



TUGAS PERTEMUAN: 4

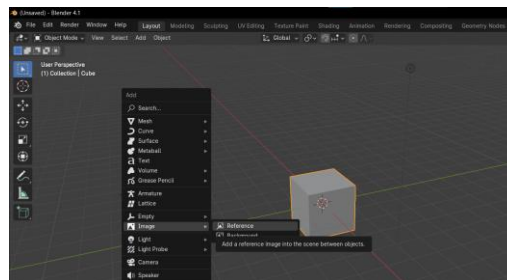
3D MODELING

NIM	:	2118125
Nama	:	HANNES TIGOR HAMONANGAN SINAGA
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	WISANDO BERLIAN PANDENSOLANG (2218095)
Baju Adat	:	Baju Adat Provinsi Sumatera Utara (Baju Ulos)
Referensi	:	https://youtu.be/hbA9qG_FXWc?si=TuZMCnHG2xgyTXD

1.1 Tugas 3 : Menerapkan frame by frame dan lip sycronation.

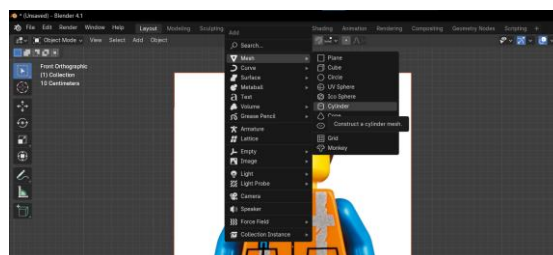
A. Frame By Frame

1. Buka Blender, Lalu SHIFT + A Untuk Menambah Object > Image > Reference, Untuk Mengimport Sketsa.



Gambar 1.1 Import Reference

2. Sesuaikan Posisi Sketsa Lalu Buat Objek Baru, Pilih Mesh > Cylinder.



Gambar 1.2 Add New Object



3. Atur Posisi Cylinder Agar Pas Dengan Kepala Di Sketsa, Dengan Menggunakan Scalling (Tekan S), Move (Tekan G) Dan Juga Kombinasikan Untuk Mengunci Posisi Menggunakan Y (Sumbu Y), Z (Sumbu Z), X (Sumbu X) Sesuai Dengan Kebutuhan.



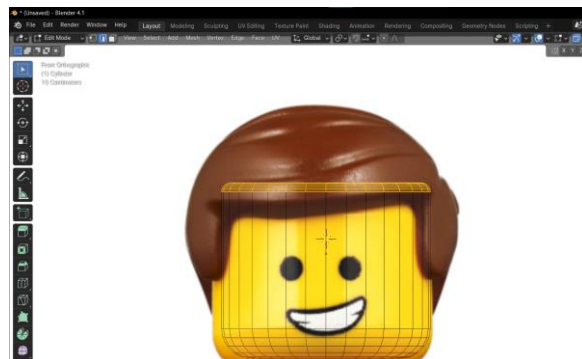
Gambar 1.3 Scalling & Move Object

4. Gunakan Edge Selection lalu Sesuaikan Bagian Atas kepala, Lalu Kombinasi Kan G + Z.



Gambar 1.4 Move Edge

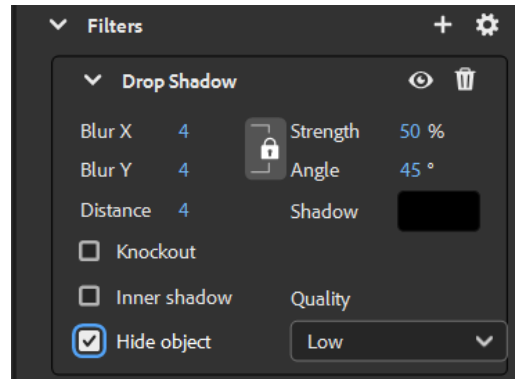
5. Gunakan Edge Selection, Lalu CTRL + B Untuk Membuat Lengkung Di Ujung Sisi, Lakukan Di Bagian Atas



Gambar 1.5 Buat Lengkungan

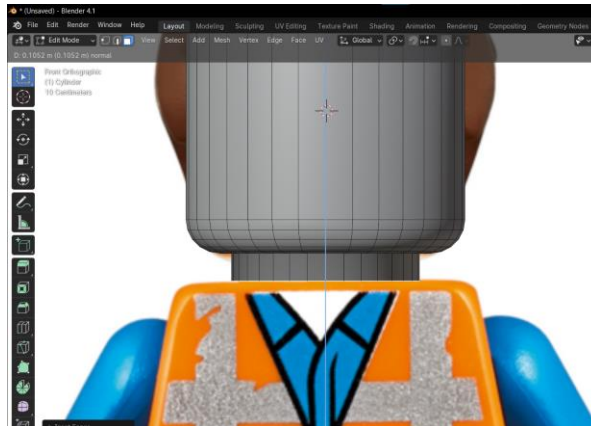


6. Setelah Itu Sesuaikan Dengan Gambar Dibawah Ini.



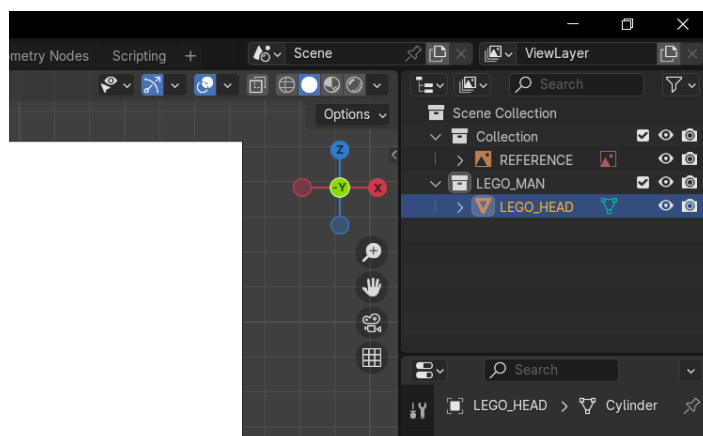
Gambar 1.8 Convert Symbol

7. Gunakan I untuk mengatur lebar untuk lehernya, lalu tekan E untuk memanjangkan bagian bawah yang terseleksi.



Gambar 1.9 Position Object

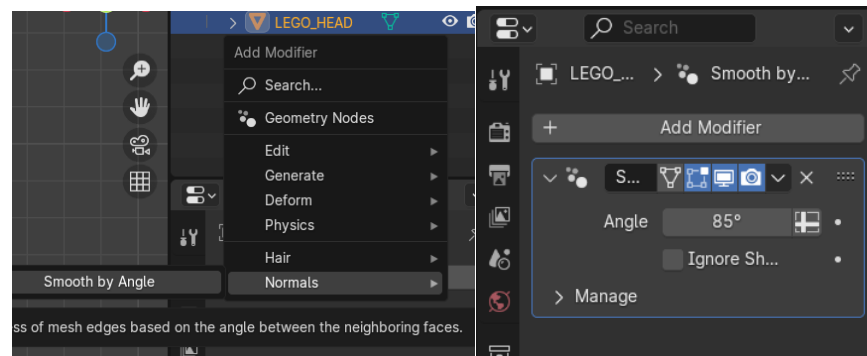
8. Buat Collection Baru Bernama “LEGO_MAN”, Kemudian Drag.



Gambar 1.8 Copy Frames

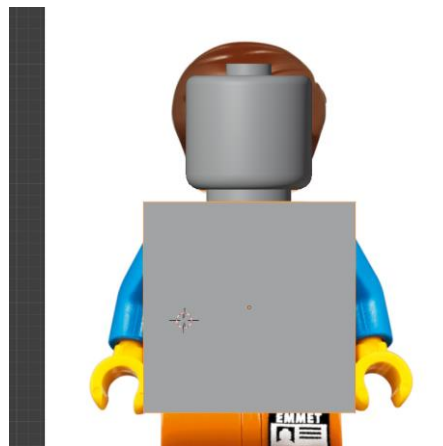


9. Pindah Ke Object Mode, Lalu Properties > Modifier > Normals > Smooth by Angle.



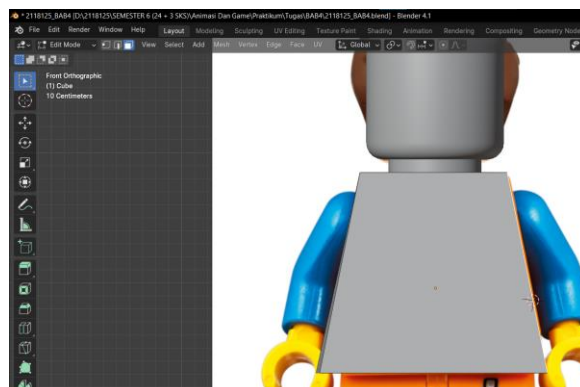
Gambar 1.9 Smooth by Angle

10. Buat Object Baru Dengan SHIFT + A Lalu Pilih Cube.



Gambar 1.10 Create Cube Object

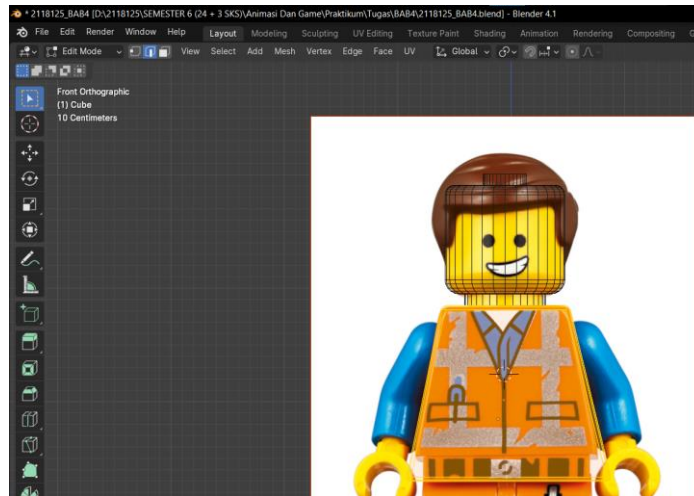
11. Masuk Edit Mode, Gunakan Face Mode Atur Bentuknya Dengan G Dan Mengunci Sumbu Menggunakan X,Y,Z Hingga Menjadi Seperti Ini.



Gambar 1.11 Edit Cube

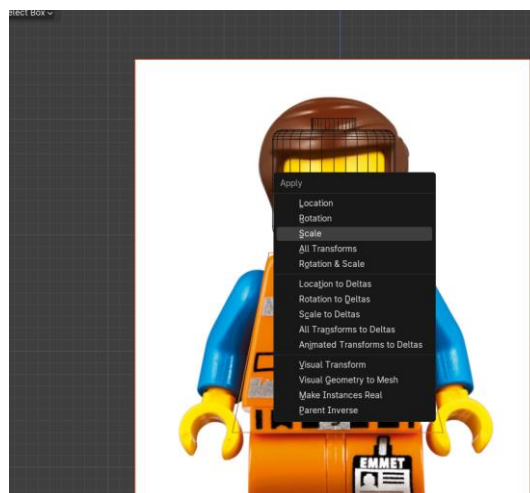


12. Seleksi Bagian Badan Dengan A saat didalam Edit Mode.



Gambar 1.12 Object Selection

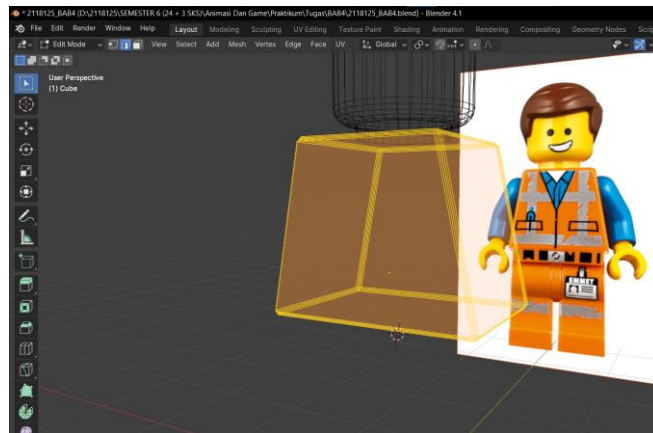
13. Selanjutnya Klik Kanan Lalu Pilih Scale



Gambar 1.13 Scale

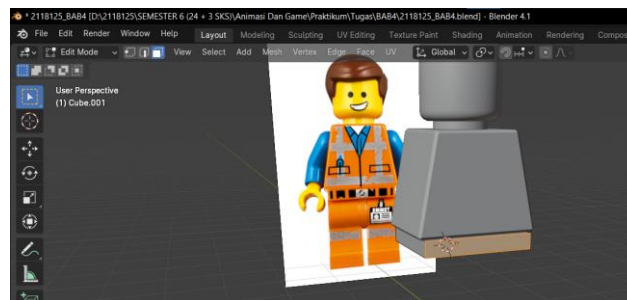


14. Selanjutnya Masuk Ke Edge Mode. Potong Dengan CTRL + R Hingga Seperti Ini



Gambar 1.14 Cut

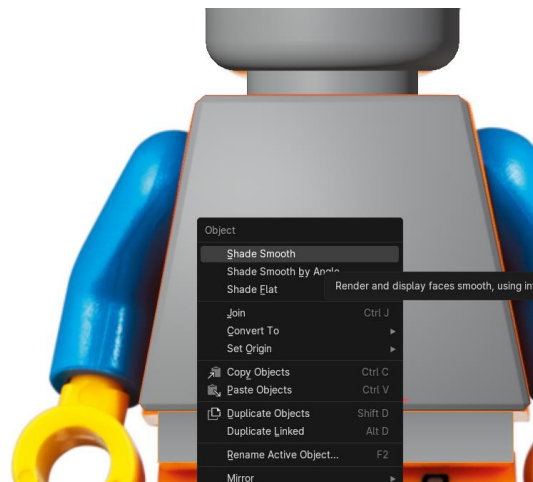
15. Buat Objek Cube Lalu Atur Hingga Seperti Ini.



Gambar 1.14 Object Cube

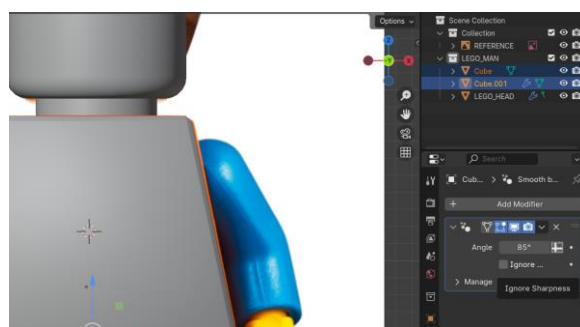


16. Selanjutnya Seleksi Bagian Badan Dan Belt Lalu Klik Kanan > Shade Smooth.



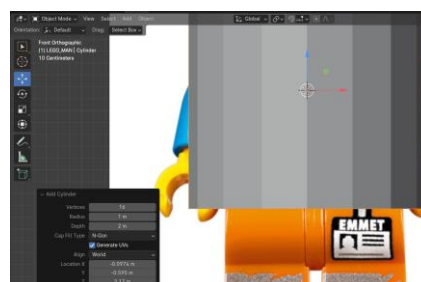
Gambar 1.14 Shade Smooth

17. Seleksi Bagian Badan Lalu Add Modifier > Normals > Smooth By Angle.



Gambar 1.14 Smooth By Angle

18. Berikutnya Buat Object Cylinder Lalu Samakan Detailnya Seperti Gambar Di Bawah Ini



Gambar 1.14 Add New Object

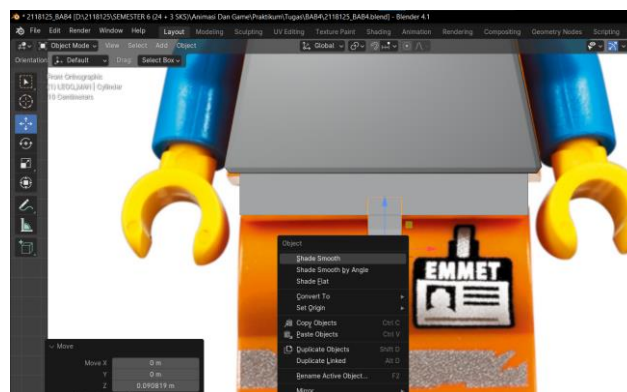


19. Atur Cylinder Tadi Hingga Menjadi Seperti Ini Dengan Tools Sebelumnya.



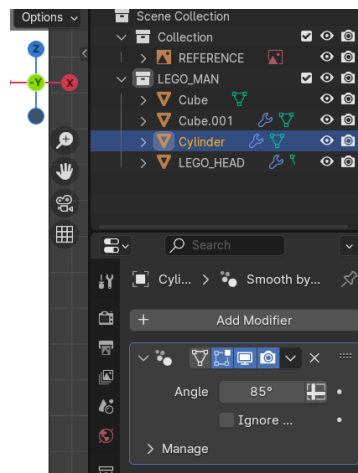
Gambar 1.14 Edit Object

20. Setelah Itu Klik Kanan > Shade Smooth.



Gambar 1.14 Shade Smooth

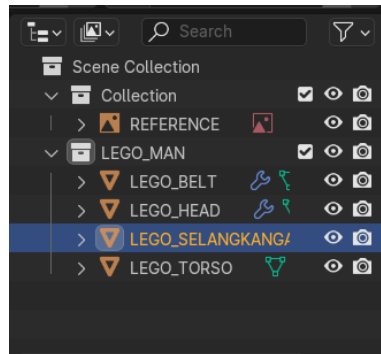
21. Setelah Itu Add Modifier > Normals > Smooth By Angle



Gambar 1.14 Smooth By Angle

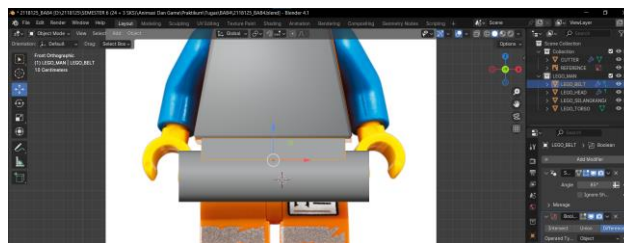


22. Ubah Nama Layer Menjadi Seperti Dibawah Ini



Gambar 1.14 Rename Layer

23. Duplicate Objek LEGO_SELINGKANG Lalu Atur Agar Seperti Dibawah Ini.



Gambar 1.14

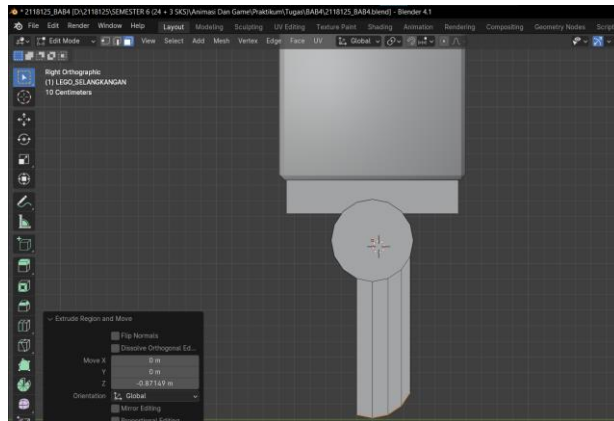
24. Atur Posisi Agar Sama Seperti Gambar Dibawah Ini, Lalu Add Modifier > Generate > Boolean > Lalu Atur Konfigurasinya Seperti Di Gambar.



Gambar 1.15 Add Modifier

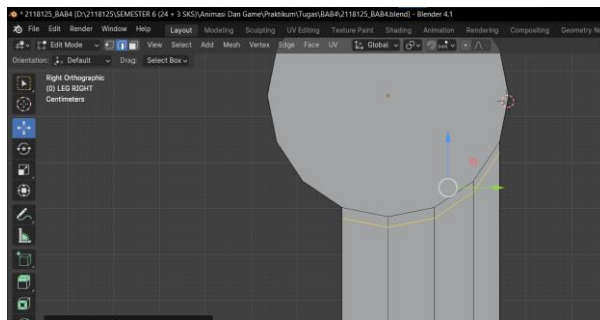


25. Buat Bagian Kaki Kanan Seperti Ini Menggunakan Tools Sebelumnya.



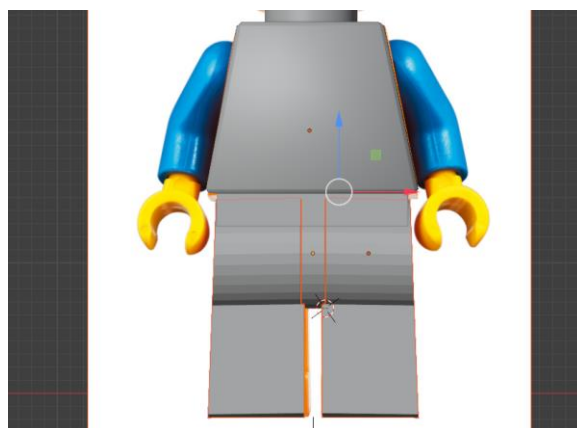
Gambar 1.16 Creating Right Leg

26. CTRL + R Lalu Potong Di Bagian Ini.



Gambar 1.17 Cut

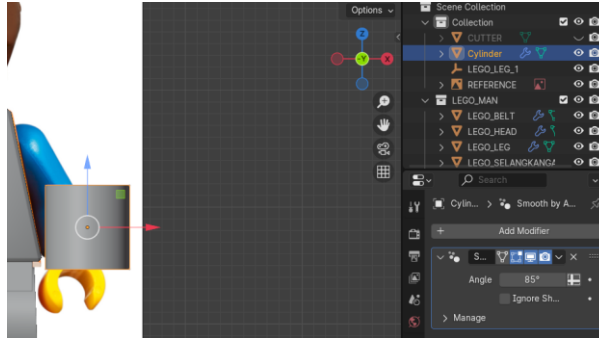
27. Buat Juga Untuk Left Legnya Juga



Gambar 1.18 Create Left Leg

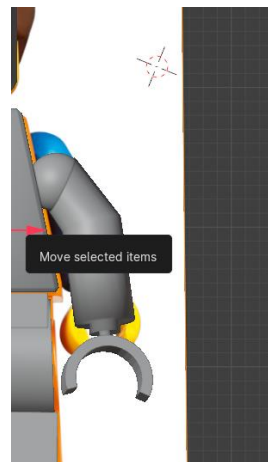


28. Buat Objek Cylinder Lalu Atur Posisi Agar Seperti Di Gambar



Gambar 1.20 Create Cylinder

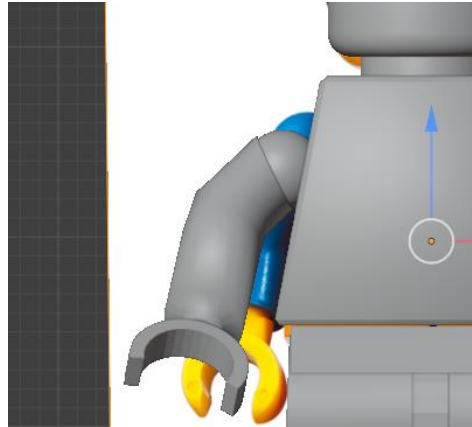
29. Atur Hingga Menjadi Seperti Gambar Di Bawah.



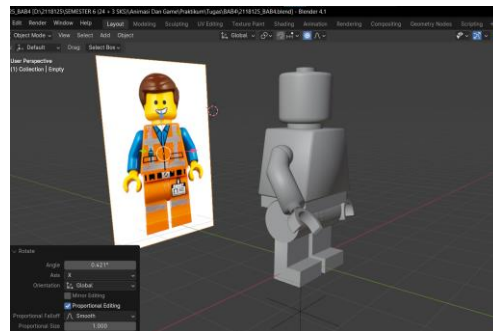
Gambar 1.21 Creating Right Leg



30. Duplicate Right Leg Lalu Atur Agar Sesuai Seperti Di Gambar.



Gambar 1.22 Creating Left Leg



Gambar 1.35 Hasil