



## TUGAS PERTEMUAN: 4

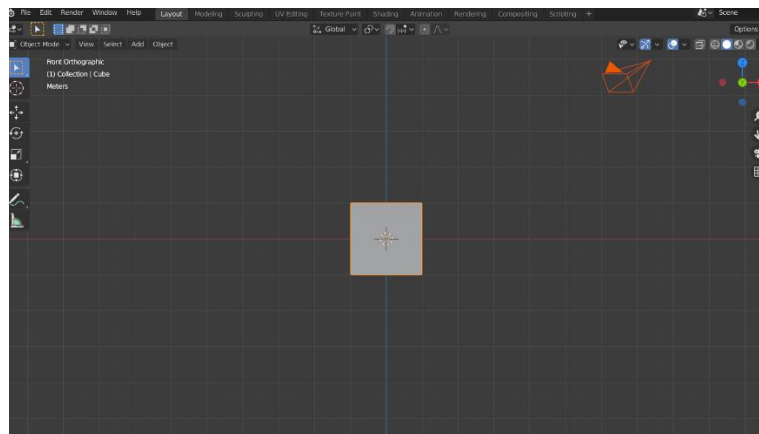
### 3D MODELING

NIM	:	2118086
Nama	:	Reihan Almas Hediawan
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Zainul Musyafa (2118050)
Baju Adat	:	-
Referensi	:	-

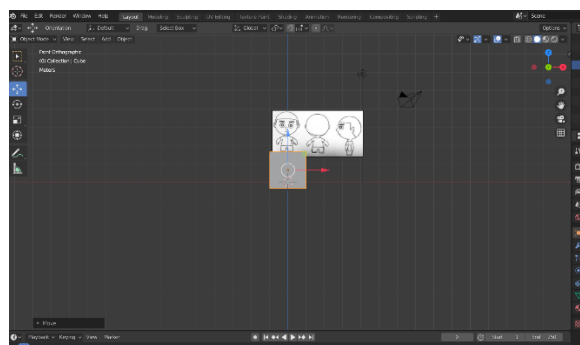
#### 1.1 Tugas 1 : Karakter 3D

##### A. Membuat Karakter 3D

1. Buka blender dan ubah viewpoint menjadi view Front. Pilih View lalu Viewpoint kemudian Front.

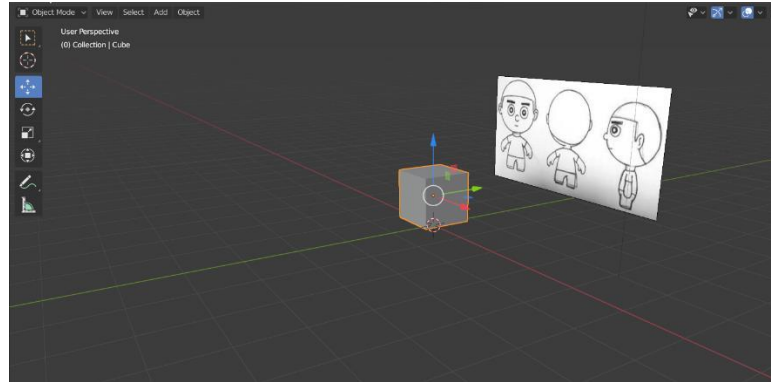


2. Import Sketsa dengan drag and drop ke dalam halaman blender dan perbesar ukuran sketsa dengan keyboard (S)

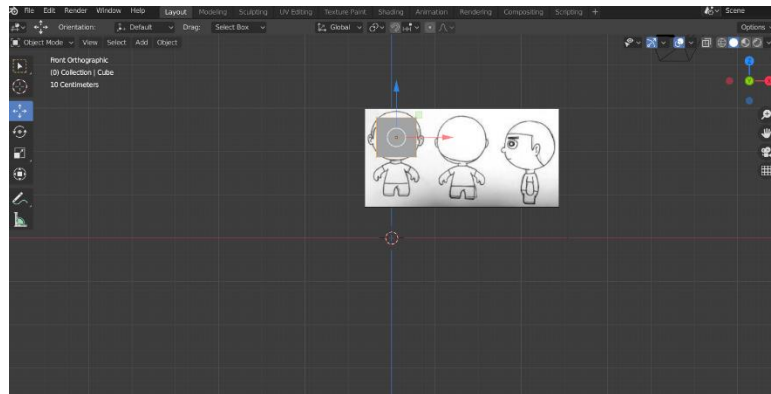




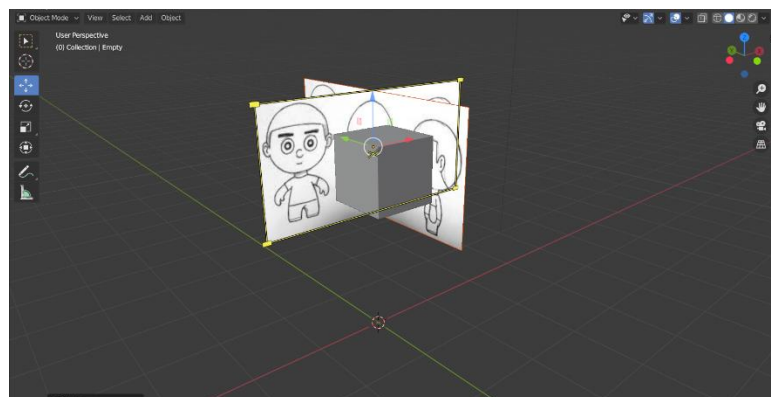
3. Posisikan sketsa di belakang cube pada sumbu y



4. Arahkan cube berada tepat di kepala dan kecikan dengan menggunakan keyboard S (Scale).

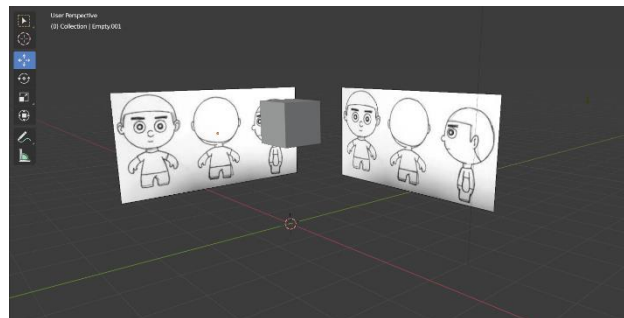


5. Kemudian kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V lalu tekan R (rotate) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat

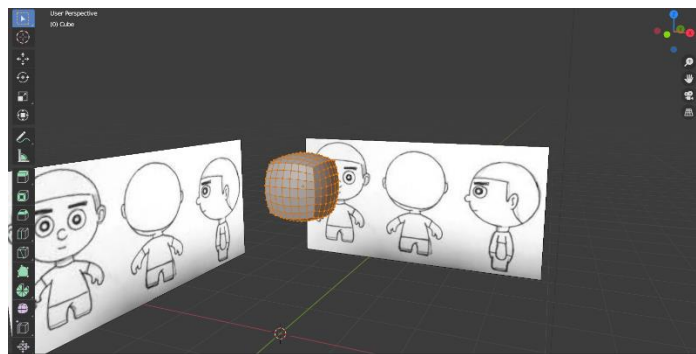




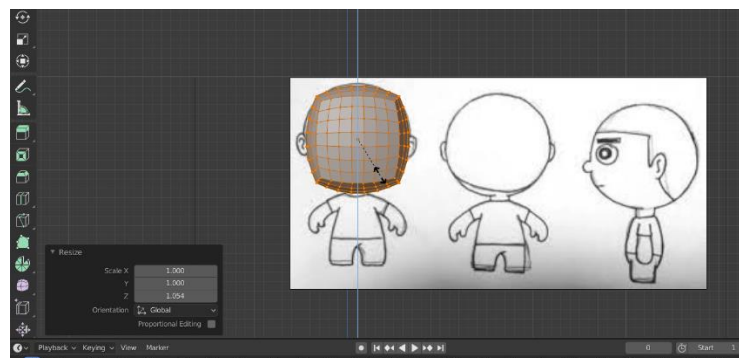
6. Lalu tampilkan dari view kanan dengan menekan numpad 3 dan posisikan seperti ini.



7. Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih survive lalu atur besar bentuk dari cube nya

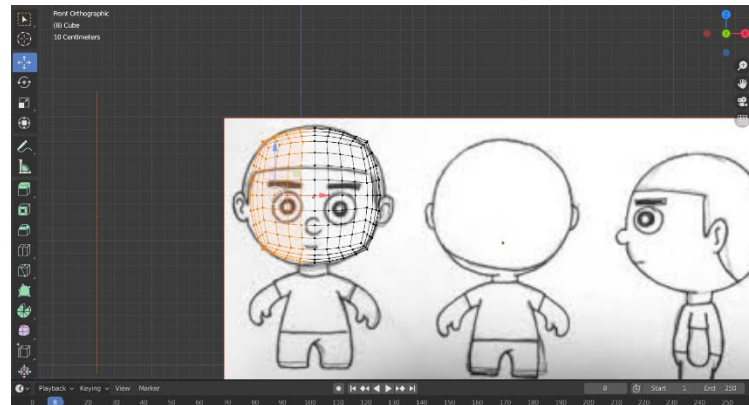


8. Tampilkan kembali ke view front, dan kecilkan ukuran cube dengan tekan S (Size) kemudian tekan keyboard Z. Ubah bentuk dan sesuaikan dengan sketsa

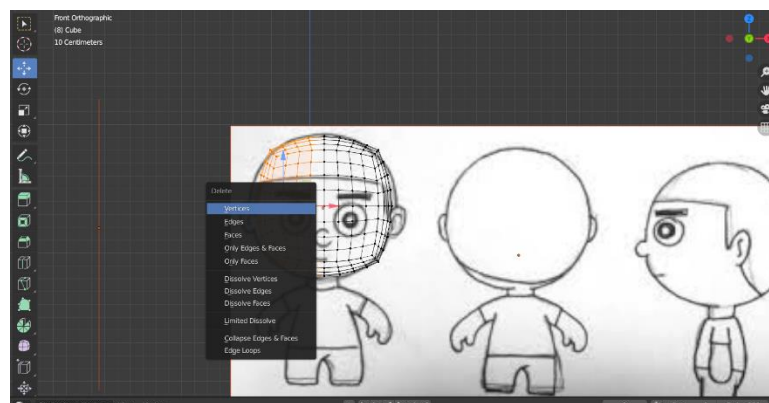




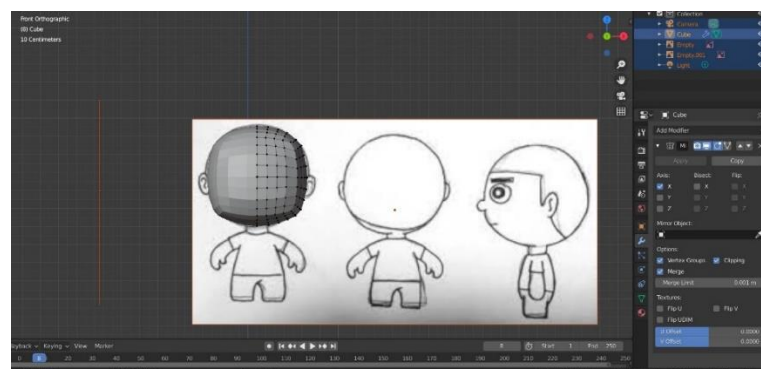
9. Kemudian seleksi titik / verteks dengan sortcut B (Select Object)



10. Lalu Tekan X dan pilih Vertices, untuk menghapus bagian yang telah diseleksi.

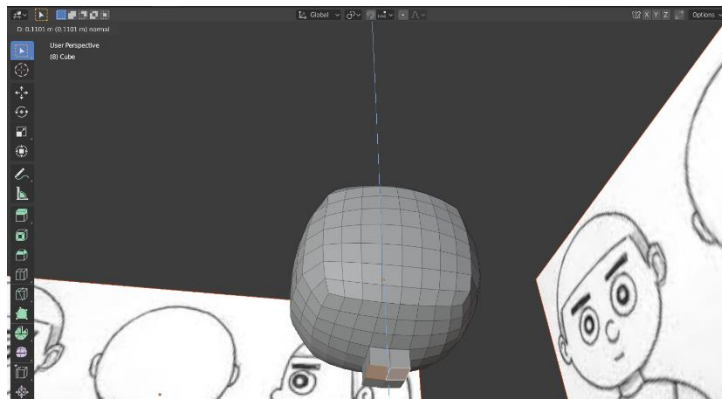


11. Selanjutnya Pilih modifier, kemudian pilih add modifier pilih mirror

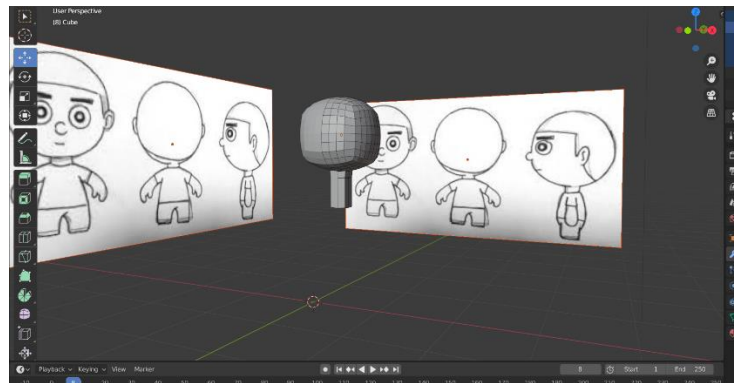




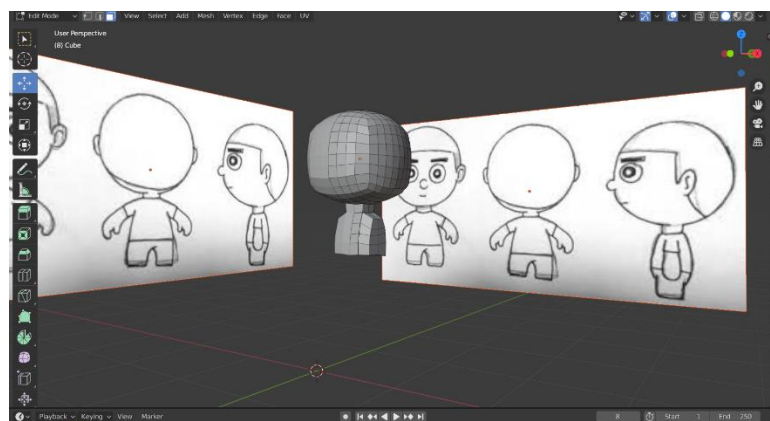
12. Kemudian Posisikan object seperti ini dan gunakan face select lalu Seleksi bagian berikut, kemudian tekan E (Extrude) dan tarik k bawah.



13. Pilih bagian permukaan bawah leher, kemudian tekan E (Extrude) ubah seperti di bawah ini.

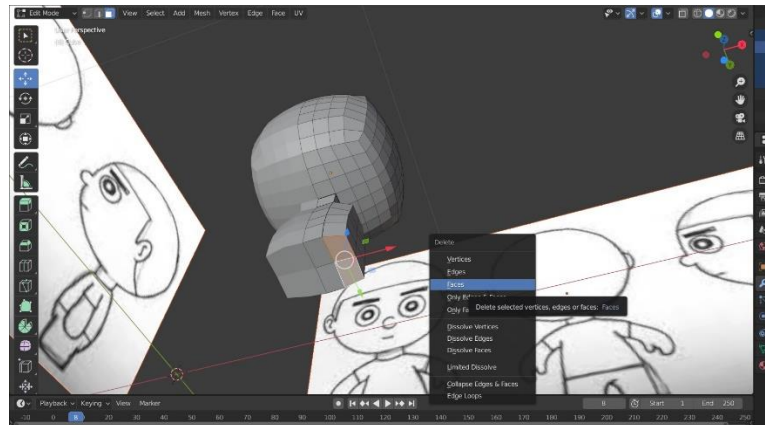


14. Ubah menjadi solid dan seleksi bagian samping dengan menggunakan face select kemudian tekan E (Extrude) untuk membentuk objek badan dan tekan Y agar posisi lengan sedikit miring

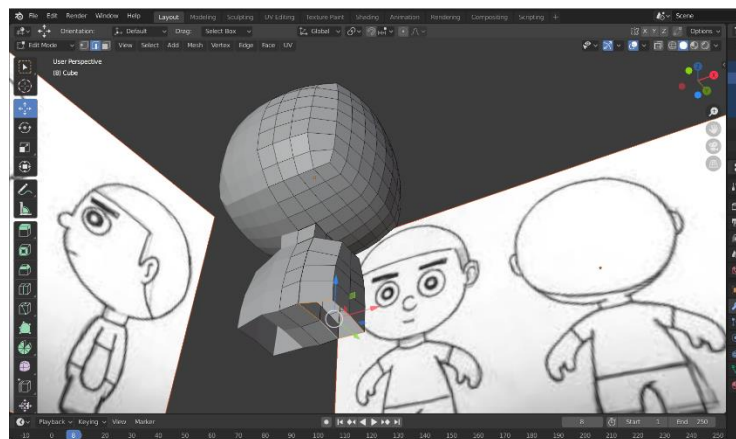




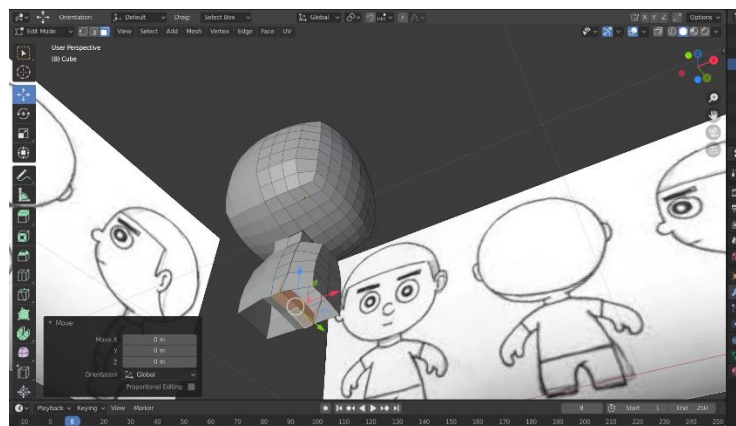
15. Selanjutnya Posisikan kamera dari bawah kemudian seleksi pada bagian ini menggunakan face selection lalu tekan X dan pilih Faces untuk menghapus bagian tersebut



16. Kemudian hasil dari faces tadi seperti berikut



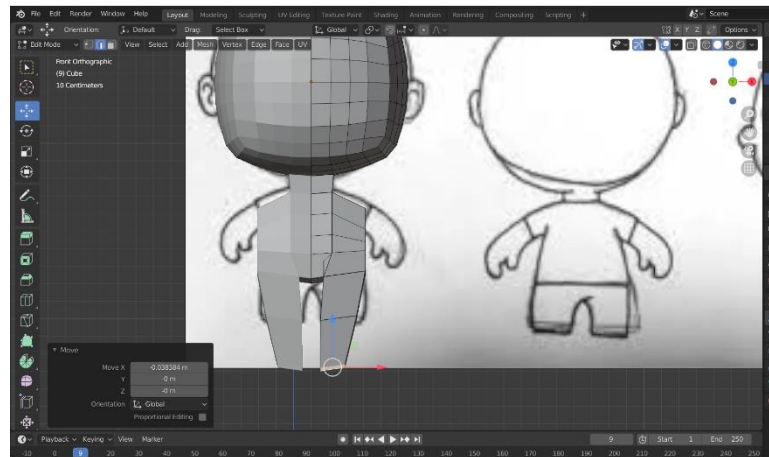
17. Lalu seleksi garis dengan edge select, kemudian geser dengan menggunakan tanda panah merah mundur (sumbu X).



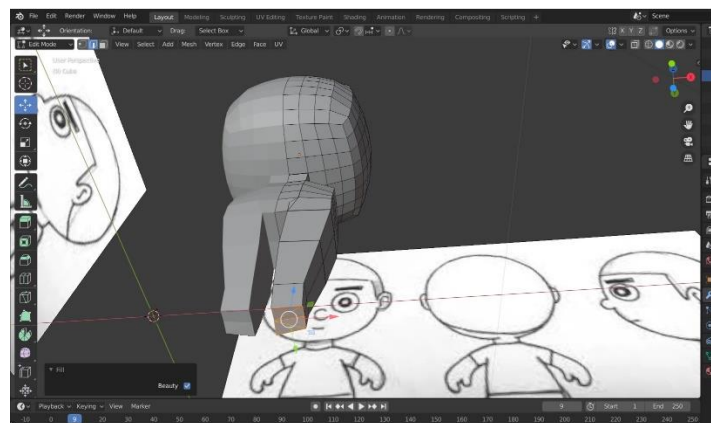




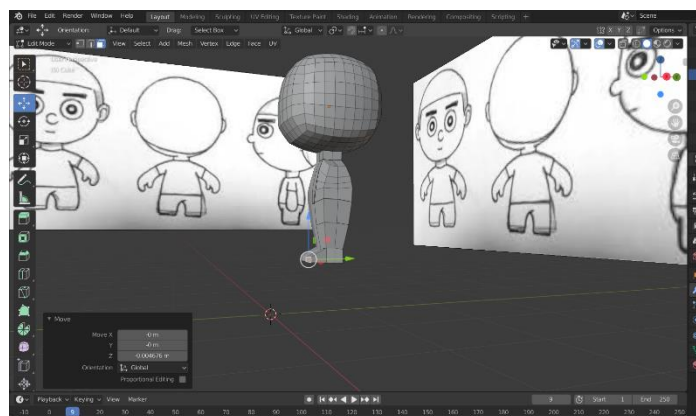
18. Kemudian tekan E (Extrude) dan buat kaki nya seperti berikut selanjutnya tekan R (Rotate) + Y (Sumbu Y) kemudian tekan S untuk mengecilkan ukuran paha.



19. Lalu tekan Kembali keyboard E (Extrude) + Z (Sumbu Z) untuk Membuat tumit

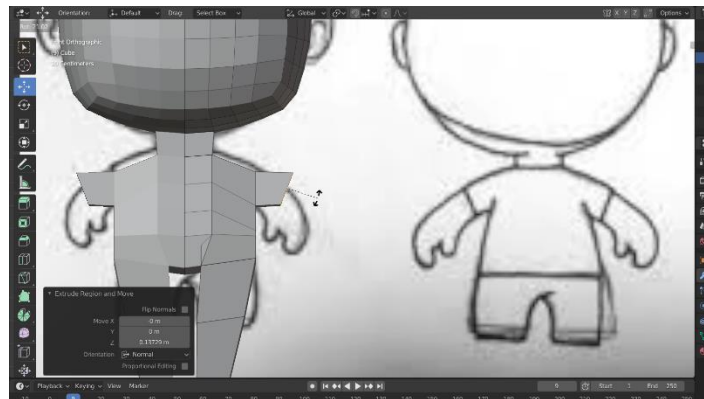


20. Kemudian tekan keyboard E dan selection menggunakan face selection pada bagian tumit untuk membentuk kaki dan tekan S + Tekan Y agar bentuk kaki seperti gambar berikut

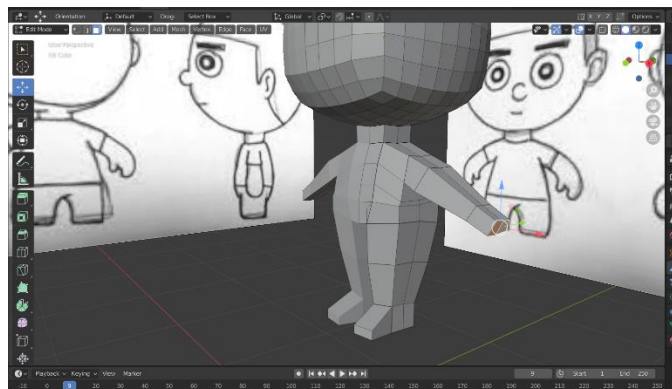




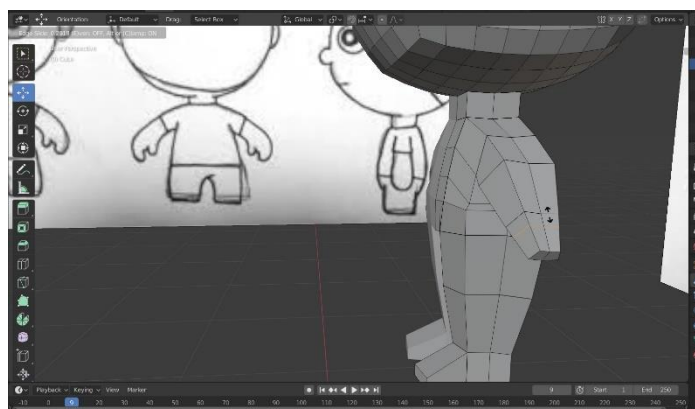
21. Lalu Kembali ke viewpoint front, tekan E (extrude). Kemudian tekan keyboard R (rotate) + Y (sumbu Y) dan tekan S untuk mengecilkan



22. Kemudian tambahkan bagian lengan bawah dengan tekan keyboard E. Gunakan keyboard G untuk mengatur panjang lengan, bisa juga menggunakan keyboard R(rotate) + Y (sumbu Y), serta keyboard S (size) untuk mengecilkan ukuran.



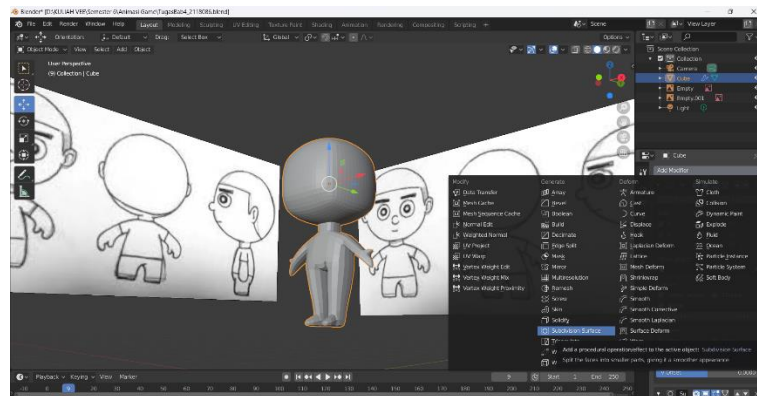
23. Kemudian buat bagian jari menggunakan Extrude lalu baut ruas baru menggunakan Ctrl + R dan tekan G untuk menyesuaikan Panjang nya



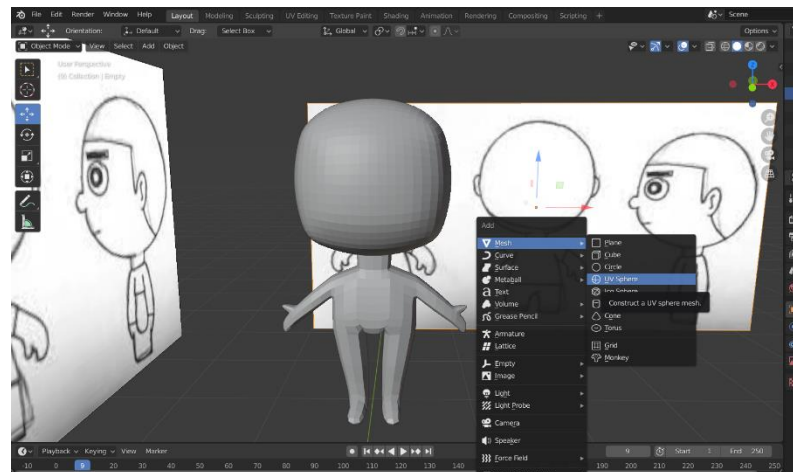




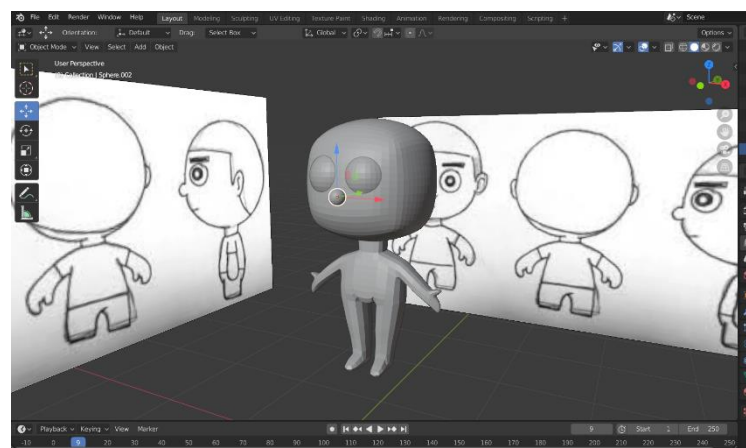
24. Tekan tab untuk mengganti menjadi menjadi object mode. Pada modifier properties, tambahkan subdivision surface



25. Kemudian kita membuat mata karakter nya menggunakan UV sphere dengan Shift + A

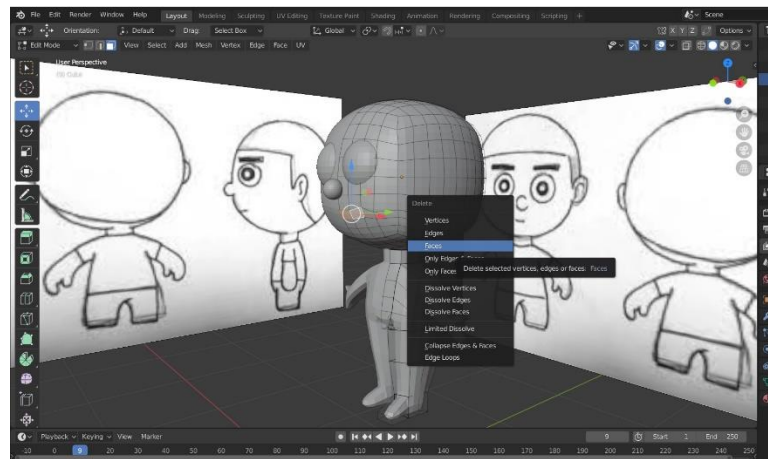


26. Lalu letakkan bentuk UV sphere pada bagian kepala kemudian sesuaikan dan jangan lupa di duplikat agar hasil nya seperti ini dan atur ukuran UV Sphere yang dengan keyboard S

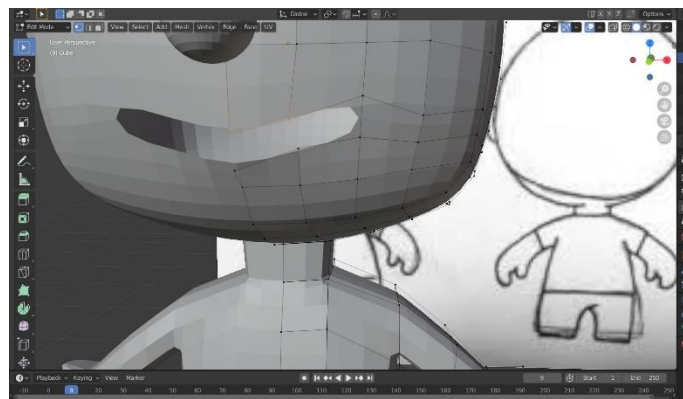




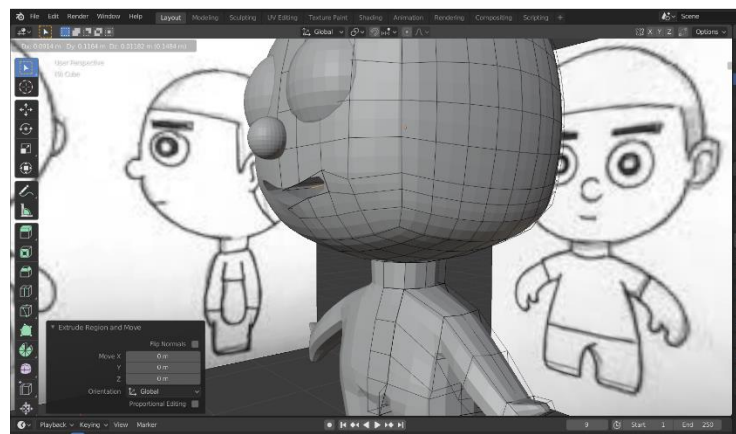
27. Untuk Membuat mulut, kita seleksi bagian yang berada di bawah hidung kemudian klik kanan pilih faces



28. Dan hasil nya akan seperti ini

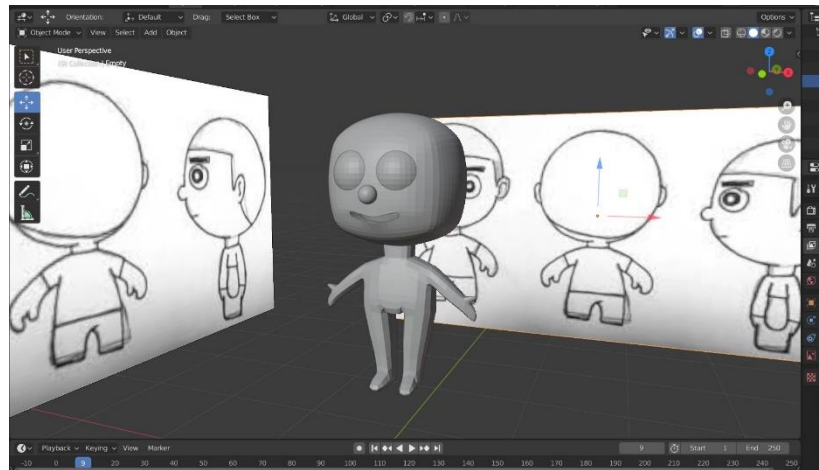


29. Selanjutnya . Pilih edge select, kemudian pilih salah satu garis pada bagian mulut, kemudian Alt + klik garis kemudian tekan E ke dalam atau sesuai dengan sumbu Y , kemudian opsional untuk mengatur ukuran dari mulut.

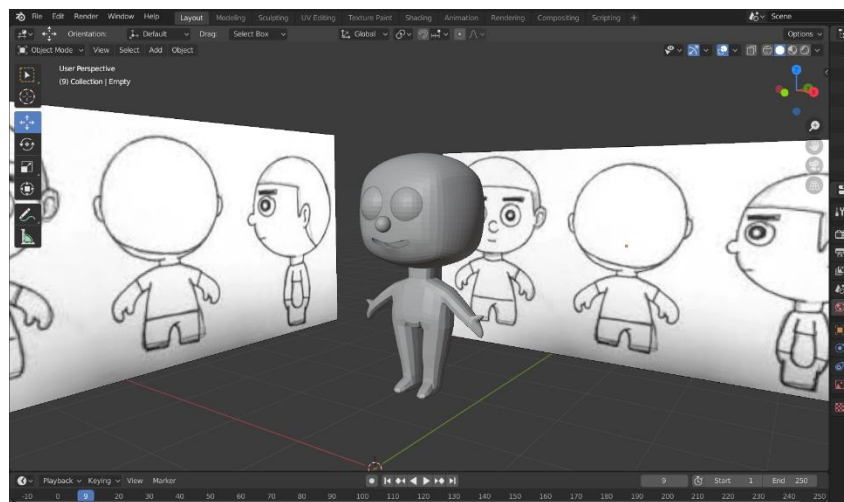




30. Lalu masuk ke object mode. Tekan Shift + A, pilih UV Sphere. Dan letakan pada bagian kepala. Klik kanan pada object, pilih shade smooth.



31. Dan Hasil karakter 3D seperti ini



32. Kemudian Kita beri warna pada object karakter nya menggunakan material properties lalu use nodes pada material yang akan diwarnai kemudian sesuaikan warna nya





33. Dan ini hasil dari karakter 3D yang sudah diberi warna

