



TUGAS PERTEMUAN: 4

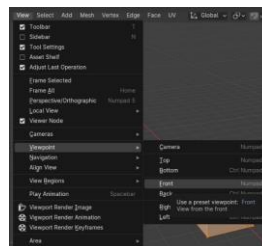
3D Modelling

NIM	:	2118003
Nama	:	Kevin Majesta Ivano
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Rafi Faddilani (2118144)

1.1 Tugas 1 : Membuat 3D Modelling

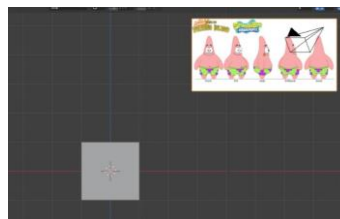
A. 3D Modelling

1. Buka blender dan ubah viewpoint menjadi *view Front*. Pilih *View > Viewpoint > Front*.



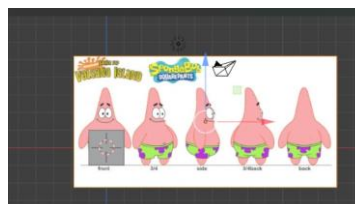
Gambar 1.1 Buka Blender

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



Gambar 1.2 Tampilan awal

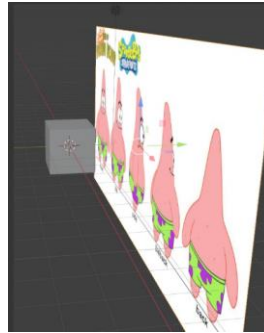
3. Posisikan sketsa seperti dibawah ini. Perbesar ukuran sketsa dengan menekan keyboard S (*Size*).



Gambar 1.3 Tampilan setelah di *resize*

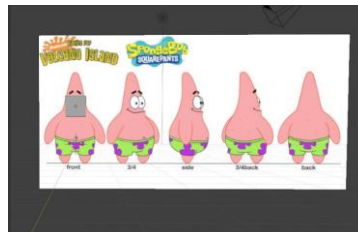


4. Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y



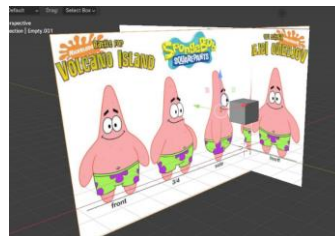
Gambar 1.4 Posisikan sketsa

5. Arahkan cube berada tepat di kepala dan kecikan dengan menggunakan keyboard S (Size).



Gambar 1.5 Pas kan tempat cube

6. 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 1.6 Buat 90 derajat

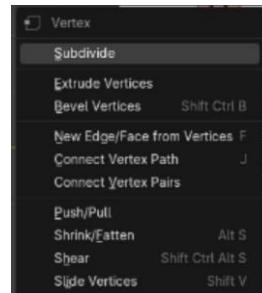
7. Ubah mode pada cube menjadi edit mode atau menggunakan tab (Changes Mode).



Gambar 1.7 Ubah menjadi *edit mode*



8. Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih subdivide



Gambar 1.8 *subdivide*

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



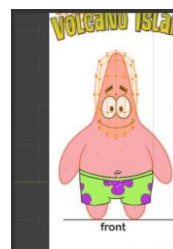
Gambar 1.9 Kecilkan cube

10. 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 1.10 Ubah bentuk

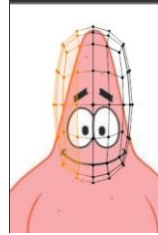
11. Kemudian tampilkan dalam wireframe atau keyboard Z dan pilih wireframe.



Gambar 1.11 Tampilkan wireframe

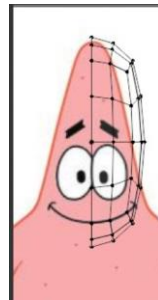


12. Kemudian seleksi titik / verteks dengan *shortcut* B (*Select Object*).



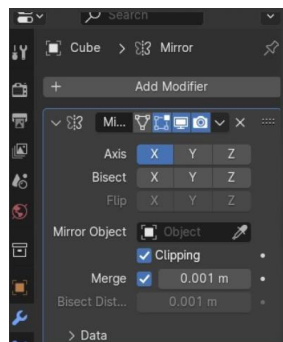
Gambar 1.12 Seleksi vertex

13. Tekan B (*Select Object*) untuk seleksi bagian yang tersisa.



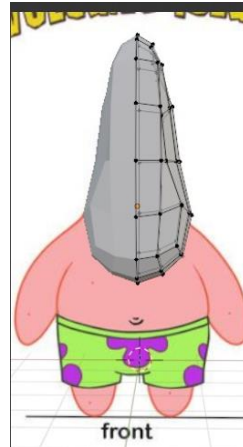
Gambar 1.13 *Select Object*

14. Pilih modifier, kemudian pilih add modifier pilih mirror



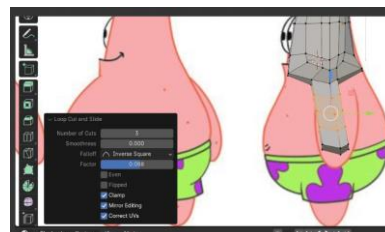
Gambar 1.14 *Mirror*

15. 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.



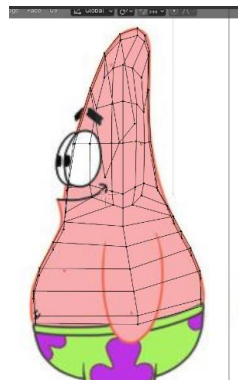
Gambar 1.15 Merapikan

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



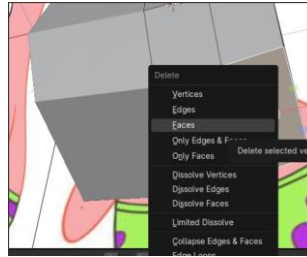
Gambar 1.16 *Extrude*

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



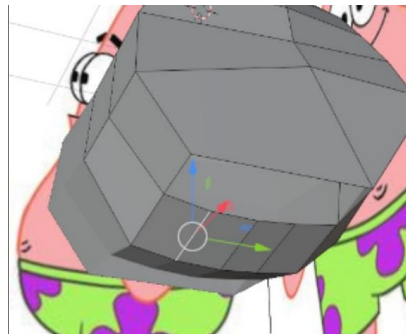
Gambar 1.17 Rapikan

18. Kemudian tekan X dan pilih faces untuk menghapus permukaan yang diseleksi



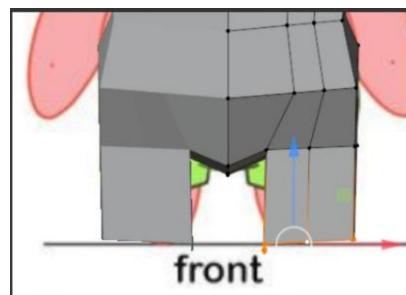
Gambar 1.18 Habis *faces*

19. Buat bagian tersebut menjadi seperti ini



Gambar 1.19 Buat bagian

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



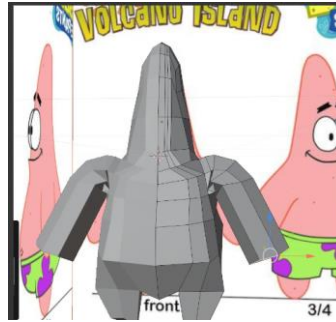
Gambar 1.20 *Extrude* Kaki

21. Cek pada bagian kaki, seleksi garis menggunakan edge select kemudian alt + klik kemudian tekan F untuk menutup lubang pada kaki.



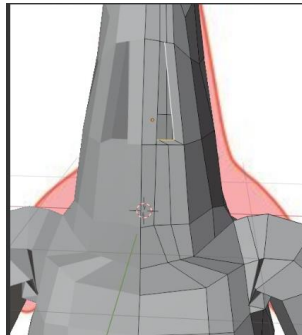
Gambar 1.21 Menutup lubang pada kaki

22. Kembali ke viewpoinr front, tekan E (extrude). Kemudian tekan keyboard R (rotate) + Y (sumbu Y) dan buat seperti gambar dibawah ini.



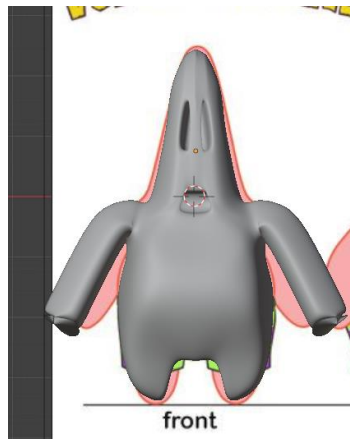
Gambar 1.22 Buat tangan

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



Gambar 1.23 Buat mata dan mulut

24. Pada modifier bagian subdivisions ubah viewport mejadi 3.



Gambar 1.24 Hasil Akhir

B. Repository GitHub

Kevinmajesta/2118003_PRAK_ANIGAME