kita masuk ke bagian hidung , karena tadi kita menggunakan mirror maka secara otomatis Ketika kita membuat mata di bagian kiri maka sebelah kanan akan ikut juga.



Gambar 4.24 Bagian Hidung

25. Terakhir yaitu kita masuk kedalam bagian bawahnya , kita akan membuat mulut , tetap di edit mode , kita seleksi bagian secukupnya untuk membuat sebuah mulut seperti gambar berikut ini.



Gambar 4.25 Bagian Mulut