



## TUGAS PERTEMUAN: 4

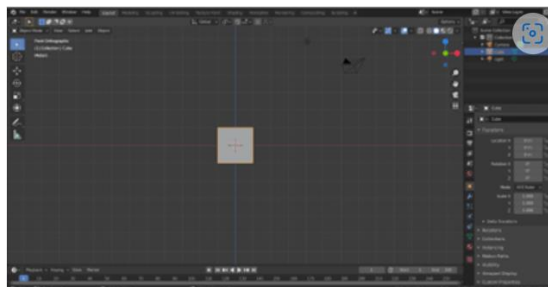
### MEMBUAT 3D MODELING

<b>NIM</b>	:	2118130
<b>Nama</b>	:	Nurul Faizah
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	Wisando Berlian Pandesolang (2218095)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Indulu Manik (Kalimantan Barat)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://www.selasar.com/wp-content/uploads/2020/08/Pakaian-adat-Kalimantan-Barat-Dayak-Penari.jpg">https://www.selasar.com/wp-content/uploads/2020/08/Pakaian-adat-Kalimantan-Barat-Dayak-Penari.jpg</a>

#### 1.1 Tugas : Membuat 3D Modeling Menggunakan Sketsa 2D

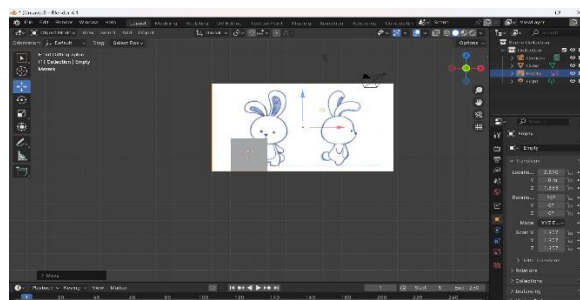
##### A. Membuat 3D Modeling

1. Bukalah aplikasi blender dan ubah viewpoint menjadi view Front. Pilih View > Viiewpoint > Front.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Blender

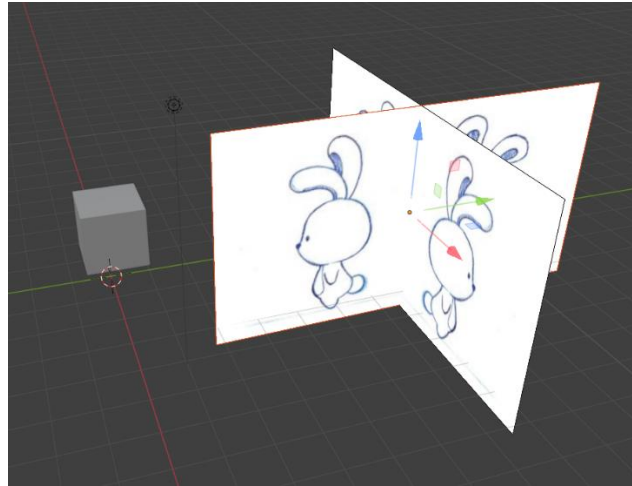
2. Import sketsa dengan drag and drop sketsa ke blender dan posisikan sketsa seperti dibawah ini, lalu perbesar ukuran dengan menekan S(size).



Gambar 4.2 Tampilan Drag and Drop Sketsa

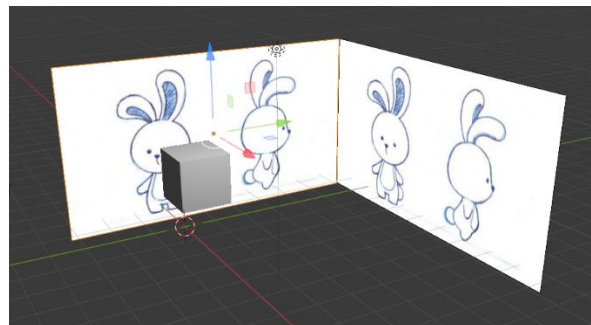


3. Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y. Lalu Ctrl + C dan Ctrl + V kemudian R (untuk rotate) bersamaan dengan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat.



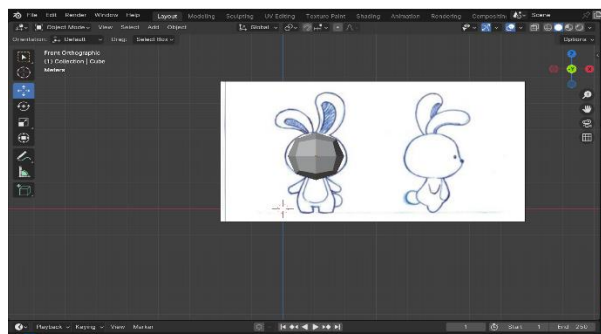
Gambar 4.3 Tampilan Duplicate Sketsa dan Merotasi.

4. Kemudian tampilkan dari view kanan dan posisikan seperti gambar di bawah ini



Gambar 4.4 Tampilan Memposisikan Sketsa

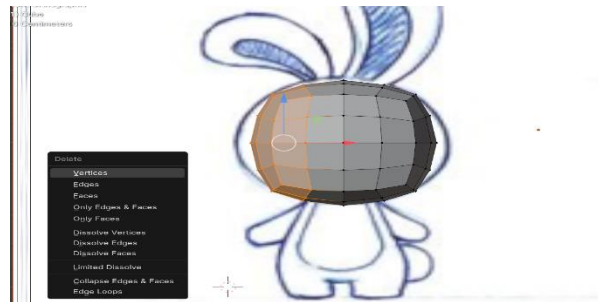
5. Klik pada cube ubah modw menjadi edit mode atau menggunakan tab (Changes Mode). Lalau klik kanan pada bagian cobe dan pilih Subdivide.



Gambar 4.5 Tampilan Subdivide

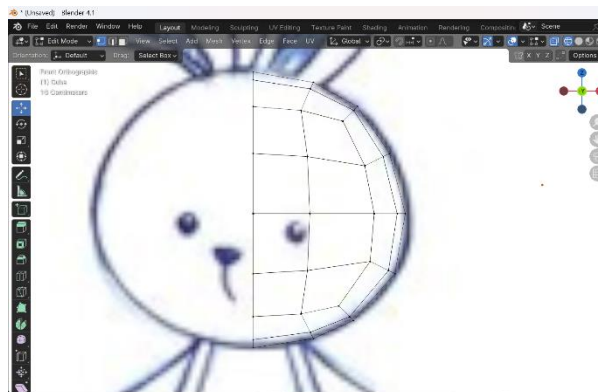


6. Klik subdivide di pojok kiri layer, ubah bagian Number of Cuts dan smoothness seperti di bawah ini.



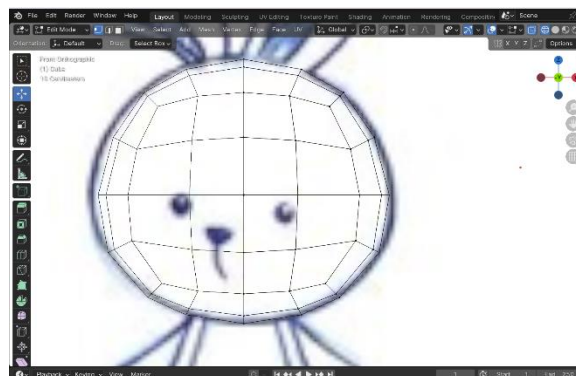
Gambar 4.6 Tampilan Number of Cuts dan Smoothness

7. Kemudian tampilkan dalam wireframe atau keyboard Z dan pilih wireframe dan Kembali ke mode edit (edit mode). Kemudian seleksi titik dan potong dan pilih yang tersisa lalu add mirror.



Gambar 4.7 Tampilan Cut Vertices

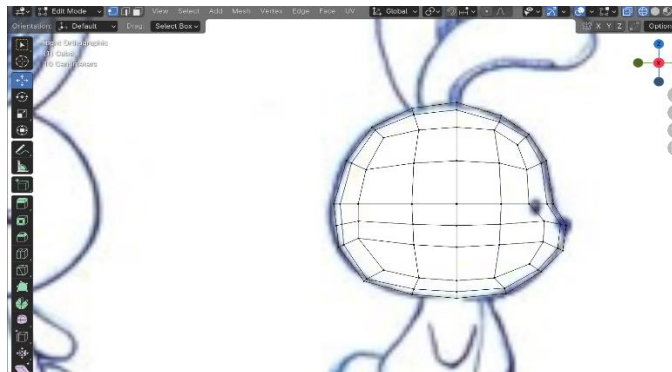
8. Gunakan move tools untuk merapikan tiap titik luar seleksi bagian yang ingin di rapikasn maka hasilnya akan seperti ini.



Gambar 4.8 Tampilan Hasil merapikan

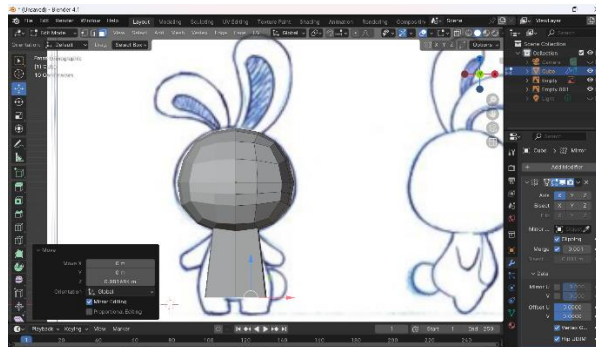


9. Ubah Viewpoint menjadi bagian samping dan rapikan seperti Langkah sebelumnya. Untuk menambahkan ruas di bagian hidung klik Ctrl + R.



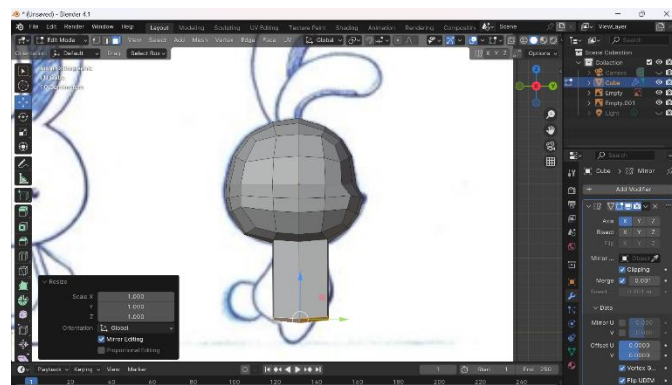
Gambar 4.9 Tampilan Hasil bagian Samping

10. Posisikan objek pada bagian bawah dan gunakan face select untuk menyeleksi bagian, kemudian tekan E (Extrude) dan Tarik kebawah seperti hasil berikut.



Gambar 3.10 Tampilan Extrude bagian Badan

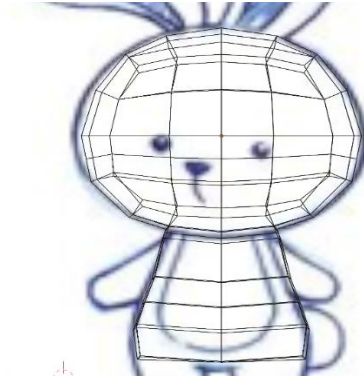
11. Ubah menjadi View samping kemudian pilih menu loop cut dan ubah menjadi 3 cut. Lalu ubah menjadi wireframe



Gambar 4.11 Tampilan loop cut badan

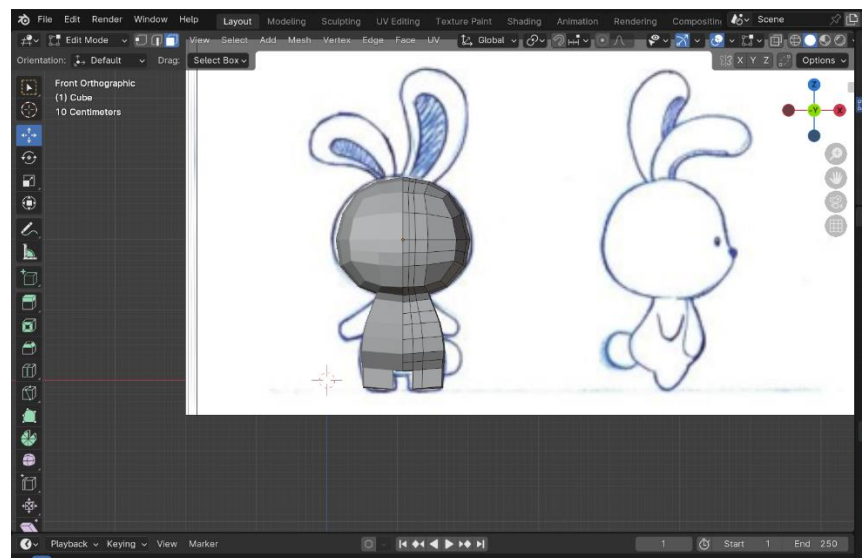


12. ubah menjadi bentuk badan



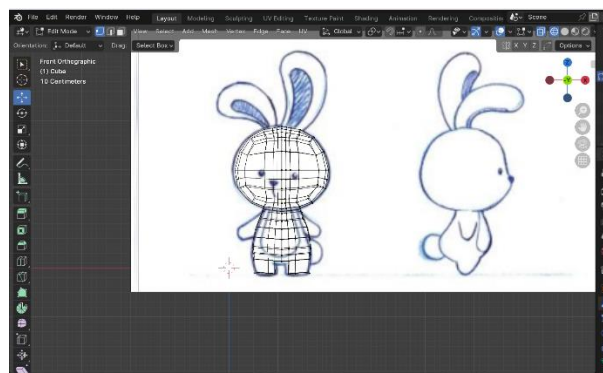
Gambar 4.12 Tampilan Membentuk badan

13. Seleksi pada bagian bawah badan menggunakan face selection kemudian tekan E (Extrude) untuk membentuk kaki seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.13 Tampilan Membuat Kaki

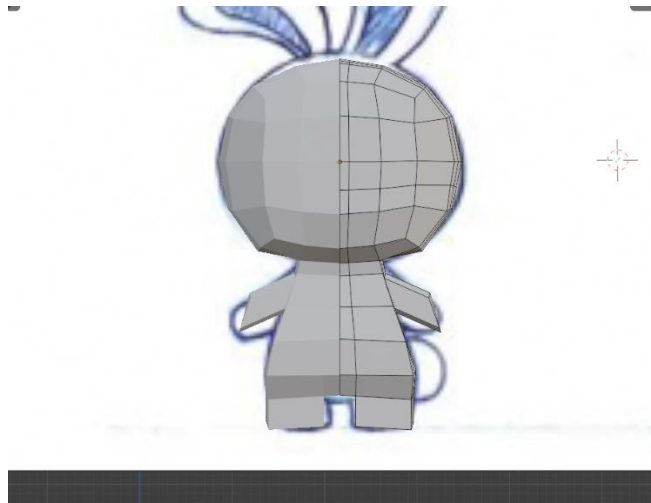
14. Kemudian bentuk kaki seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.14 Tampilan Membentuk Kaki

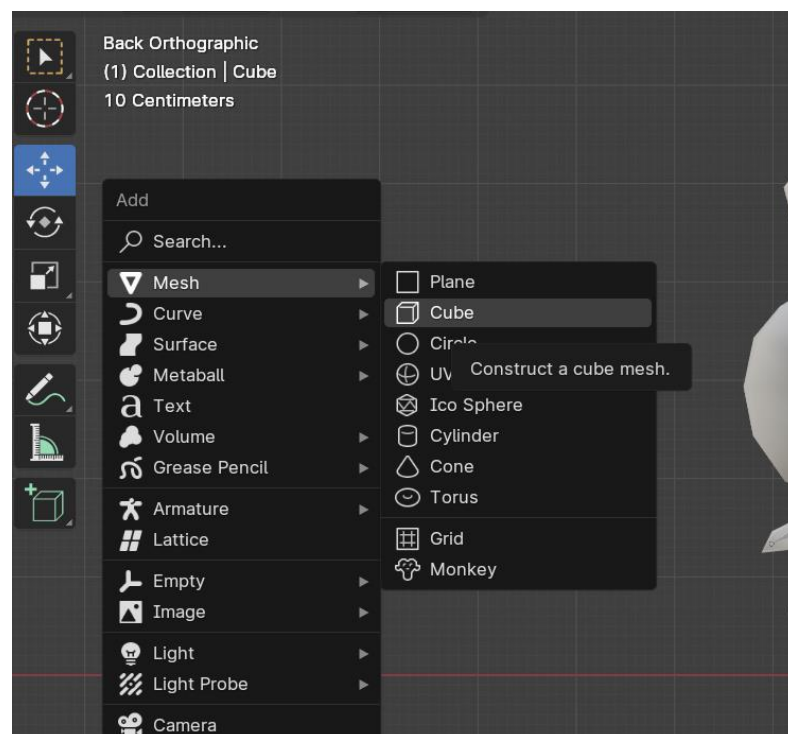


15. Kemudian seleksi pada bagian samping badan untuk membuta tangan dan tekan E (Extracude) seperti gambar berikut.



Gambar 4.15 Tampilan Membentuk Tangan

16. Kemudian buat cube baru dengan menggunakan shift A pilih mesh lalu klik cube untuk membentuk mata dan menambahkan hidung

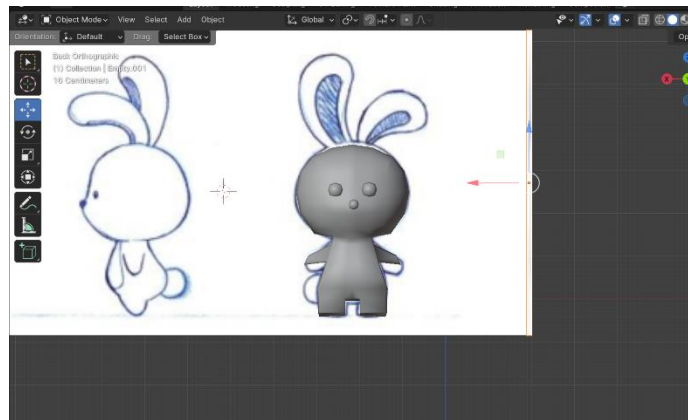


Gambar 4.16 Tampilan Membuat Cube



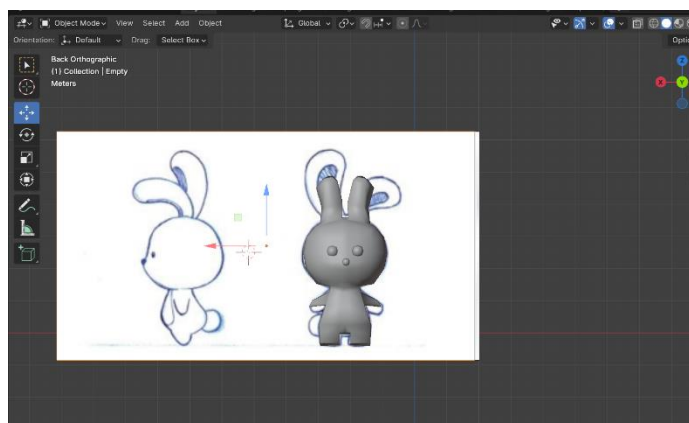


17. Kemudian Ctrl + C dan Ctrl V pada cube yang sudah dibentuk seperti gambar di bawah ini.



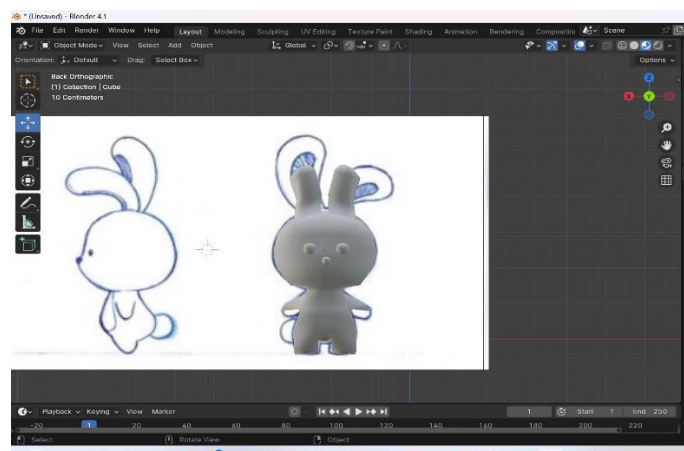
Gambar 4.17 Tampilan Membentuk mata dan Hidung

18. Kemudian seleksi bagian atas kepala untuk membuat telinga kelinci dan klik E ( Extracude) dan bentuk seperti gamabr berikut.



Gambar 4.18 Tampilan Membuat bagian Telinga

19. Kemudian buat tampilan menjadi Shade Mode seperti gambar berikut.



Gambar 4.19 Tampilan membuat Shade Mode



20. Hasil dari karakter kelinci berikut.



Gambar 4.20 Tampilan Hasil