



TUGAS PERTEMUAN: 4

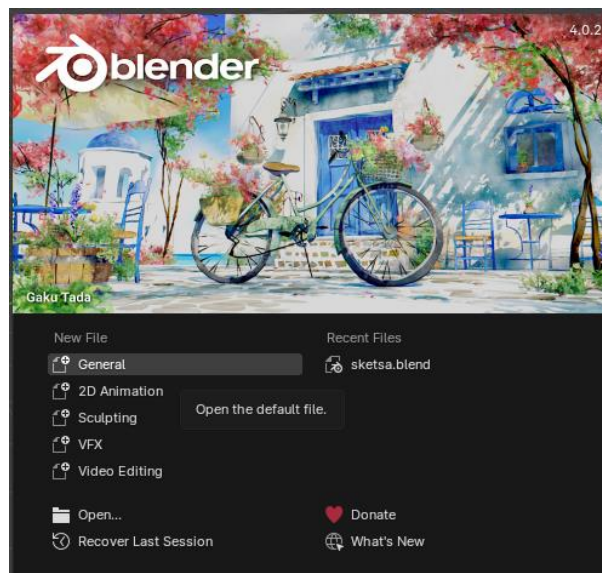
3D MODELING

NIM	:	2118118
Nama	:	Legming Dwi Anggraini
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta Nayottama (2218102)

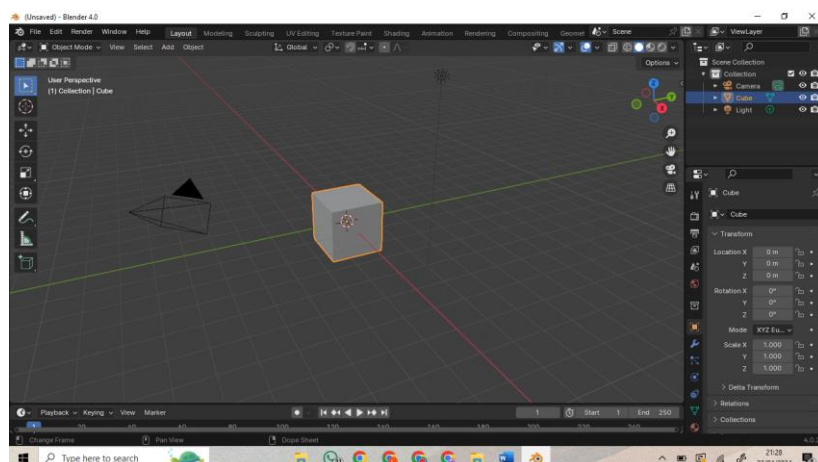
1.1 Tugas 2 : Membuat 3D Modeling

A. 3D Modelling

1. Buka software blender, jika muncul pop-up berikut pilih general

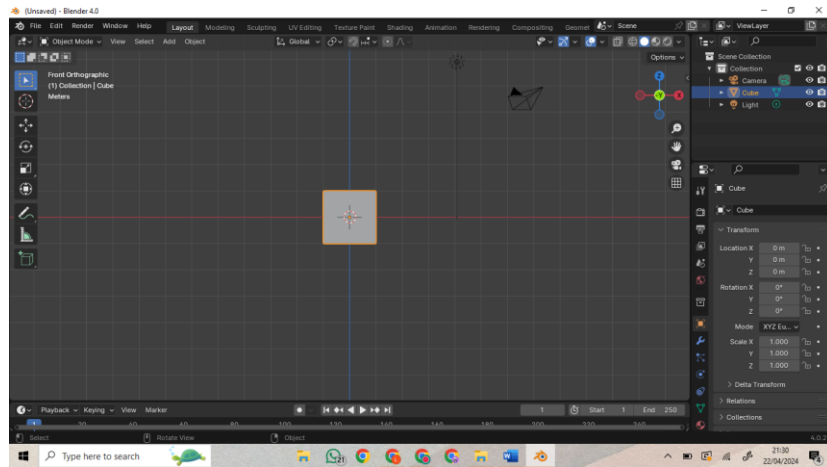


2. Berikut merupakan tampilan halaman awal

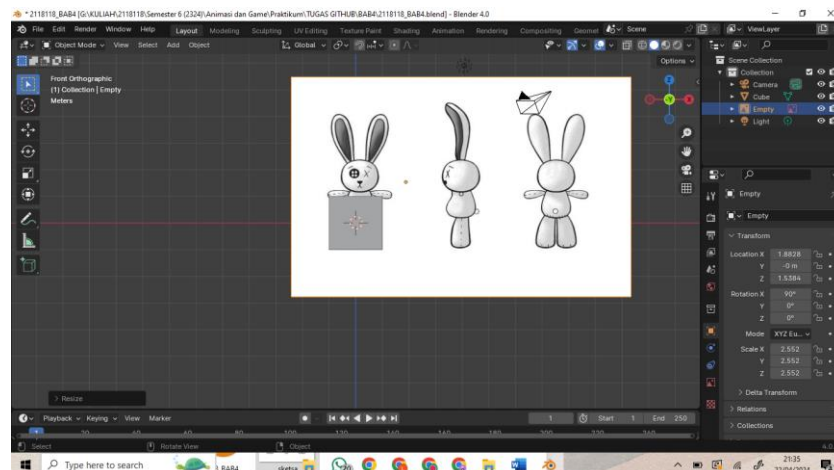




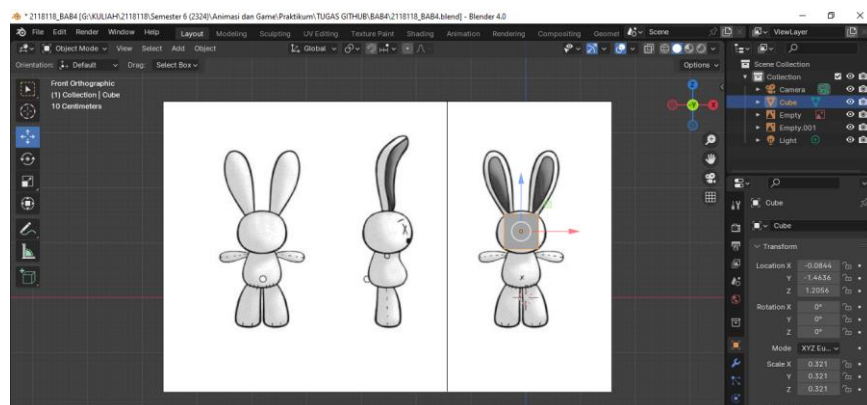
3. Ubah viewpoint menjadi tampak depan dengan cara klik shortcut angka 1 (jika menggunakan emulate numpad).



4. Drag and drop sketsa dari objek yang akan dibuat, copy paste dan klik shortcut keyboard R (Rotate), Z (Sumbu Z) dan 90 untuk rotasi sebesar 90 derajat.

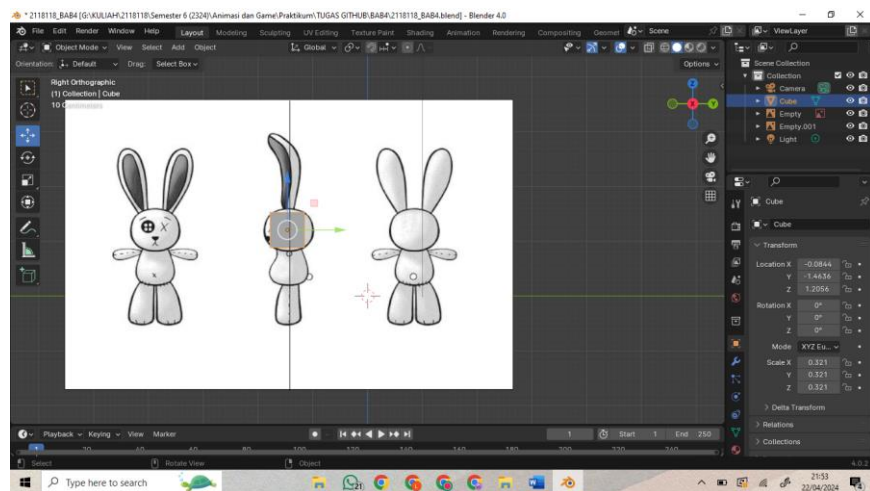


5. Ubah viepoint front kemudian sesuaikan objek cube dengan bagian kepala seperti berikut

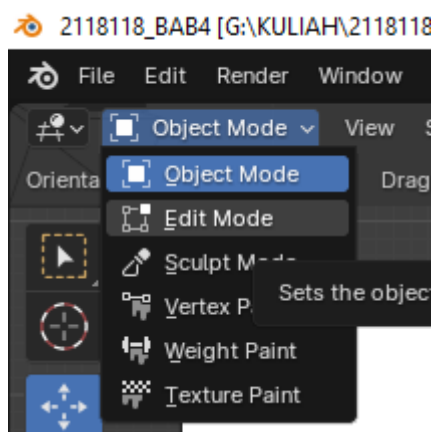




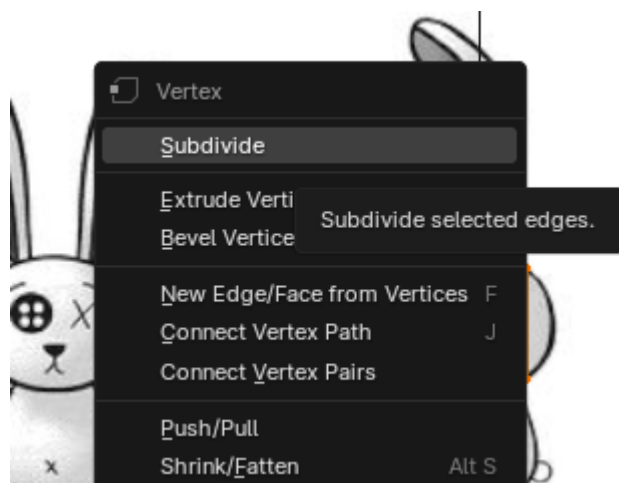
- Ubah viepoint tampak samping kanan dengan cara klik shortcut angka 3, lalu sesuaikan cube dengan dengan kepala juga.



- Pada object mode, ubah menjadi edit mode seperti berikut

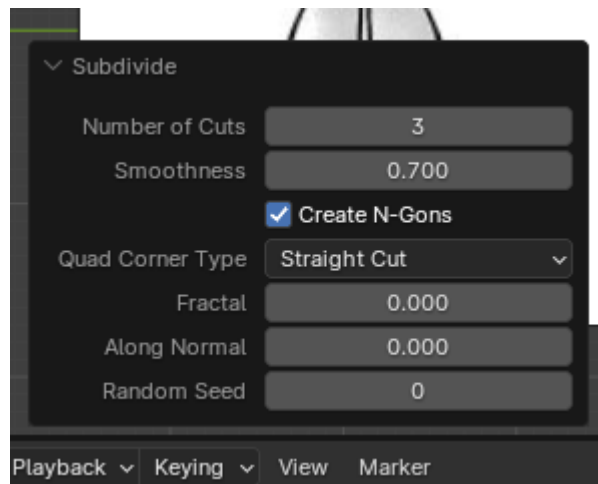


- Klik kanan pada objek cube atau dengan shortcut tab, lalu pilih subdivide

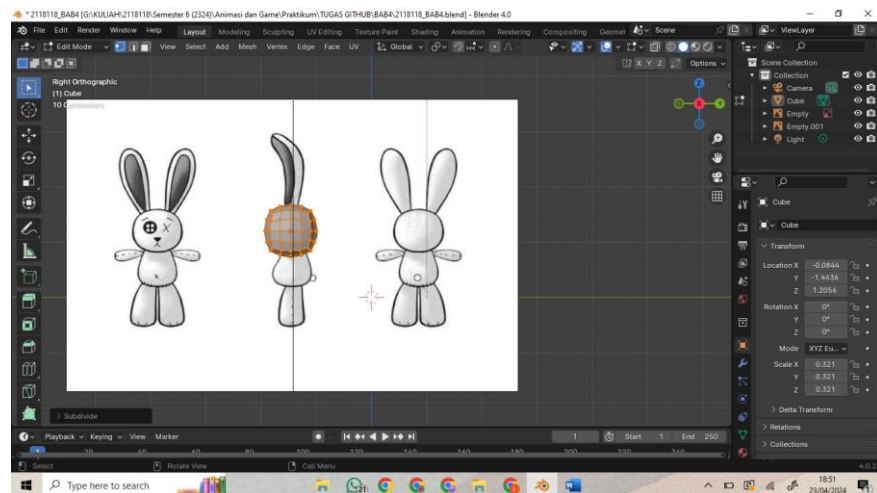




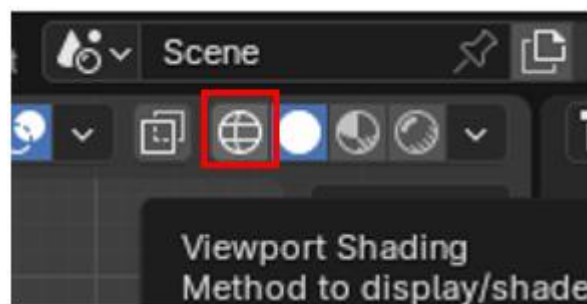
9. Pada pojok kiri bawah atur subdivide seperti berikut banyak cut 3 dan smoothness 0.7



10. Maka, akan tampil seperti berikut

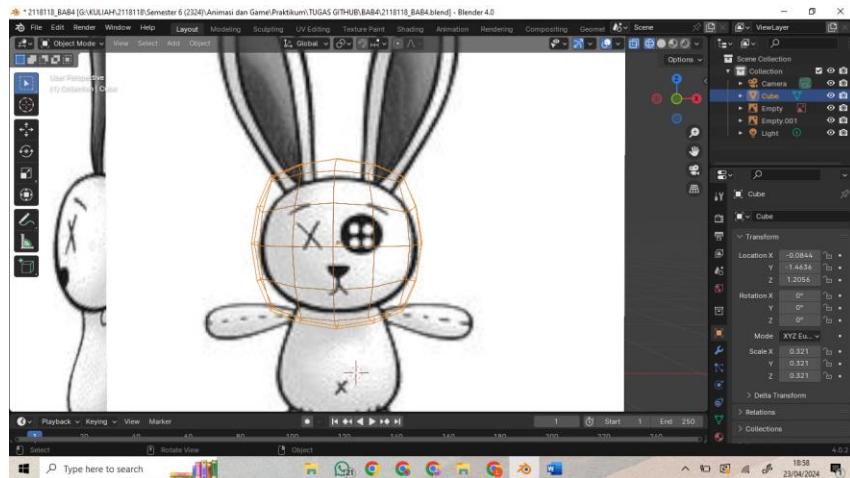


11. Tampilkan objek cube tadi dalam bentuk wireframe dengan cara klik icon tersebut atau dengan shortcut keyboard Z lalu pilih wireframe

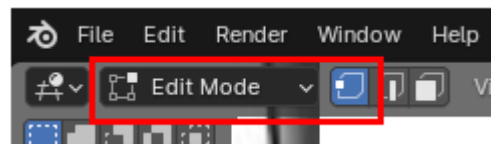




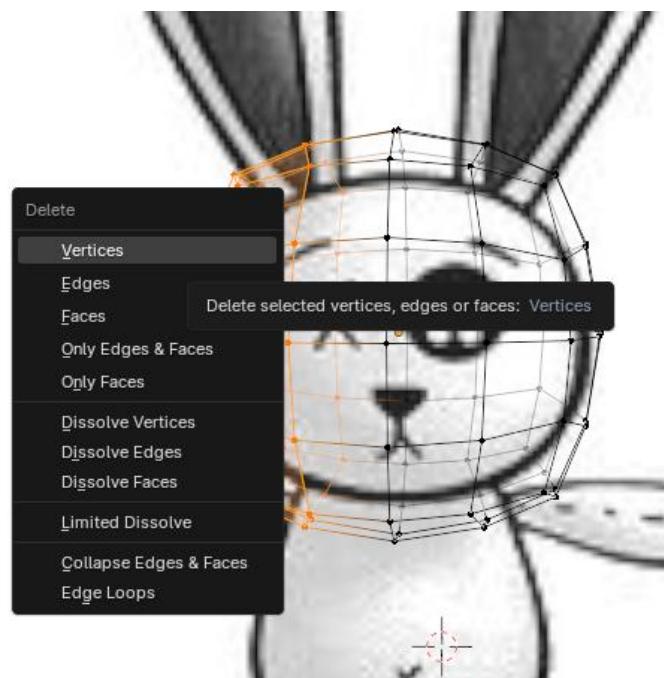
12. Akan tampak tampilan wireframe seperti berikut



13. Lalu kembali pada Edit Mode dan pilih vertex select

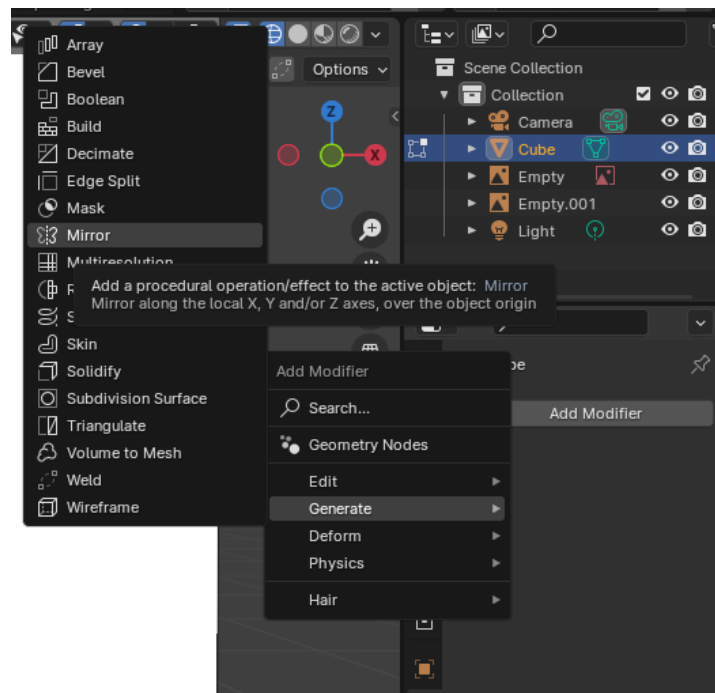


14. Klik shortcut keyboard B dan seleksi vertex, lalu tekan keyboard X dan pilih vertices untuk menghapus vertez yang diseleksi

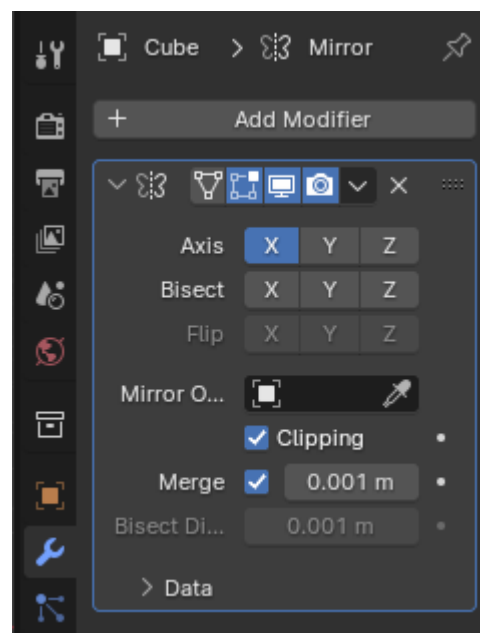




15. Seleksi sisa vertex kemudian pada bagian properties add modifier, pilih bagian generate kemudian mirror

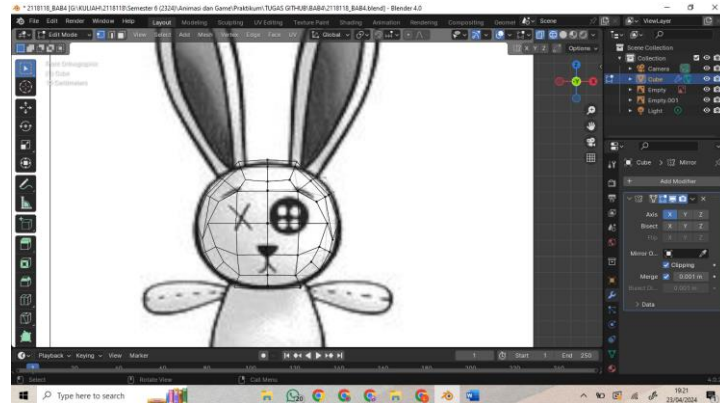


16. Checklist pada pilihan clipping

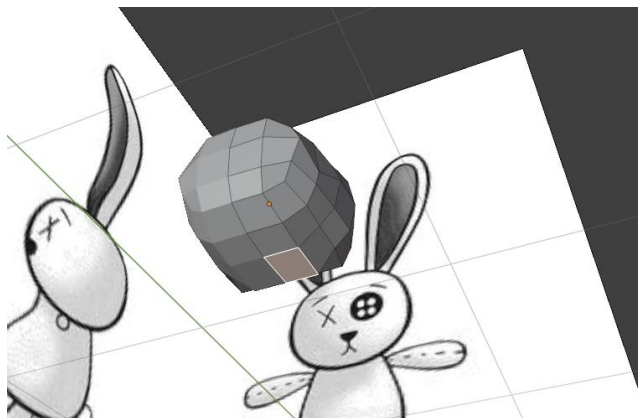




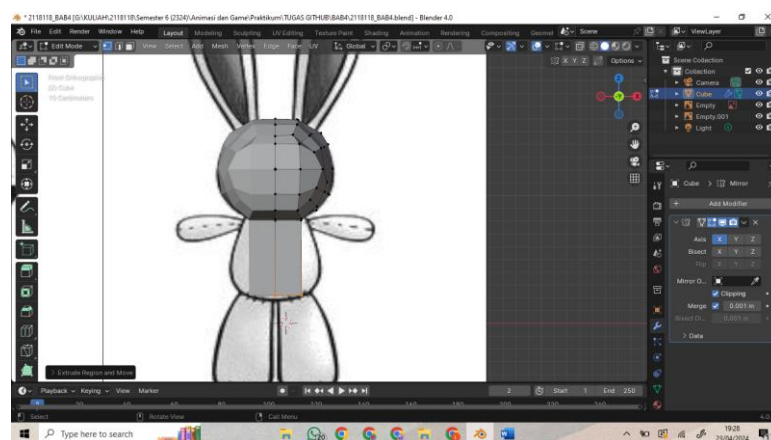
17. Seleksi vertex dengan shortcut keyboard B dan gunakan keyboard G untuk memindahkan posisi vertex. Sesuaikan dengan bentuk kepala yang ada pada sketsa seperti berikut.



18. Setelah itu, ubah ke tampilan solid dan pilih face select. Pilih bagian bawah objek seperti gambar berikut

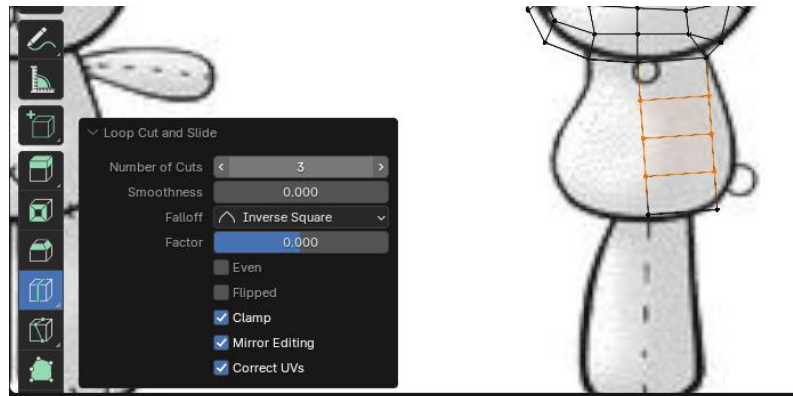


19. Setelah itu klik keyboard E (Extrude) dan tarik ke bawah untuk membuat bagian badan

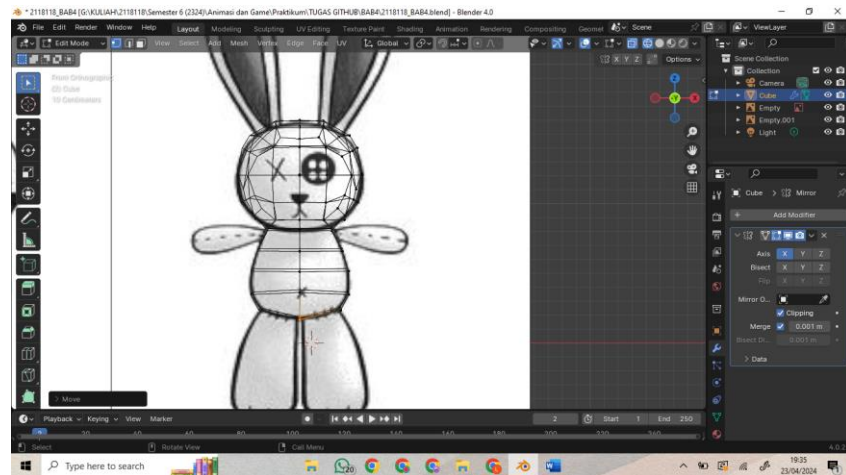




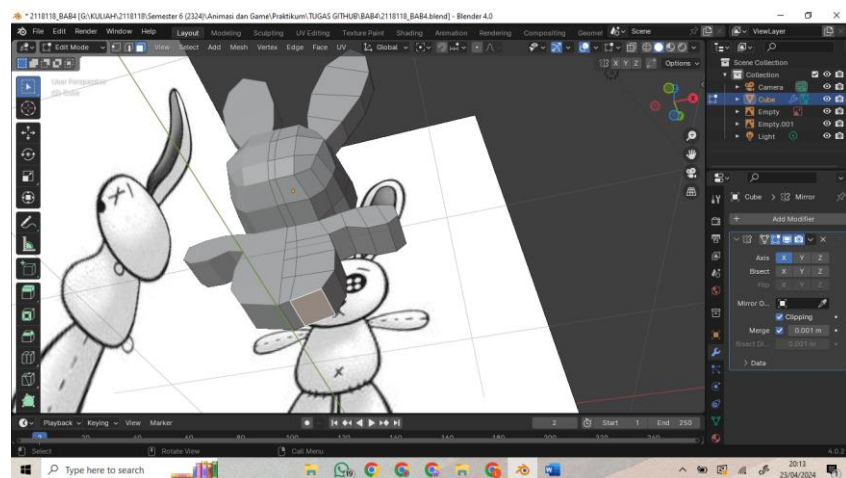
20. Tambahkan garis dengan cara klik shortcut keyboard Ctrl+R lalu atur seperti berikut menambah 3 cut.



21. Lakukan hal yang sama seperti langkah ke-17 untuk membuat objek badan.

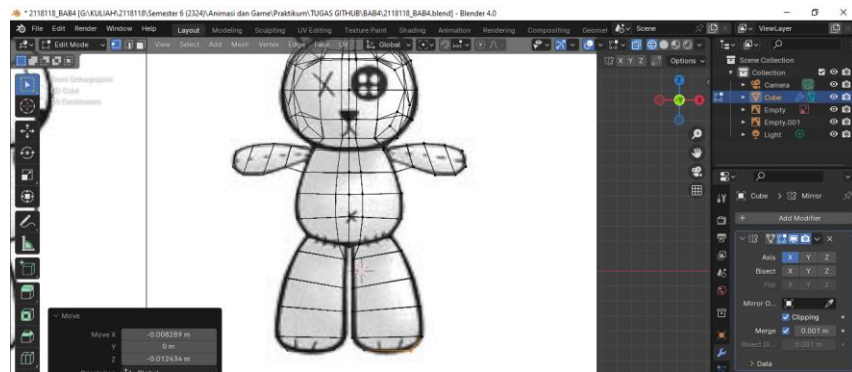


22. Tambahkan satu edge atau garis dengan cara Ctrl+R, kemudian beralih ke face select dan seleksi bidang berikut

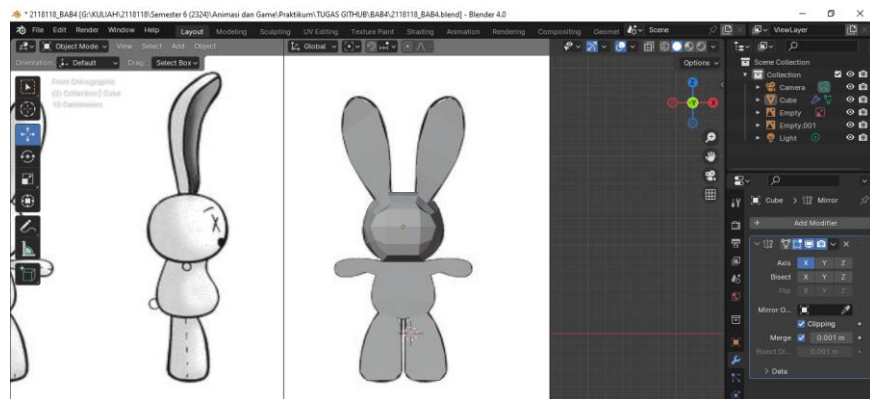




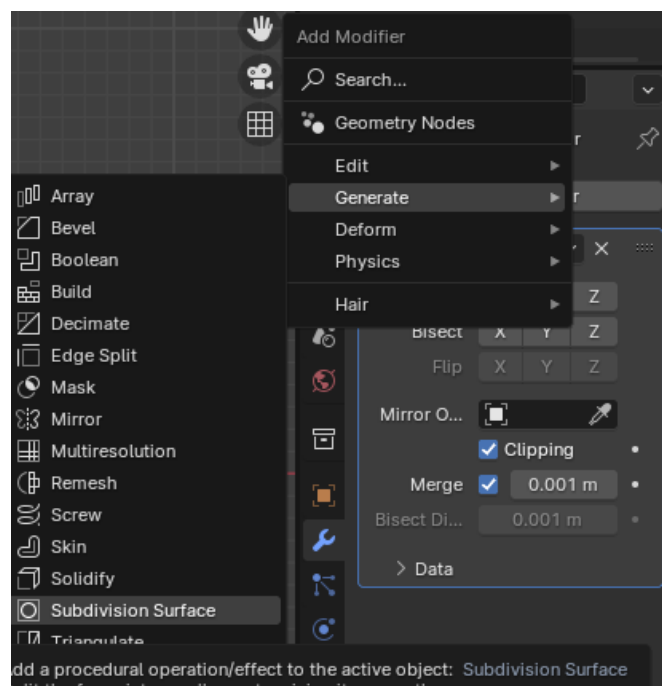
23. Lakukan langkah yang sama untuk membuat membuat objek kaki, tangan, dan telinga.



24. Setelah itu ubah tampilan menjadi solid seperti berikut

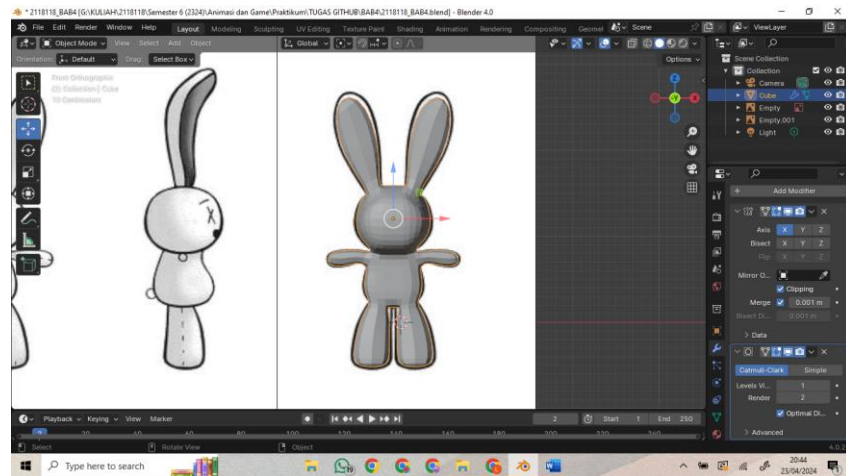


25. Pada bagian properties add modifier pilih generate dan subdivision surface

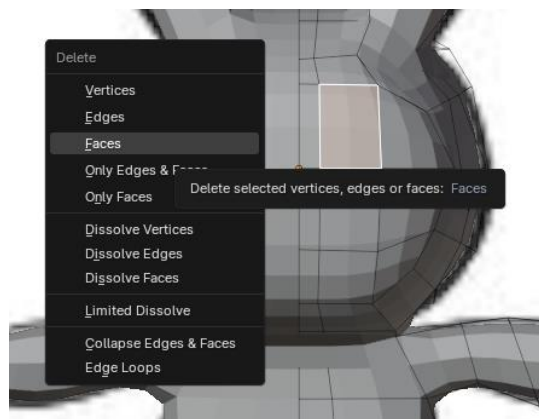




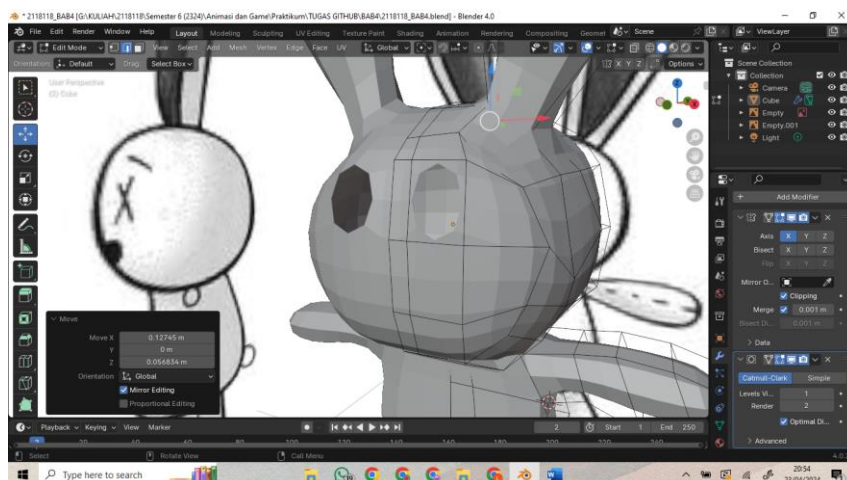
26. Maka tampilan objek akan seperti berikut



27. Plih face select, lalu seleksi sisi yang akan dijadikan sebagai mata. Kemudian, klik keyboard X dan pilih Faces untuk menghapus sisi yang terpilih.



28. Maka, objek mata akan tampil sebagai berikut. Lakukan hal yang sama untuk membuat objek mulut

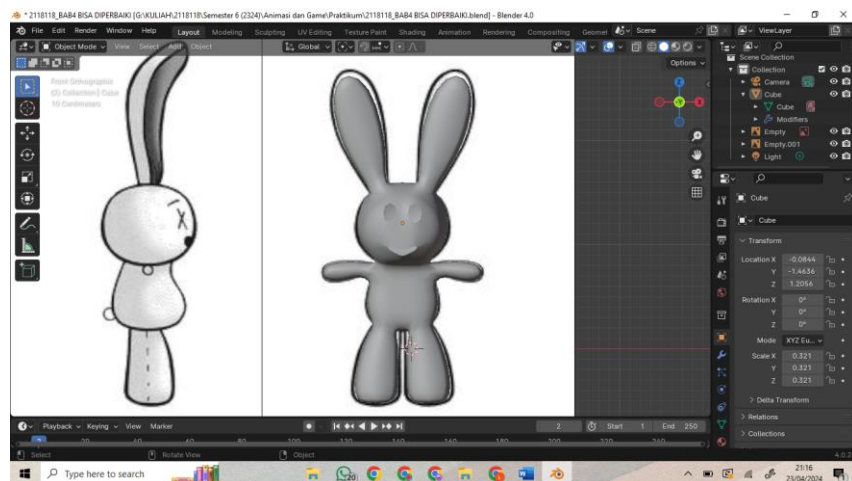




29. Kembali ke object mode dan klik kanan pada objek kemudian pilih shade smooth



30. Berikut merupakan tampilan objek 3D yang telah dibuat.



B. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Legming-DA/2118118_PRAK_ANIGAME.git