

## TUGAS PERTEMUAN: 4

### 3D MODELING

<b>NIM</b>	:	2118132
<b>Nama</b>	:	Madelbertha Fridolin Puka
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	Abidzar Al Giffari (2218013)

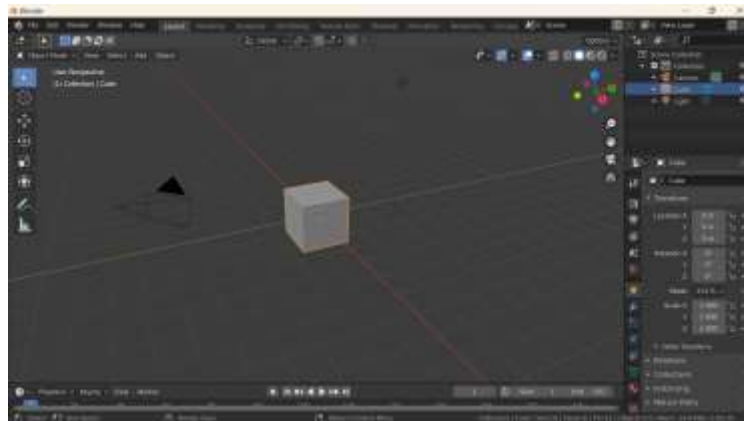
#### 4.1 Tugas 4 : 3D Modeling

1. Buka aplikasi *Blender*, maka akan muncul tampilan utama seperti berikut ini.



Gambar 4.1 Tampilan *Blender*

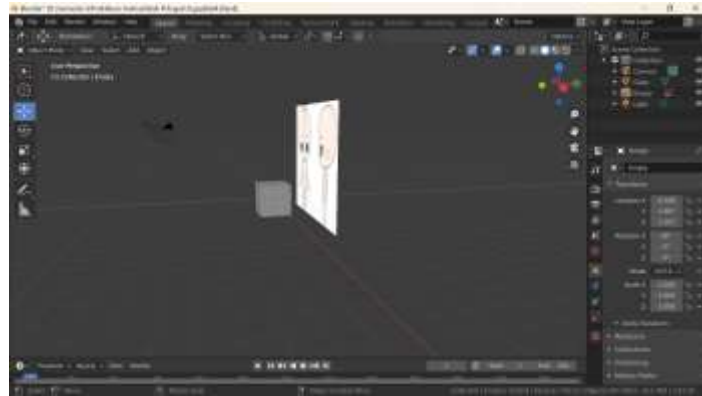
2. Selanjutnya pilih *General*. Maka akan muncul Tampilan lembar kerja baru.



Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja

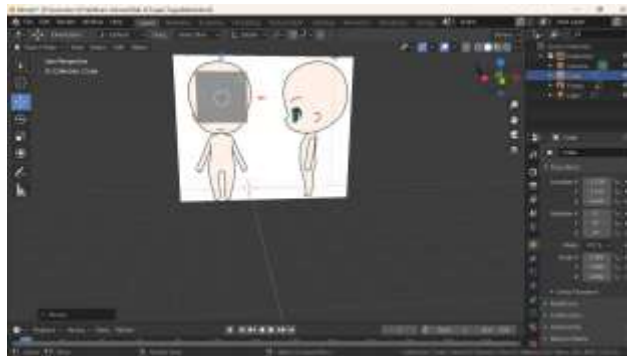


6. Posisikan sketsa dibelakang *cube* pada sumbu Y



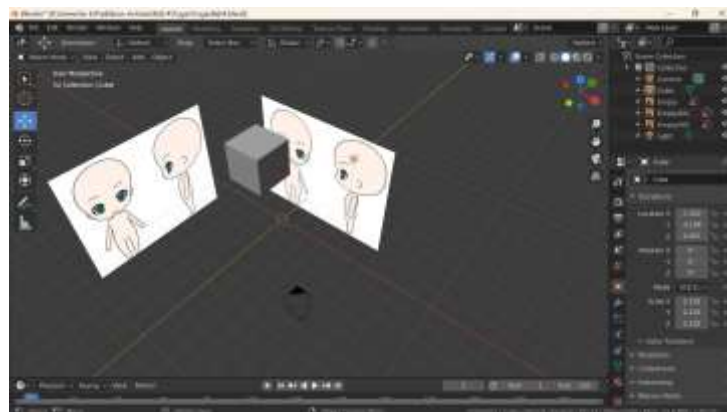
Gambar 4.6 Tampilan Sketsa pada Sumbu Y

7. Arahkan *cube* berada tepat di kepala dan kecilkan dengan menggunakan *keyboard S*



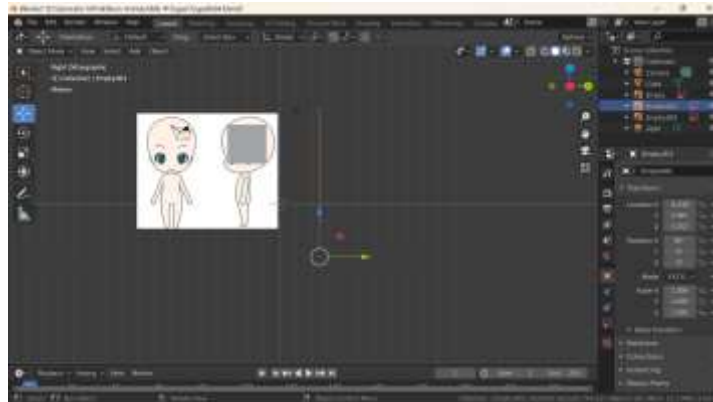
Gambar 4.7 Tampilan Pengaturan Letak *Cube*

8. 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.



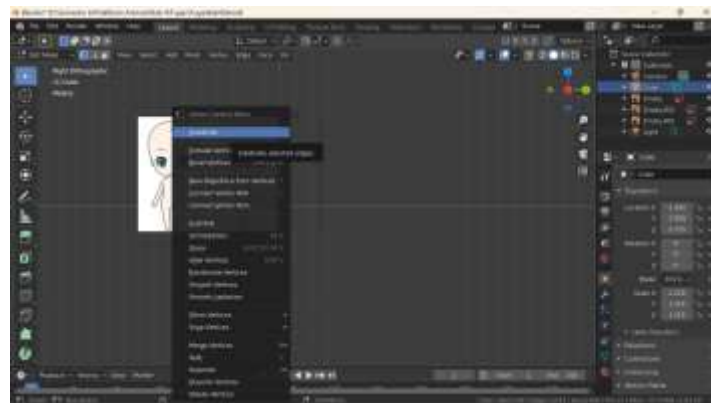
Gambar 4.8 Tampilan Sketsa Setelah di Salin

9. Ubahlah *view* menjadi *viewpoint right* atau tekan numpad 3



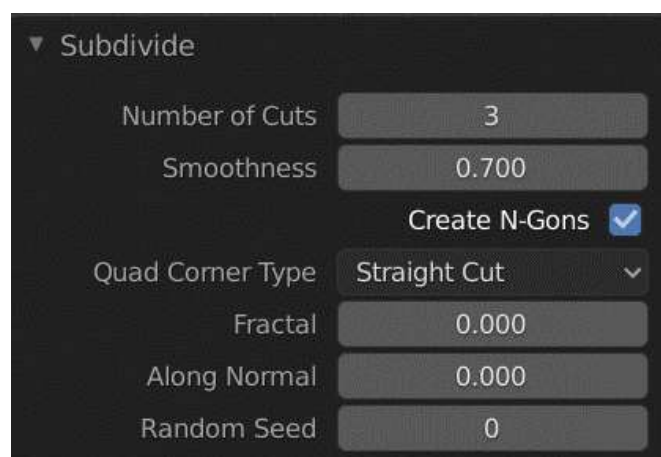
Gambar 4.9 Tampilan *Viupoint Right*

10. Kemudian klik kanan pada bagian *cube* dan pilih *surdivide*



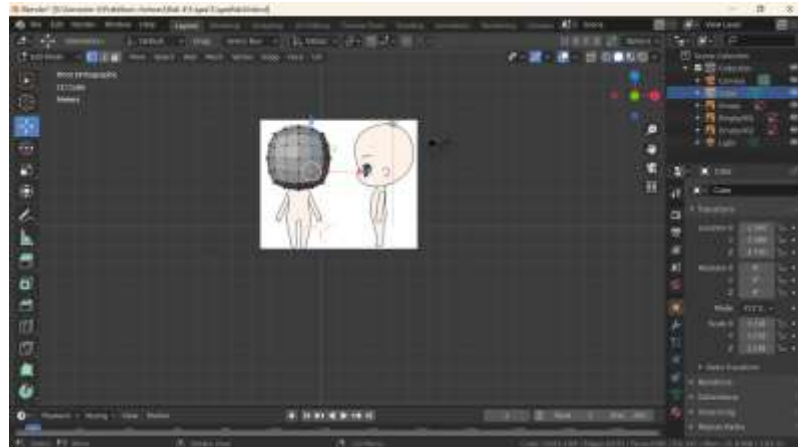
Gambar 4.10 Tampilan *Surdivide*

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



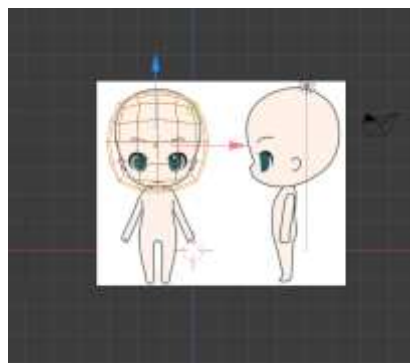
Gambar 4.11 Tampilan Pengaturan *Subdivide*

12. Tampilkan kembali ke *view front* dan kecilkan ukuran *cube* dan tekan S



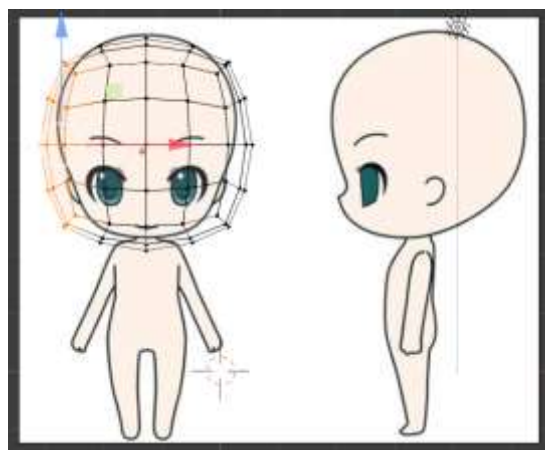
Gambar 4.12 Tampilan *View Front*

13. Kemudian tampilkan dalam *wireframe* dan pilih *Wireframe* setelah itu kembali ke mode edit dengan tekan tab dan pilih *vertex select*



Gambar 4.13 Tampilan Edit *Cube*

14. Kemudian seleksi titik dengan *shortcut B*



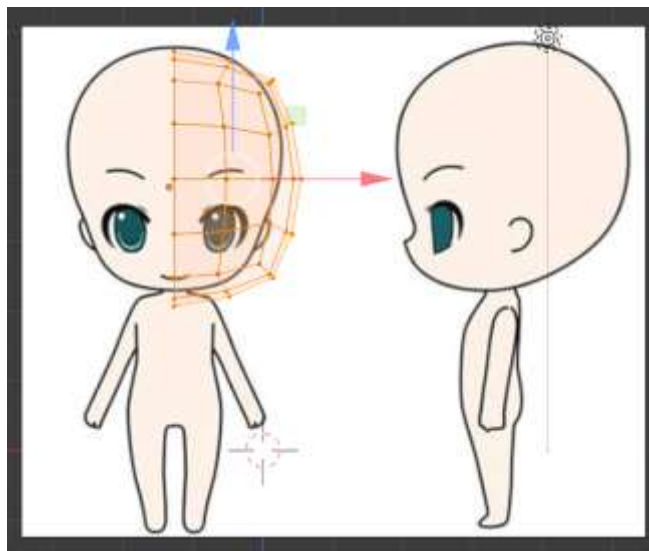
Gambar 4.14 Tampilan Seleksi *Cube*

15. Tekan X dan pilih *Vertices* untuk menghapus bagian yang telah diseleksi



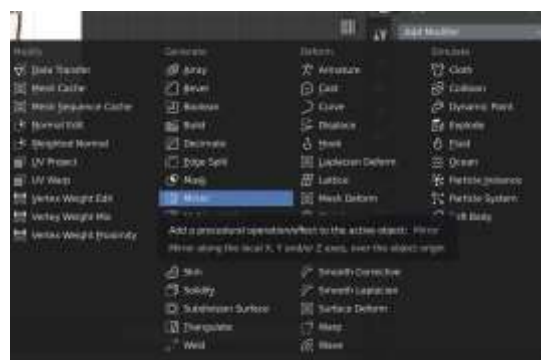
Gambar 4.15 Tampilan *Vetices*

16. Tekan B untuk seleksi bagian yang tersisa



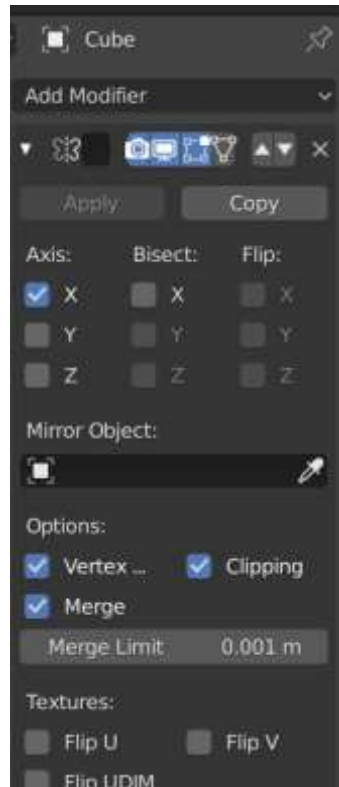
Gambar 4.16 Tampilan Seleksi *Cube*

17. Pilih *modifier*, kemudian pilih *add modifier* pilih *mirror*



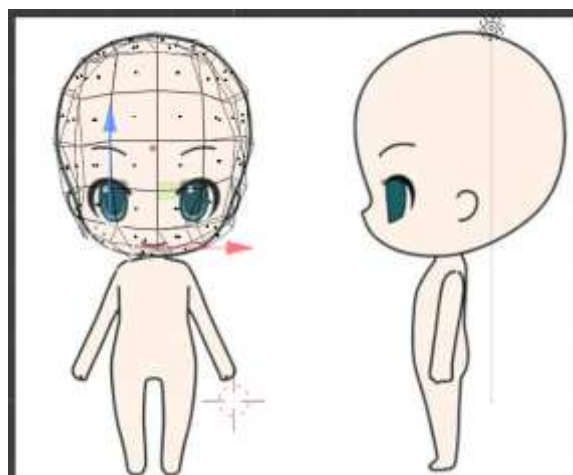
Gambar 4.17 Tampilan *Modifier*

18. Lalu centang bagian *Clipping*



Gambar 4.18 Tampilan *Clipping*

19. Gunakan *move tools* untuk merapikan tiap titik luar, seleksi bagian yang ingin di rapikan bisa menggunakan *vertex select*, *edge select*, atau *face select*. Gunakan kombinasi *keyboard R (Rotate) + Y (Sumbu Y)* untuk hasil yang optimal.



Gambar 4.19 Tampilan Pengaturan *Cube*

20. Ubah *viewpoint* menjadi *right (numpad 3)* dan rapikan seperti langkah sebelumnya. Kemudian **CTRL+R** untuk menambah ruas di bagian hidung.



Perhatikan ruas yang berwarna *orange*, tambahkan ruas dibagian tersebut. Setelah diatur kembalilah ke mode *solid*.



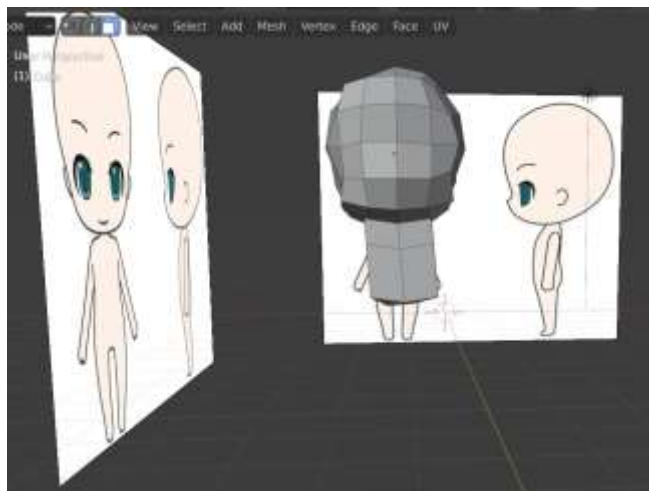
Gambar 4.20 Tampilan Membuat Bentuk Hidung

21. Buatlah bentuk leher dengan cara klik kotak yang berada dibagian bawah kelapa lalu klik E dan tarik sesuai dengan keinginan kita.



Gambar 4.21 Tampilan Membuat Bentuk Leher

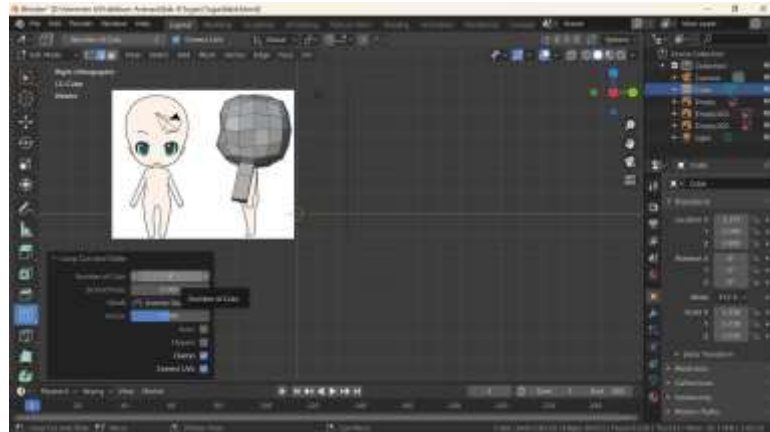
22. Buatlah juga untuk bentuk badan sama seperti membuat leher.



Gambar 4. 22 Tampilan Membuat Bentuk Badan

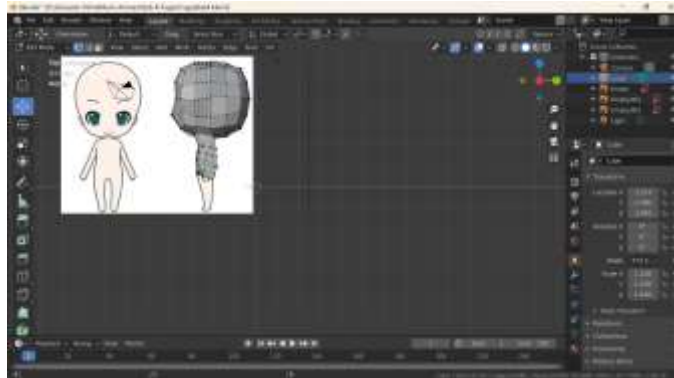


23. Ubah menjadi *viewpoint right* kemudian pilih menu *loop cut* dan buat 3 *cut*.



Gambar 4.23 Tampilan *Loop Cut*

24. Buatlah bentuk badan sesuai dengan sketsa yang ada.



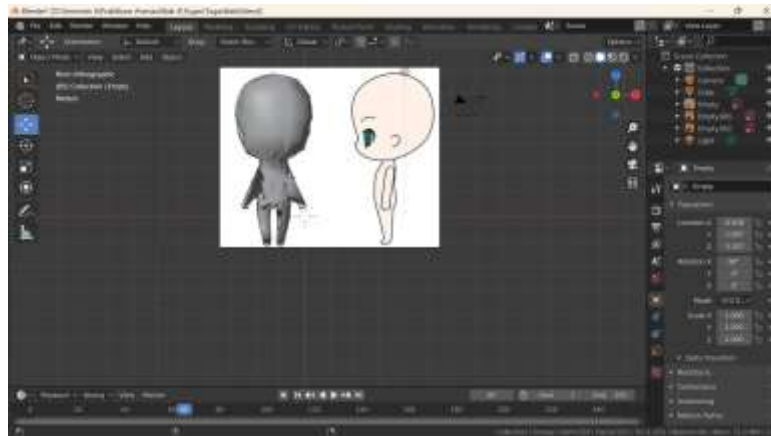
Gambar 4.24 Tampilan Merapikan Bentuk Badan

25. Kemudian buatlah juga untuk tangan dan kaki dengan cara yang sama seperti badan



Gambar 4.25 Tampilan Membuat Tangan dan Kaki

26. Setelah itu kembali ke *object* mode lalu klik kanan pada *cube* dan pilih *share smooth*. Maka tampilan akhir akan seperti ini.



Gambar 4.26 Tampilan Hasil Akhir