



TUGAS PERTEMUAN: 4

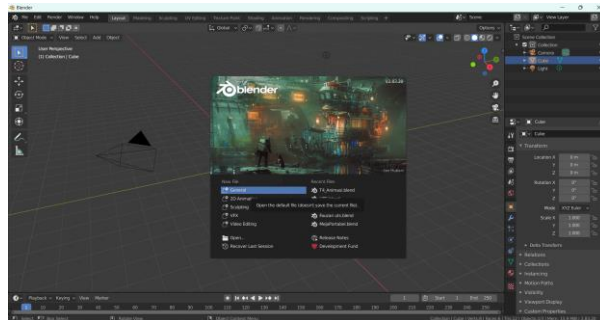
3D MODELING

NIM	:	2018048
Nama	:	Mustaqdimin Salsabil Haq
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)

1.1 Tugas 1 : Langkah-langkah 3D Modeling

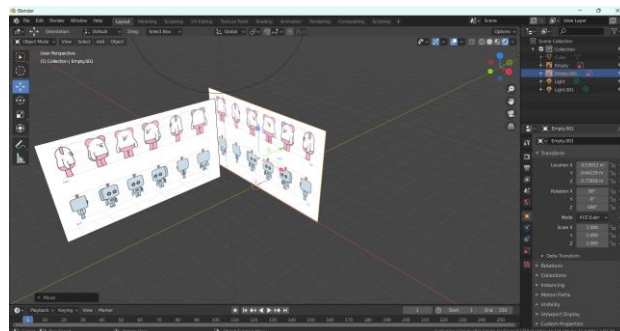
A. Membuat Dokumen baru

1. Pilih general pada awal membuka blender



Gambar 1.1 View point

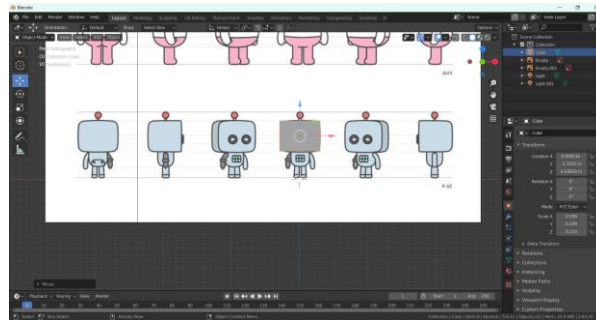
2. Untuk memudahkan praktik, hal yang nantinya akan dilakukan berkali kali adalah teknik viewpoint, Buka blender dan ubah viewpoint menjadi view Front. Pilih View > Viewpoint > Front



Gambar 1.2 View point

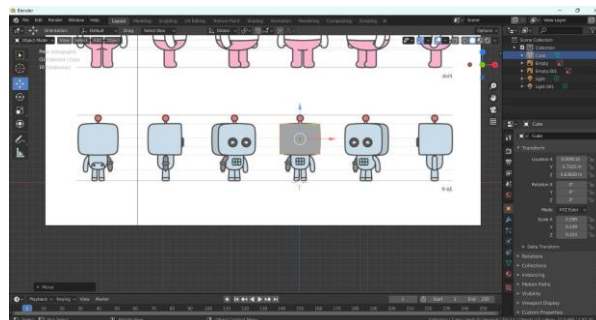


3. Import sketsa dengan drag and drop sketsa ke blender.



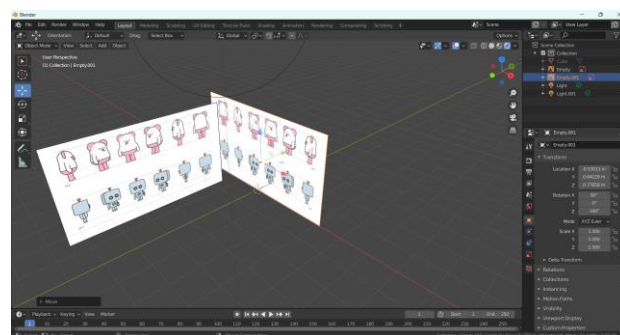
Gambar 1.3 import sketsa

4. Posisikan sketsa seperti dibawah ini. Perbesar ukuran sketsa dengan menekan keyboard S (Size). Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y, Arahka cube berada tepat di kepala dan kecikan dengan menggunakan keyboard S (Size).



Gambar 1.4 atur cube

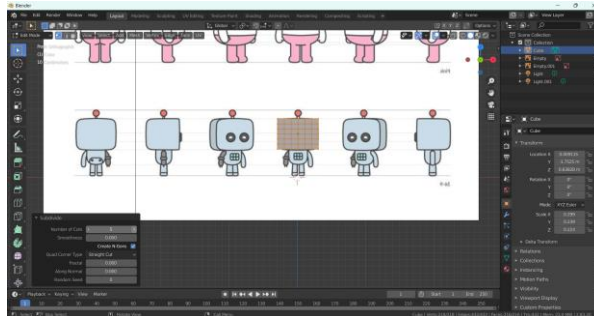
5. Klik pada sketsa kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V kemudian tekan R (untuk rotate) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat



Gambar 1.5 atur cube

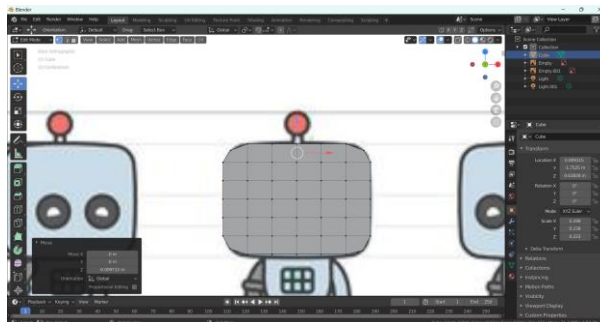


6. Ubah mode pada cube menjadi edit mode atau menggunakan tab (Changes Mode). Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih subdivirson surface, Klik subdivide di pojok kiri layar.



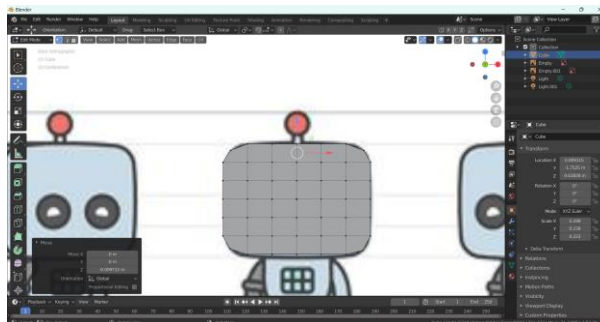
Gambar 1.6 Mengatur cube

7. Atur bentuk cube agar membentuk kepala dengan menggunakan comand s+z, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 1.7 Mengatur cube

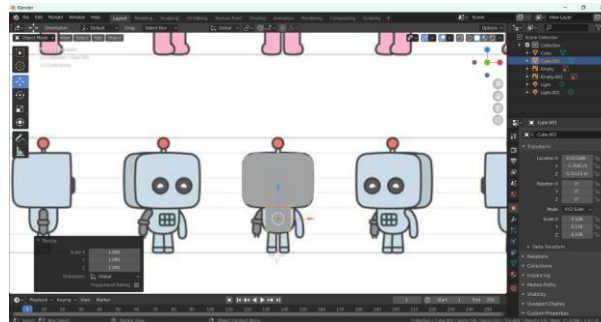
8. Ubah menjadi bentuk seperti ini dengan cara ctrl+r dan berikan garis pembatas pada objek dan tarik dengan menggunakan comand s kemudian atur hingga sesuai



Gambar 1.8 Membuat objek

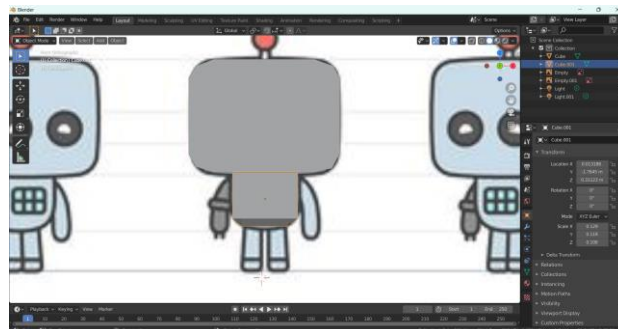


9. Untuk membuat objek halus maka klik kanan pada objek kemudian pilih smooth



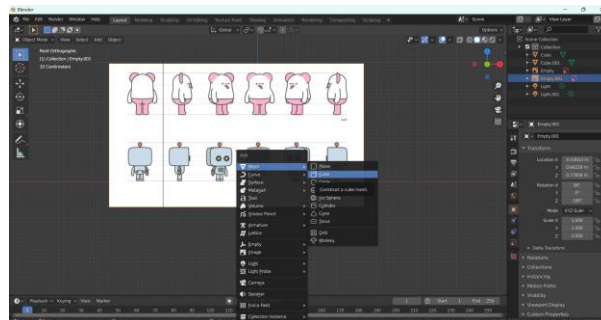
Gambar 1.9 mengatur objek

10. Seleksi setengah objek dari cube kemudian tekan x kemudian pilih vertices, setelah itu pilih add modifier dan pilih mirror agar objek presisi.



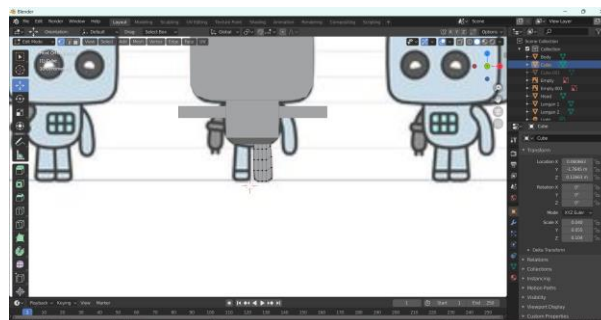
Gambar 1.10 Membuat badan

11. Seleksi di samping badan untuk membuat tangan kemudian tarik dengan menggunakan command e dan atur ukuran tangan.



Gambar 1.11 membuat mirror

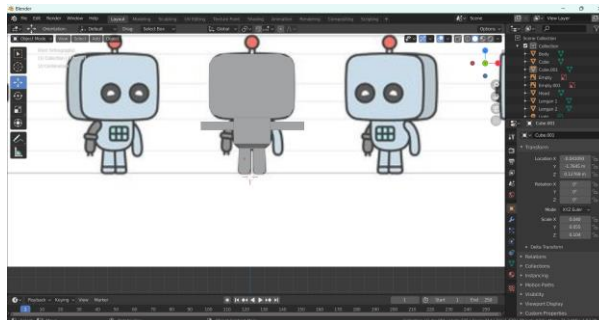
12. Untuk membuat kaki perlu dilakukan seleksi pada bagian badan lalu memberikan lubang dengan cara tekan x dan pilih vertices.





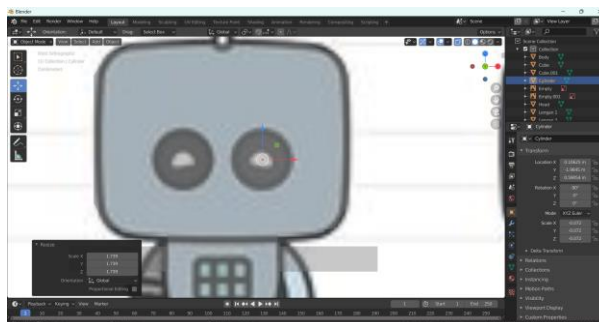
Gambar 1.12 membuat kaki

13. Agar tampilan tidak kaku makan perlu digunakan add modifier subvision pada objek



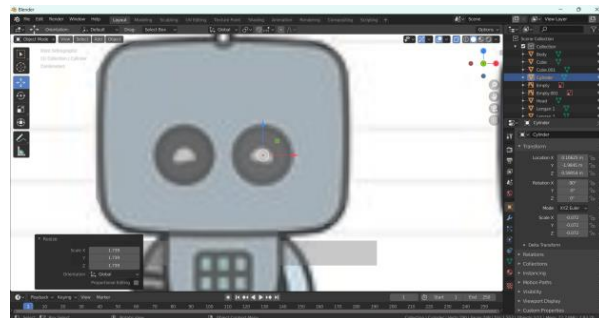
Gambar 1.13 memperhalus objek

14. Tambahkan cube kemudian add modifier untuk membuat mata kiri



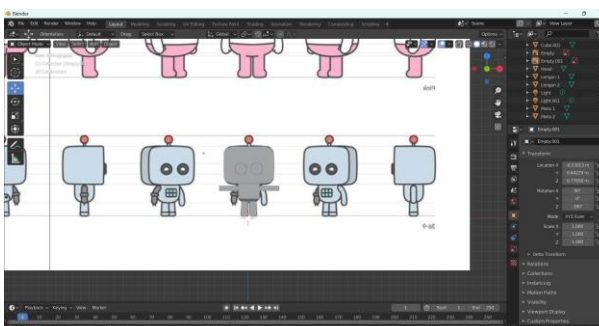
Gambar 1.14 tambah cube

15. Lakukan hal yang sama untuk mata kanan



Gambar 1.15 membuat mata

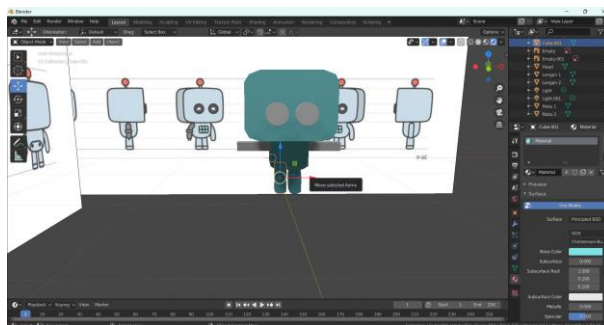
16. Atur ukuran untuk membuat mulutnya dan rotasiin



Gambar 1.16 membuat mulut

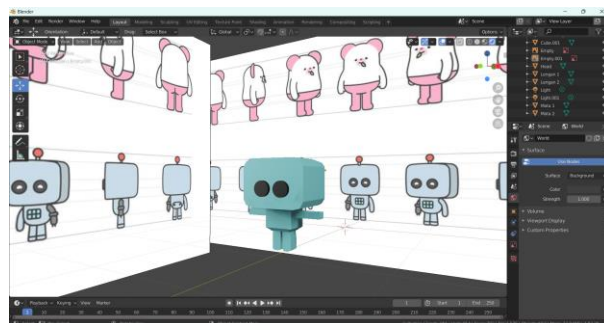


17. Tekan shift+d kemudian sejajarkan kedua objek seperti bola mata dan atur seperti gambar dibawah



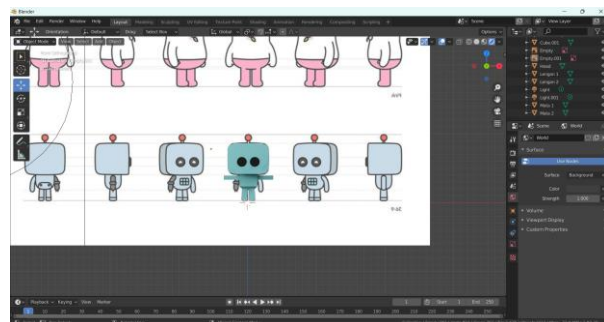
Gambar 1.17 membuat mata

18. Berikan warna dengan cara pilih viewport kemudian pilih single dan pilih warna



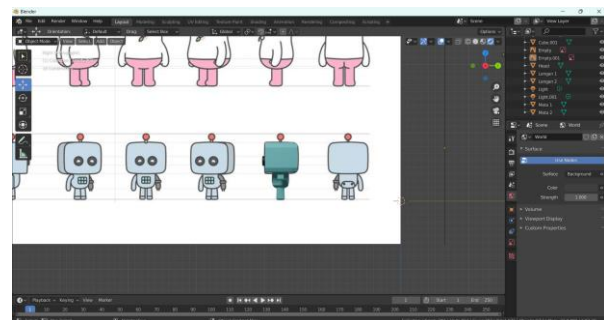
Gambar 1.18 membuat warna

19. Seleksi pada bawah mata kemudian tekan alt+e kemudian tarik objek kedalam untuk membuat mulut



Gambar 1.19 membuat mulut

20. Maka hasil akhirnya seperti dibawah ini



Gambar 1.20 Hasil