Pembuatan Eve dari Wall E

Reynald / c14190055

Icon

Description automatically generated

Icon

Description automatically generated

Kepala

Dalam pembuatan kepala saya pakai ellipsoid

A picture containing logo

Description automatically generated

Saya menggunakan scale 0.8 agar bisa lebih kecil. Saya menggunakan radius (x, y, z) 0.35, 0.25, 0.35 saya menggunakan radius ini agar ellip soidnya kelihatan lonjong. Saya juga menggunakan shader warna putih. Lalu saya menggunakan translate (x, y, z) 0.55, -0.15, 0 agar berada di sebelah kanan sedikit. Titik centernya saya menggunakan titik (x, y, z) 0, 1.19, 0

Wajah

Dalam pembuatan wajah saya pakai ellipsoid

Icon

Description automatically generated

Saya menggunakan scale 0.9 agar bisa lebih kecil. Saya menggunakan radius (x, y, z) 0.25, 0.17, 0.18 saya menggunakan radius ini agar ellip soidnya kelihatan lonjong. Saya juga menggunakan shader warna hitam. Lalu saya menggunakan translate (x, y, z) 0.53, -0.3, 0.2 agar berada di depan kepala. Titik centernya saya menggunakan titik (x, y, z) 0, 1.19, 0

Badan (Parent)

Dalam pembuatan badannya saya menggunakan bangunan elliptic paraboloid

A white circle with a black background

Description automatically generated with medium confidence

Saya menggunakan scale 0.065 supaya badannya bisa kecil, tidak terlalu besar. Saya menggunakan radius (x, y, z) 1.4, 1.4, 1. Saya jua menggunakan shader berwarna putih agar sesuai dengan eve yang asli. Saya juga menggunakan translate di titik (x, y, z) 0.55, -0.15, 0, agar badannya berada di sebelah kanan. Titik center untuk badan saya letakkan di titik 0, 0, 0

Tangan kanan

A picture containing text, weapon

Description automatically generated

Saya menggunakan scale 0.6 agar bisa lebih kecil. Saya menggunakan radius (x, y, z) 0.08, 0.5, 0.05 saya menggunakan radius ini agar ellip soidnya kelihatan lonjong. Saya juga menggunakan shader warna putih. Lalu saya menggunakan translate (x, y, z) 0.55, -0.15, 0 agar berada di sebelah kanan. Titik centernya saya menggunakan titik (x, y, z) 0.6, 0.6, 0

Tangan kiri

A picture containing text, trouser press, weapon

Description automatically generated

Saya menggunakan scale 0.6 agar bisa lebih kecil. Saya menggunakan radius (x, y, z) 0.08, 0.5, 0.05 saya menggunakan radius ini agar ellip soidnya kelihatan lonjong. Saya juga menggunakan shader warna putih. Lalu saya menggunakan translate (x, y, z) 0.55, -0.15, 0 agar berada di sebelah kanan. Titik centernya saya menggunakan titik (x, y, z) -0.6, 0.6, 0

Mata kiri

Dalam pembuatan matanya saya menggunakan hyper boloid satu sisi

A picture containing chart

Description automatically generated

Saya menggunakan scale 0.00000001 agar bisa lebih kecil. Saya menggunakan radius (x, y, z) 0.2, 0.2, 0.2 saya menggunakan radius ini agar menjadi kecil. Saya juga menggunakan shader warna biru. Lalu saya menggunakan translate (x, y, z) 0.42, 0.75, 0.34 agar berada di atas. Titik centernya saya menggunakan titik (x, y, z) 0, 0, 0

Mata kanan

Dalam pembuatan matanya saya menggunakan hyper boloid satu sisi

A picture containing chart

Description automatically generated

Saya menggunakan scale 0.00000001 agar bisa lebih kecil. Saya menggunakan radius (x, y, z) 0.2, 0.2, 0.2 saya menggunakan radius ini agar menjadi kecil. Saya juga menggunakan shader warna biru. Lalu saya menggunakan translate (x, y, z) 0.6, 0.75, 0.35 agar berada di atas. Titik centernya saya menggunakan titik (x, y, z) 0, 0, 0