



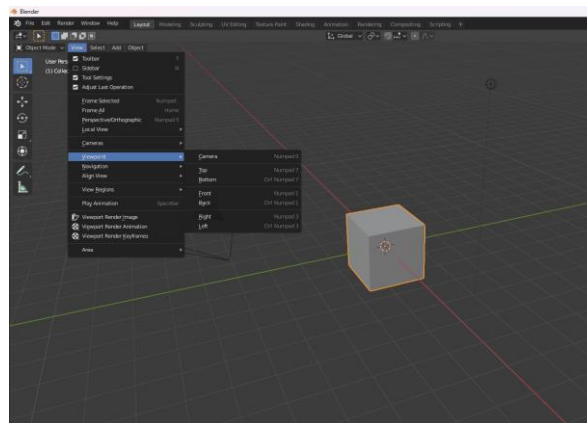
## TUGAS PERTEMUAN: 4

### 3D Modeling

NIM	:	2118076
Nama	:	Nabila Paramita Hapsari
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Maria Avrilliana (2218096)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Kalimantan Barat King Bibinge
Referensi	:	<a href="https://id.pinterest.com/pin/763852786821752897/">https://id.pinterest.com/pin/763852786821752897/</a> <a href="https://id.theasianparent.com/pakaian-adat-kalimantan-barat">https://id.theasianparent.com/pakaian-adat-kalimantan-barat</a>

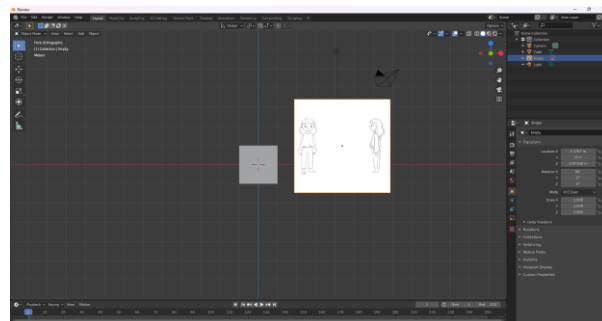
#### 1.1 Tugas 1 : Menerapkan 3D Modeling

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



Gambar 2.1 Viewpoint

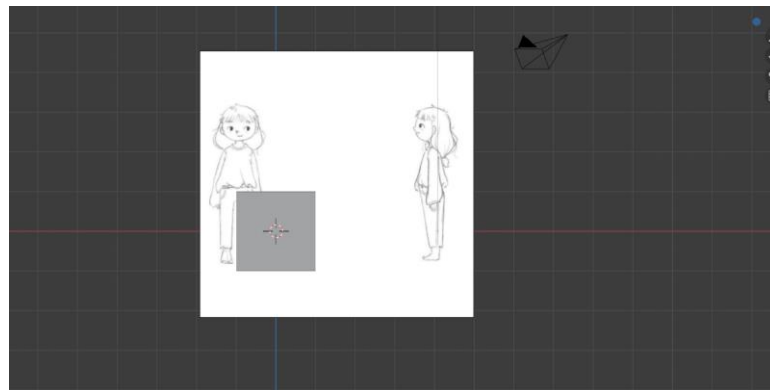
2. Import sketsa dengan drag and drop sketsa ke blender.



Gambar 2.2 Import Sketsa

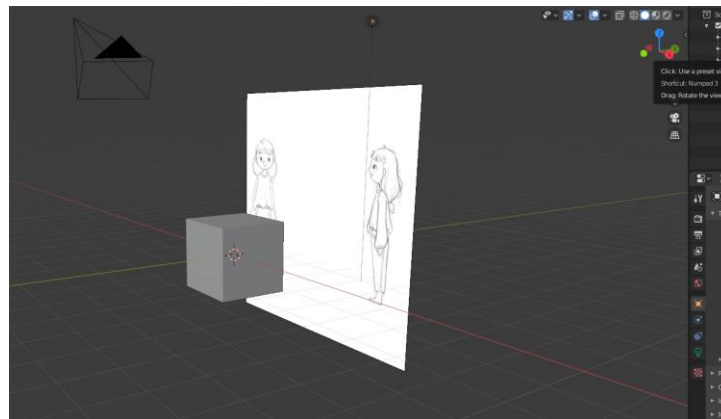


3. Posisikan sketsa seperti dibawah ini. Perbesar ukuran sketsa dengan menekan keyboard S (Size).



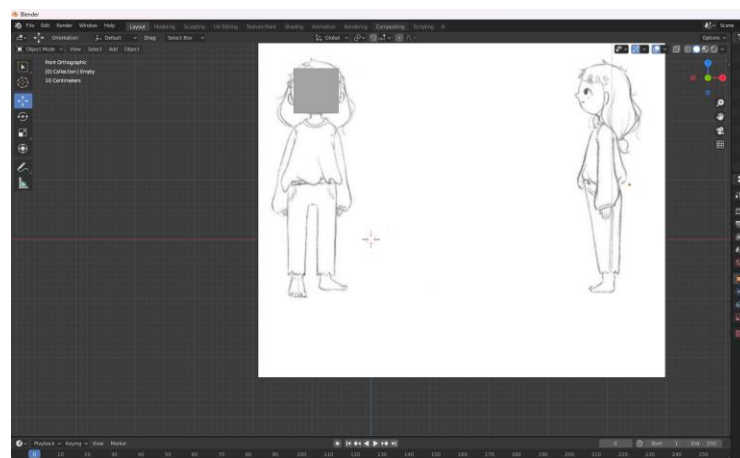
Gambar 2.3 Memperbesar ukuran gambar

4. Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y



Gambar 2.4 Memposisikan sketsa

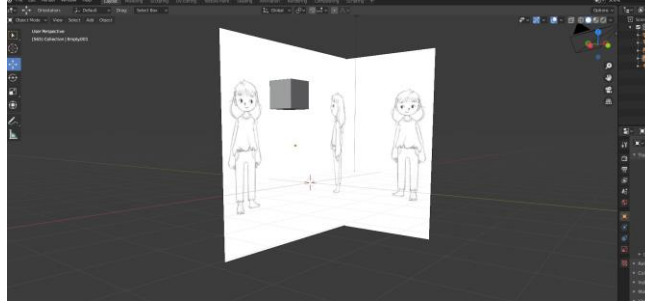
5. Arahkan cube berada tepat di kepala dan kecilkan dengan menggunakan keyboard S (Size).



Gambar 2.5 mengarahkan *cube*

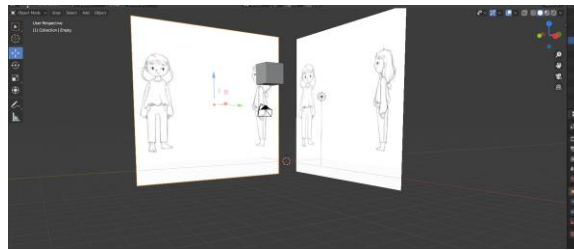


6. Klik pada sketsa kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V kemudian tekan R ( untuk rotate) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat



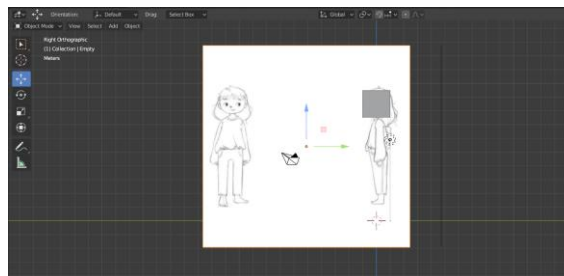
Gambar 2.6 Copy sketsa

7. Kemudian tampilkan dari view kanan dengan menekan numpad 3 dan posisikan seperti ini.



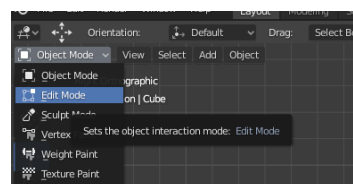
Gambar 2.7 View kanan

8. Ubah View menjadi viewpoint right atau tekan numpad 3.3



Gambar 2.8 Mengubah view point

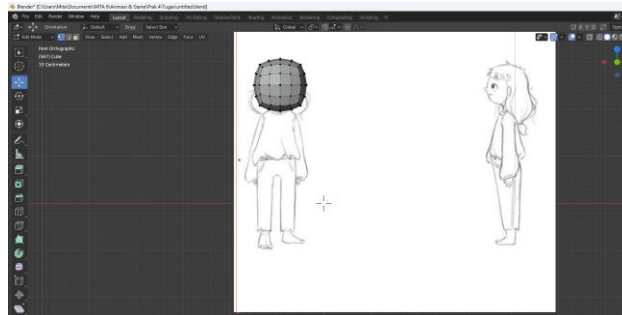
9. Ubah mode pada cube menjadi edit mode atau menggunakan tab (Changes Mode).



Gambar 2.9 Edit mode

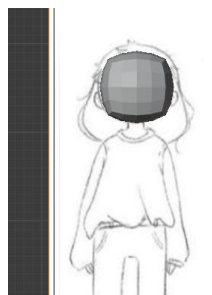


10. Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih *subdivide*. Klik *subdivide* di pojok kiri layar, ubah bagian *Number of Cuts* dan *smoothness* seperti dibawah.



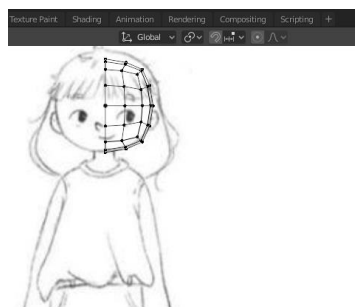
Gambar 2.10 *Subdivide*

11. Kembali ke *object mode* atau tekan tab, ubah ukurannya pada sumbu Z dengan menekan keyboard S (size) + Z (sumbu Z). Ubah bentuknya menjadi seperti ini. Kemudian tampilkan dalam *wireframe* atau keyboard Z dan pilih *wireframe*.



Gambar 2.11 Membuat kepala

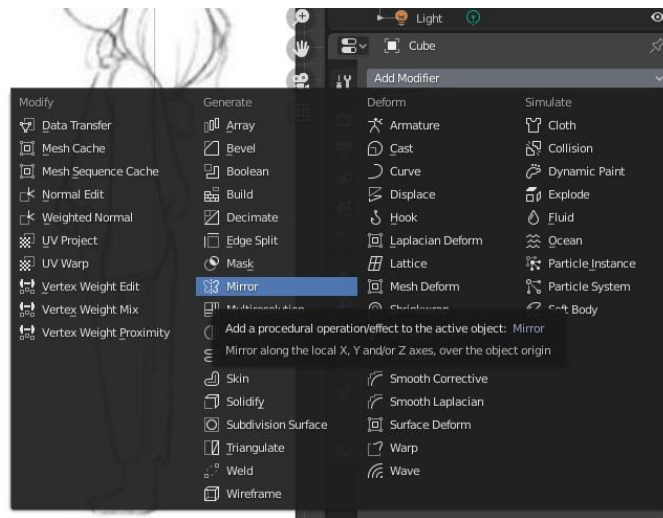
12. Sekarang Kembali ke *mode edit* (*edit mode*) dengan tekan tab dan pilih *vertex select*. Kemudian seleksi titik / verteks dengan shortcut B (Select Object). Tekan X dan pilih *Vertices*, untuk menghapus bagian yang telah diseleksi.



Gambar 2.12 Membuat Kepala

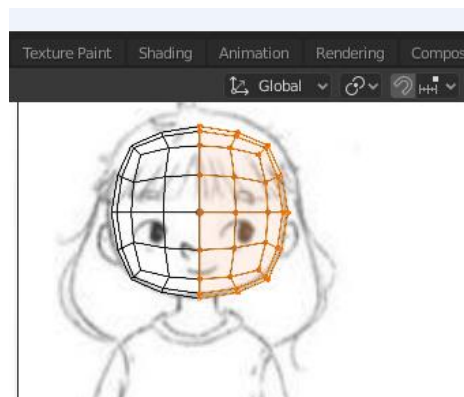


13. Tekan B (Select Object) untuk seleksi bagian yang tersisa. Pilih modifier, kemudian pilih add modifier pilih mirror. Centang bagian clipping.



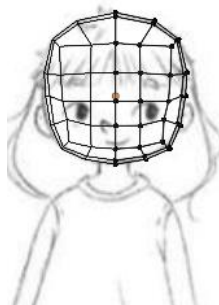
Gambar 2.13 Membuat Kepala

14. Gunakan move tools untuk merapikan tiap titik luar, seleksi bagian yang ingin di rapikan.



Gambar 2.14 Membuat Kepala

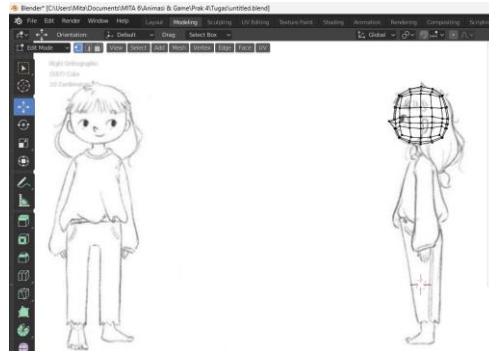
15. Hasil setelah dirapikan



Gambar 2.15 Membuat Kepala



16. Ubah viewpoint menjadi right (numpad 3) dan rapikan seperti langkah sebelumnya. Kemudian CTRL+R untuk menambah ruas di bagian hidung. Perhatikan ruas yang berwarna orange, tambahkan ruas dibagian tersebut.



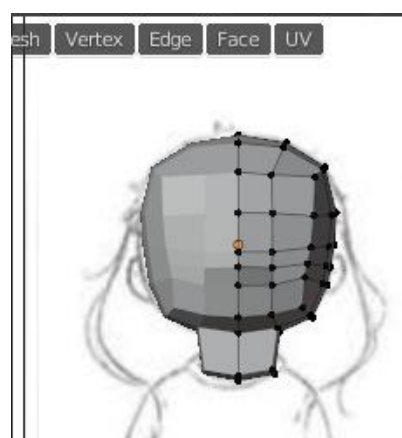
Gambar 2.16 Membuat Kepala

17. Posisikan object seperti ini dan gunakan face select. Seleksi bagian berikut, kemudian tekan E (Extrude) dan tarik ke bawah. Tampilkan kembali menggunakan view front, masih dipermukaan yang sama tekan S (Size) untuk mengecilkan bagian leher. Jika Diperlukan rapikan kembali bagian leher.



Gambar 2.17 Membuat Leher

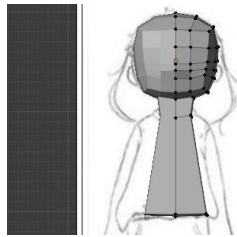
18. Setelah dirapikan.



Gambar 2.18 Membuat Leher

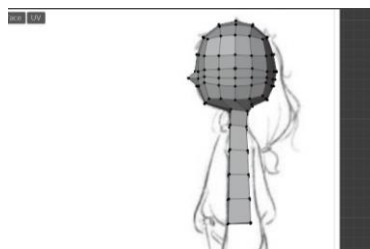


19. Pilih bagian permukaan bawah leher, kemudian tekan E (Extrude) ubah seperti di bawah ini.



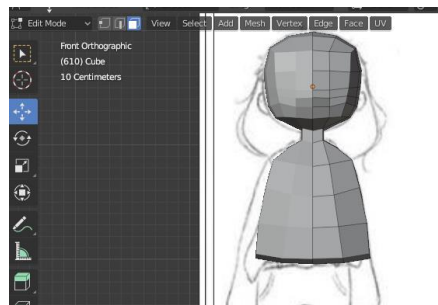
Gambar 2.19 Membuat Badan

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



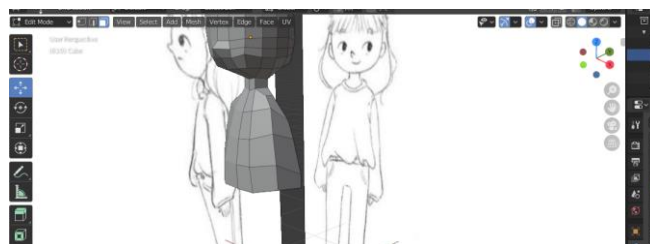
Gambar 2.20 Membuat Badan

21. Ubah menjadi solid dan seleksi bagian berikut dengan menggunakan face select. Kemudian gunakan viewpoint front dan tekan E (Extrude).



Gambar 2.21 Membuat Badan

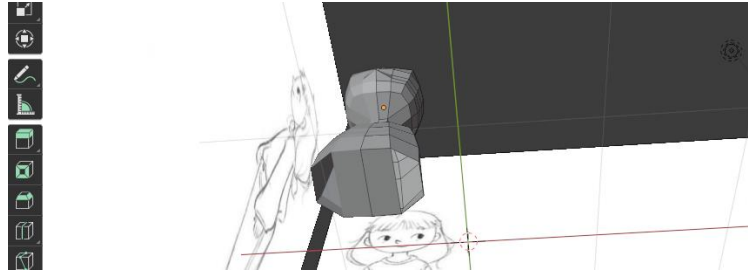
22. Seleksi kembali pada bagian ini menggunakan face selection, kemudian tekan keyboard S (Size) + Y (Sumbu Y) untuk mengecilkan.



Gambar 2.22 Membuat Badan

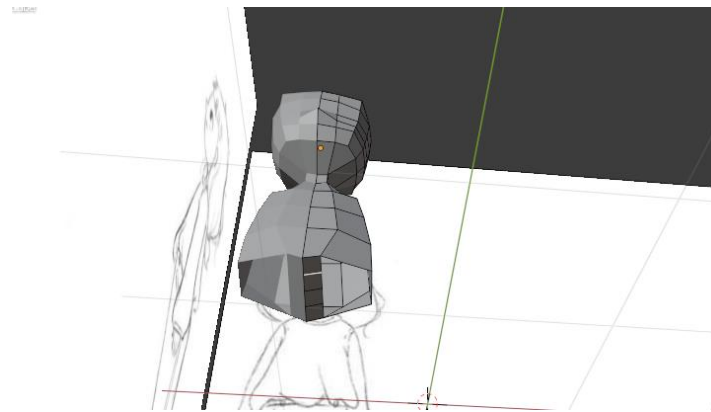


23. Seleksi pada bagian ini menggunakan face selection. Kemudian tekan X dan pilih faces untuk menghapus permukaan yang diseleksi. Hasilnya akan seperti ini.



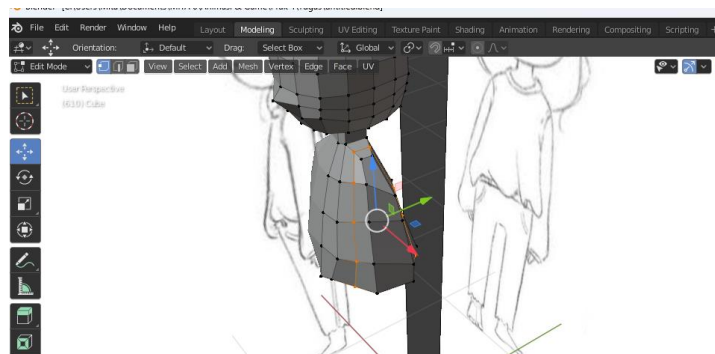
Gambar 2.23 Membuat badan

24. Selesi garis dengan edge select, kemudian geser dengan menggunakan tanda panah merah mundur ( sumbu X). Seleksi garis yang di tengah juga dengan menekan Shift. Kemudian tekan Ctrl + R dan buat 3 Loop Cut.



Gambar 2.24 Membuat Badan

25. Ctlr + R pada bagian ini untuk membuat cut. Perhatikan garis warna kuning.

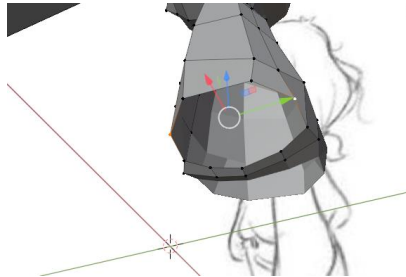


Gambar 2.25 Menambahkan Garis



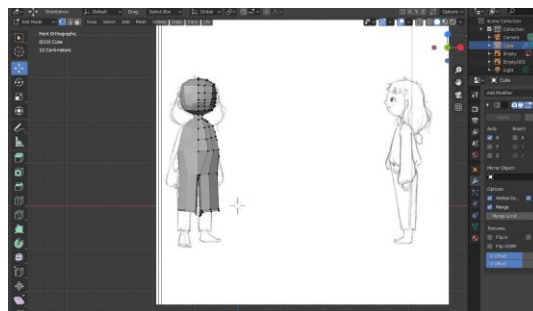


26. Seleksi pada 2 titik baru dari cut yang sebelumnya dibuat, kemudian tekan S (size) + Y (sumbu Y). Hasilnya akan seperti ini. Gunakan vertex select kemudian alt + klik pada salah satu titik pada bagian berikut, untuk menyeleksi semua titik di bagian tersebut.



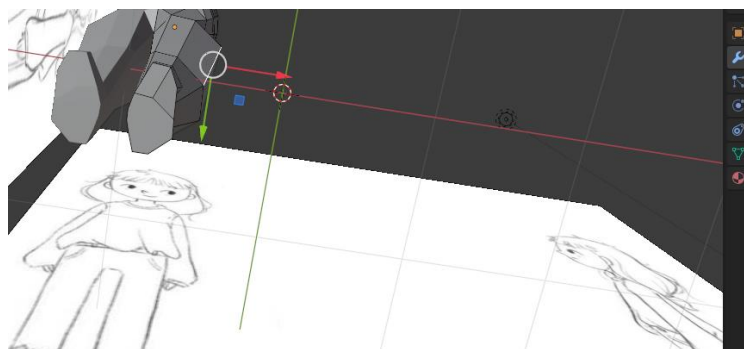
Gambar 2.26 Membuat Badan

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



Gambar 2.27 Membuat Kaki

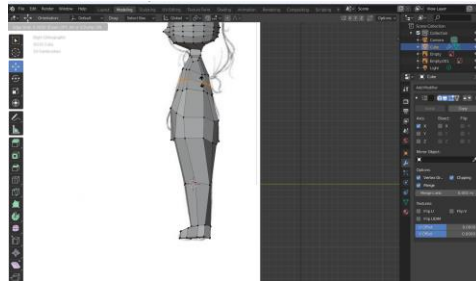
28. Tambahkan bagian kaki, kemudian tampilkan dalam wireframe, seleksi bagian ujung bawah kaki. Gunakan viewpoint right, kemudian tekan E (Extrude) pada bagian yang diseleksi. seleksi garis menggunakan edge select kemudian alt + klik kemudian tekan F untuk menutup lubang pada kaki.



Gambar 2.28 Membuat Kaki

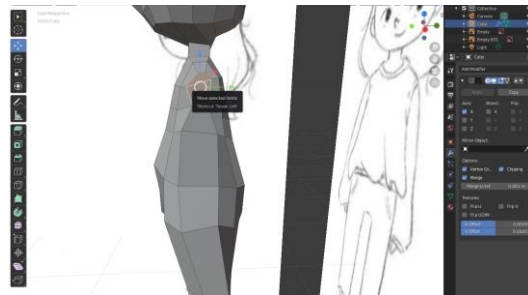


29. Ctrl+ R pada bagian ini untuk menambahkan cut, perhatikan garis berwarna kuning tamahkan cut pada bagian tersebut.



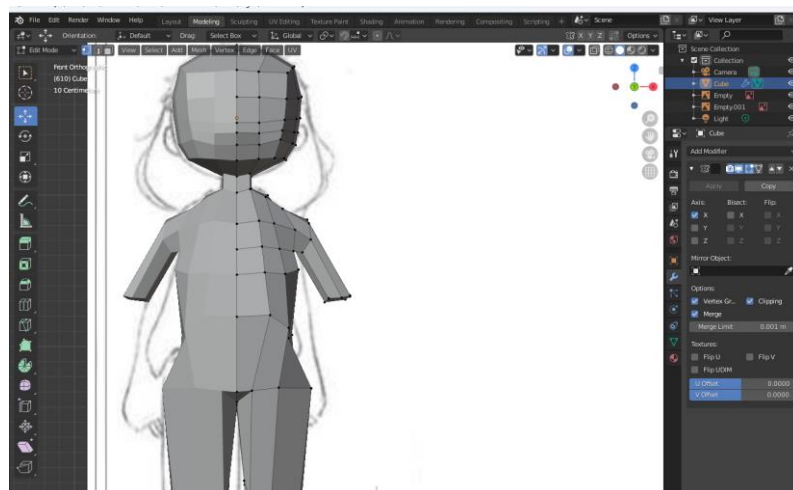
Gambar 2.29 Menambahkan Garis

30. Gunakan viewpoint right seleksi 2 bagian ini, kemudian E (Extrude).



Gambar 2.30 Menambahkan Tangan

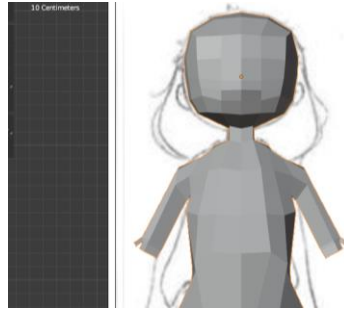
31. Kembali ke viewpoinr front, tekan E (extrude). Tekan keyboard R (rotate) + Y (sumbu Y). Tambahkan bagian lengan bawah dengan tekan keyboard E. Gunakan keyboard G untuk mengatur panjang lengan, bisa juga menggunakan keyboard R(rotate) + Y (sumbu Y), serta keyboard S (size) untuk mengecilkan ukuran.



Gambar 2.31 Membuat Tangan

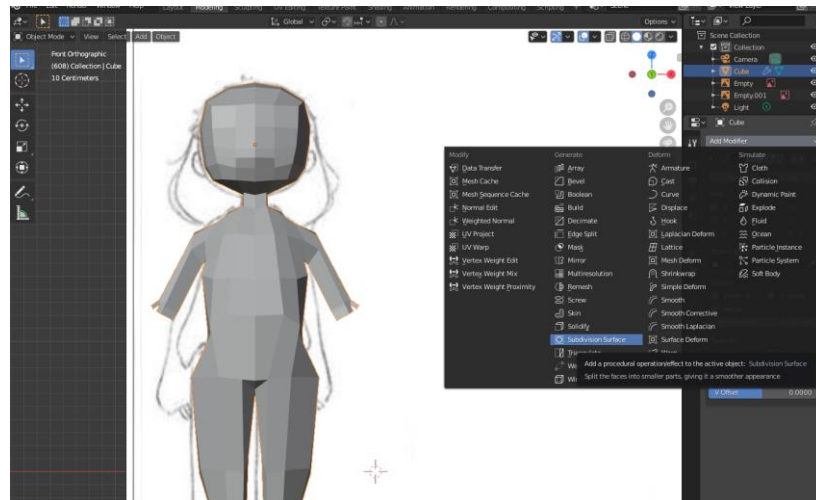


32. Kemudian Membuat bagian jari



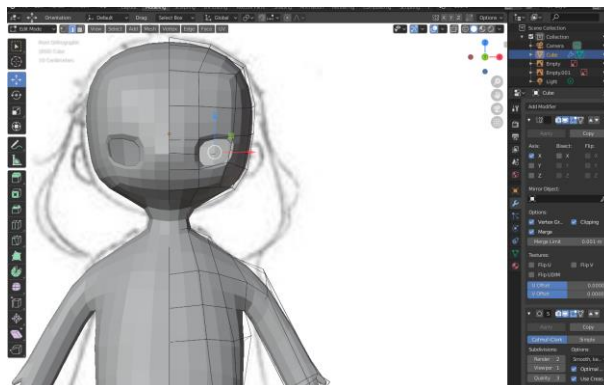
Gambar 2.32 Membuat Jari Tangan

33. Tekan tab untuk mengganti menjadi menjadi object mode. Pada modifier properties, tambahkan subdivision surface.



Gambar 2.33 Mengatur Subdivision Surface

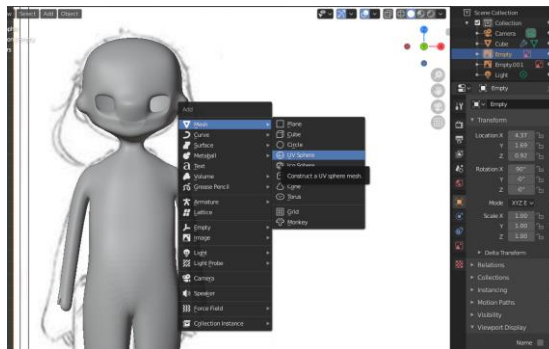
34. Seleksi bagian mata, tekan X kemudian pilih faces. Bagian yang terseleksi akan terhapus.



Gambar 2.34 Membuat Mata

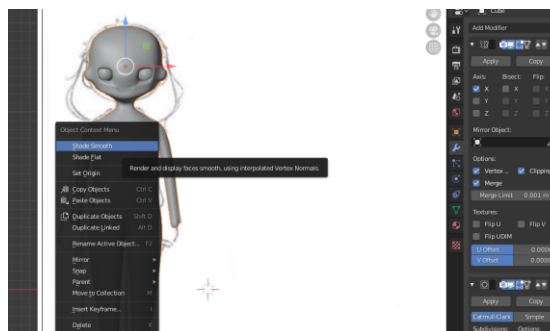


35. Tekan Masuk ke object mode. Tekan Shift + A, pilih UV Sphere.  
Kemudian buat mata



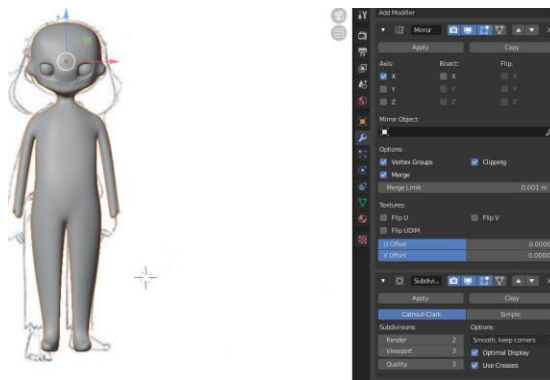
Gambar 2.35 Membuat Mata

36. Klik kanan pada object, pilih shade smooth.



Gambar 2.36 Shade Smooth

37. Pada modifier bagian subdivisions ubah viewport menjadi 3.



Gambar 2.37 Tampilan Hasil

#### A. Link Github

[https://github.com/NabilaParamitaHapsari/2118076\\_PRAK\\_ANIGAME.g  
it](https://github.com/NabilaParamitaHapsari/2118076_PRAK_ANIGAME.git)