



TUGAS PERTEMUAN: 4

3D MODELING

NIM	:	2118021
Nama	:	Irfani Muhamad Al Rizqi
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (2118034)
Baju Adat	:	Baju Bangsawan (Maluku)
Referensi	:	https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2021/08/pakaian-daerah-maluku-baju-bangsawan-antara.jpg?width=450&quality=90

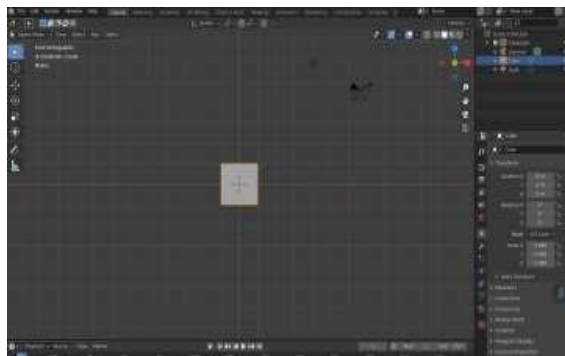
1.1 Tugas 1 : Membuat 3D Modeling dengan menggunakan sketsa 2D

1. Buka *blender* terlebih dahulu



Gambar 5.1 Buka *Blender*

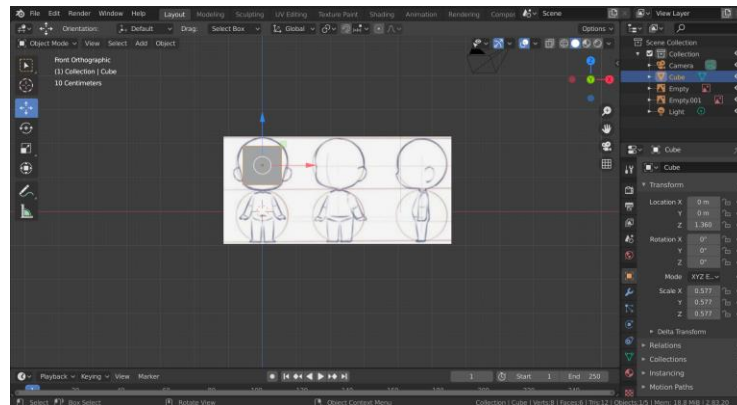
2. Ubah *viewpoint* menjadi *view Front*. Pilih *View > Viewpoint > Front*



Gambar 5.1 Ubah Viewpoint Menjadi View Front



3. *Import sketsa dengan drag and drop sketsa ke blender.*



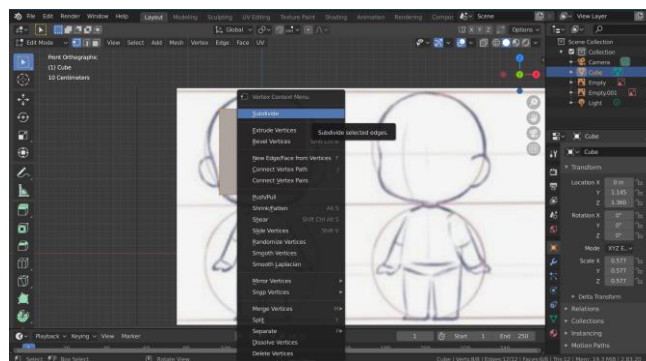
Gambar 5.3 *Import Sketsa*

4. Posisikan sketsa seperti dibawah ini. Perbesar ukuran sketsa dengan menekan *keyboard S (Size)*.



Gambar 5.4 *Tampilan Posisi Sketsa*

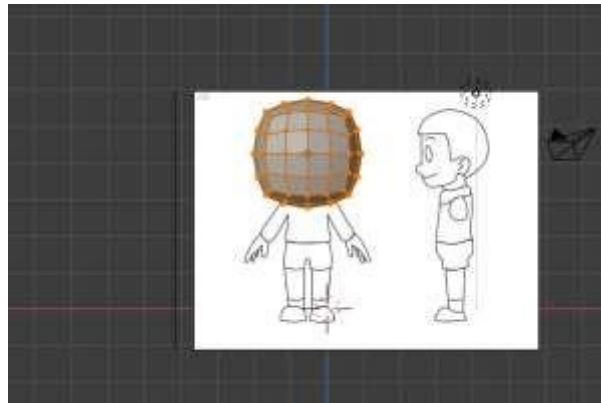
5. Kemudian klik kanan pada bagian *cube* dan pilih *subdivide*



Gambar 5.5 *Tampilan Subdivide Cube*

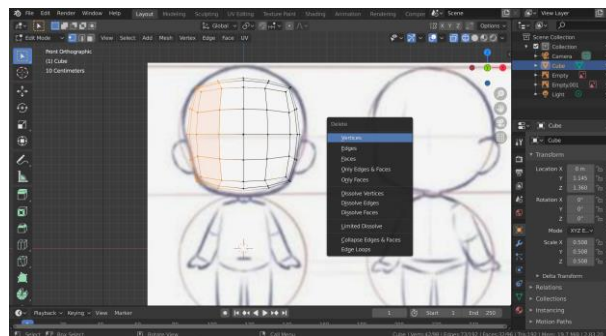


6. Tampilkan kembali ke *view front*, dan kecilkan ukuran *cube* dengan tekan S (*Size*).



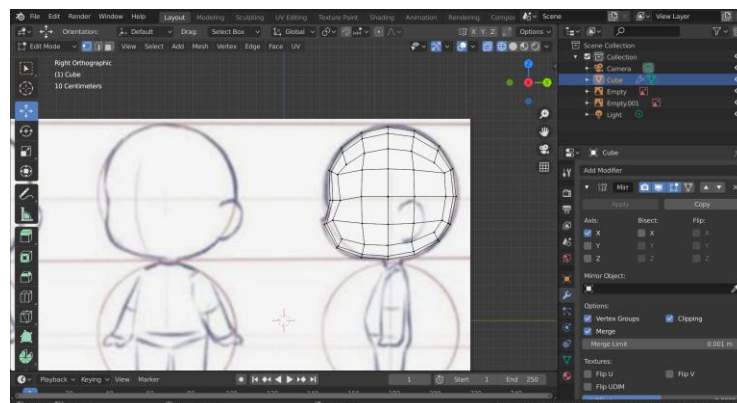
Gambar 5.6 Tampilan Tampilan View Front

7. Kembali ke *object mode* atau tekan tab, ubah ukurannya pada sumbu Z dengan menekan *keyboards S (size) + Z (sumbu Z)*. Ubah bentuknya menjadi seperti ini.



Gambar 5.7 Tampilan *Object Mode* Ubah Ukuran

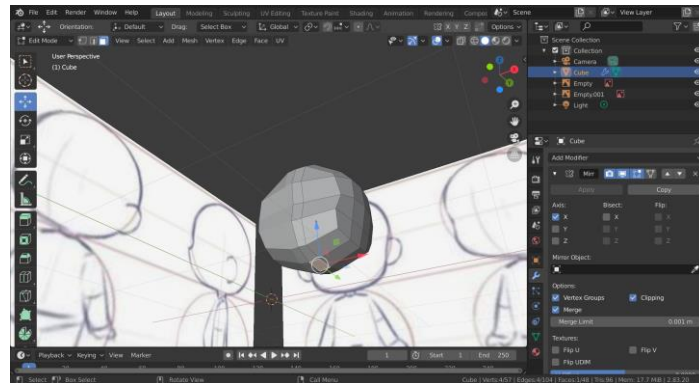
8. Kemudian seleksi titik / *verteks* dengan *shortcut B (Select Object)*.



Gambar 5.8 Tampilan Select Objek Titik

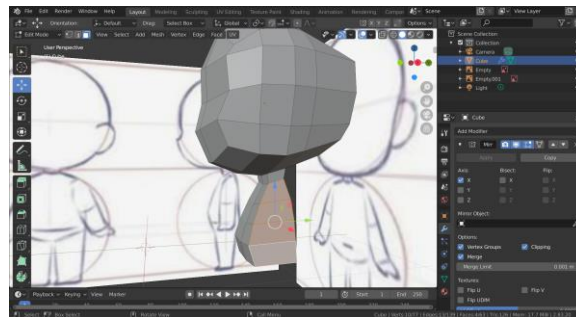


9. Posisikan *object* seperti ini dan gunakan *face select*.



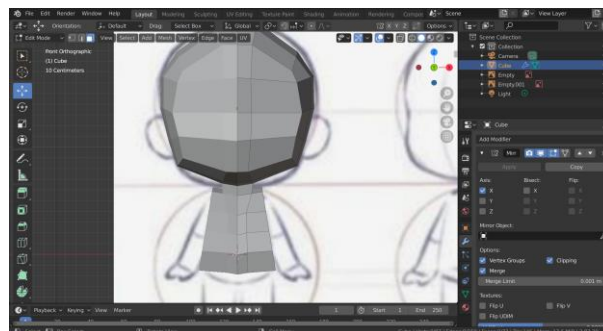
Gambar 5.9 Tampilan Group Leher

10. Seleksi bagian berikut, kemudian tekan E (*Extrude*) dan tarik ke bawah.



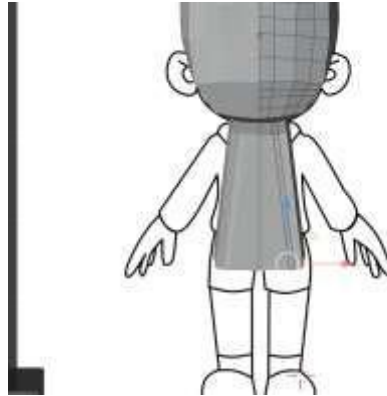
Gambar 5.10 Tampilan Seleksi Bagian

11. Tampilkan kembali menggunakan *view front*, masih dipermukaan yang sama tekan S (*Size*) untuk mengecilkan bagian leher. Jika Diperlukan rapikan kembali bagian leher



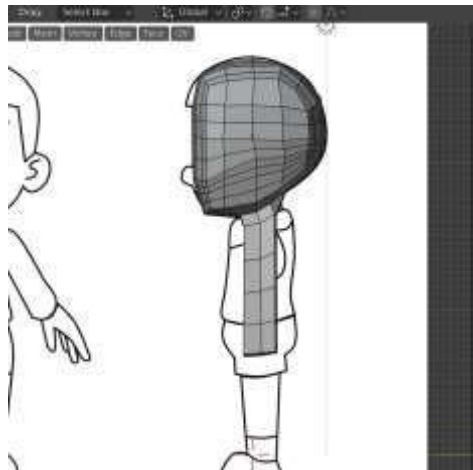
Gambar 5.11 Tampilan *Front*

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



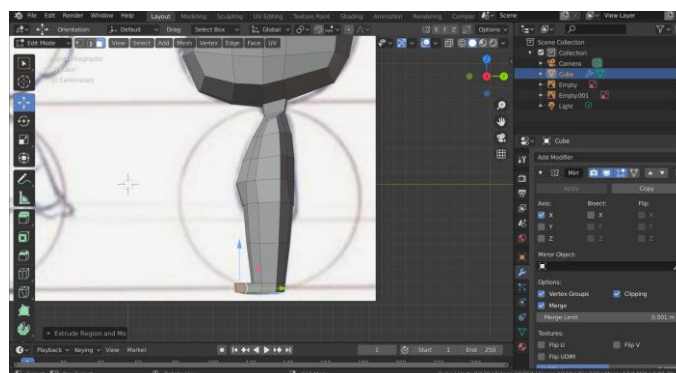
Gambar 5.12 Tampilan Bagian Dan Tarik Bawah

13. Ubah menjadi *viewpoint right* Ctrl+R, kemudian pilih menu *loop cut* dan buat 3 *cut*.



Gambar 5.13 Tampilan Viewpoint Right

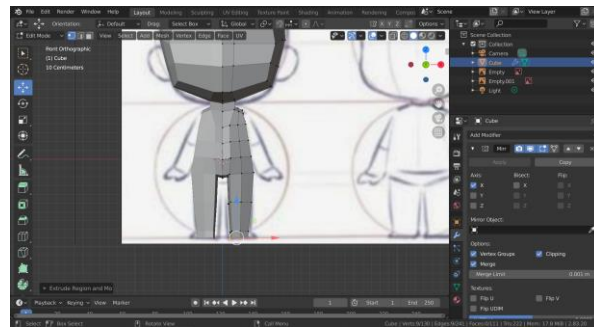
14. Ubah menjadi *wireframe*, dan ubah menjadi bentuk badan



Gambar 5.14 Tampilan Ubah Wireframe Dan Ubah Bentuk Badan

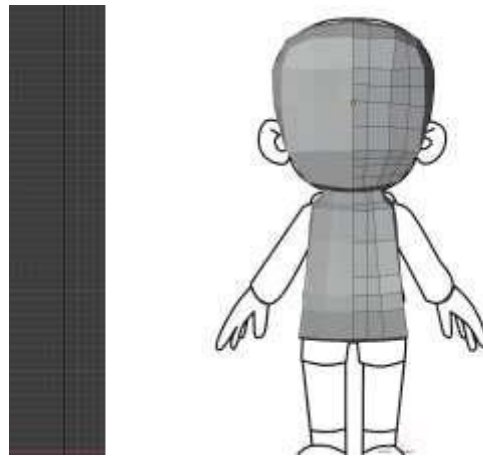


15. Ubah menjadi *solid* dan seleksi bagian berikut dengan menggunakan *face select*.



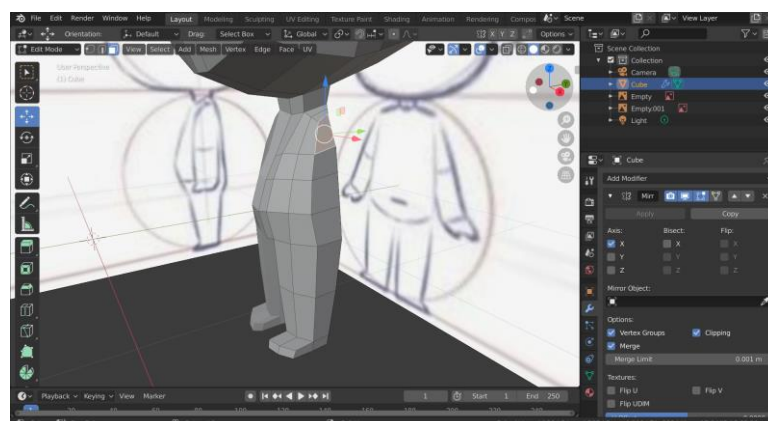
Gambar 5.15 Tampilan Ubah Menjadi *Solid*

16. Kemudian gunakan *viewpoint front* dan tekan E (*Extrude*).



Gambar 5.16 Tampilan Viewpoint Front

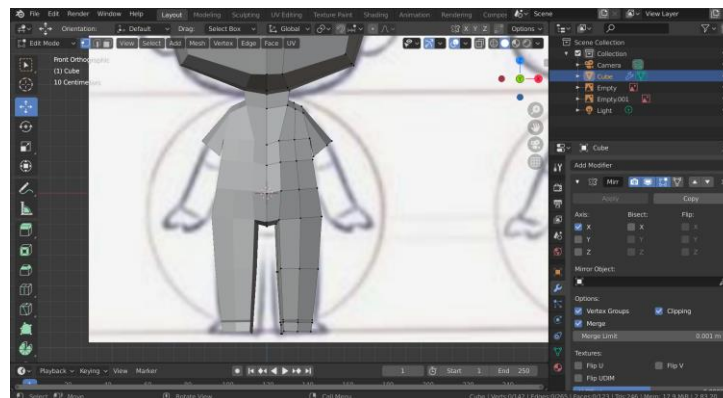
17. Seleksi kembali pada bagian ini menggunakan *face selection*, kemudian tekan *keyboard S (Size) + Y (Sumbu Y)* untuk mengecilkan.



Gambar 5.17 Tampilan Mengecilkan Badan

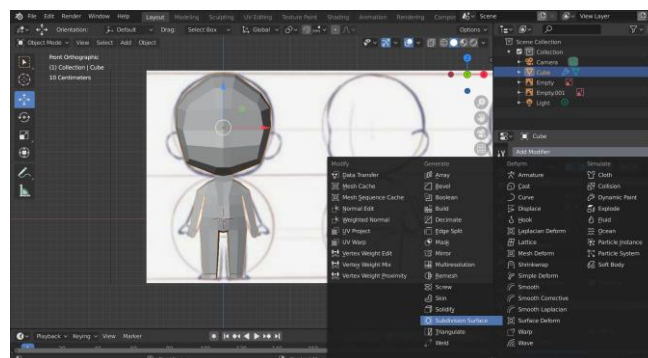


18. Tampilkan kembali dari *viewpoint front*, kemudian tekan E (*Extrude*) dan buat kakinya seperti ini.



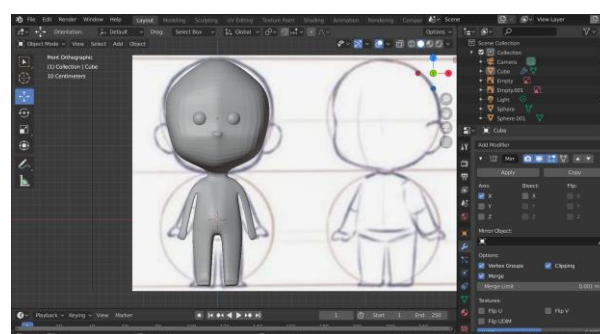
Gambar 5.18 Tampilan pembuatan kaki kanan

19. Hasilnya seperti berikut.



Gambar 5.19 Tampilan Hasil

20. Buat Mata Seperti Berikut ini dengan menggunakan *Extrude* dan sesuaikan seperti gambar berikut.



Gambar 5.20 Tampilan Tampilan Buat Mata