



## TUGAS PERTEMUAN: 4

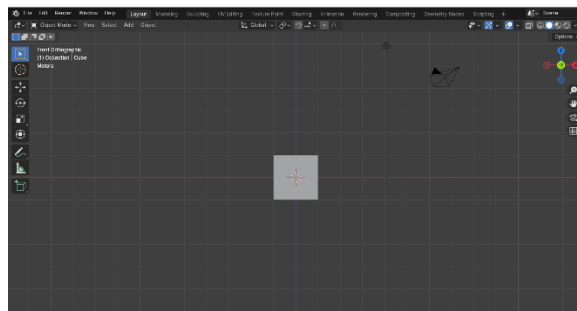
### 3D Modelling

NIM	:	2018116
Nama	:	Ahmad Fatah Nurul Yaqin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	M. RAFI FADDILANI (2118144)

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

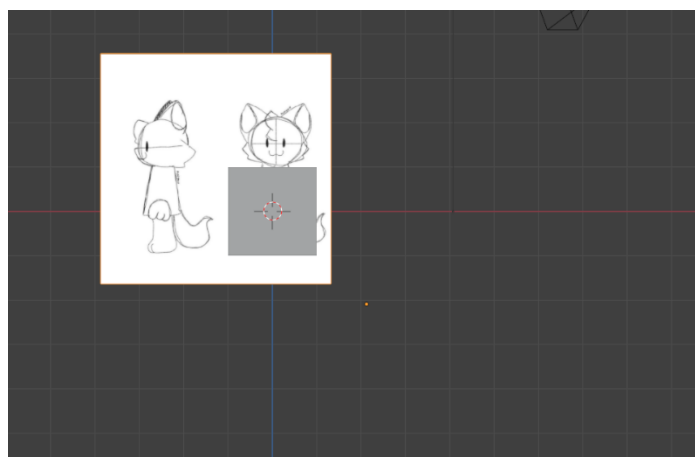
##### A. Menerapkan 3D Modelling

1. Pertama buat kubus pastikan sudah ditengah dan ubah viewpoint ke sumbu -y



Gambar 1.1 Cube

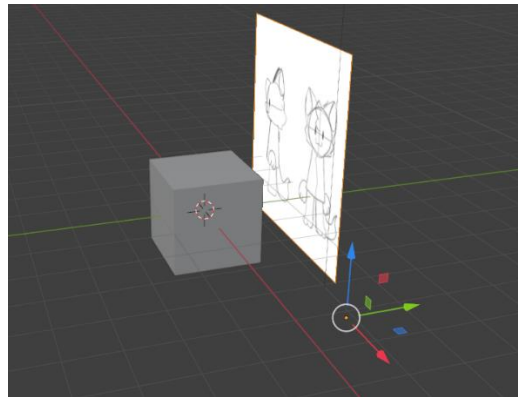
2. Tambahkan Sketsa 2D yang akan dicoba untuk mengubahnya menjadi 3D pada bagian depan samping



Gambar 1.2 2D Sketch

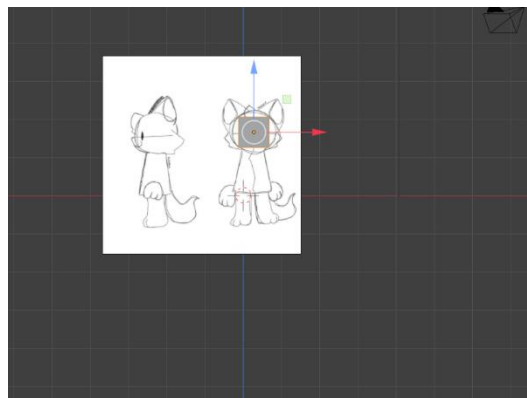


3. Pastikan kubus sudah tepat ditengah pada character dengan sudut pandang depan



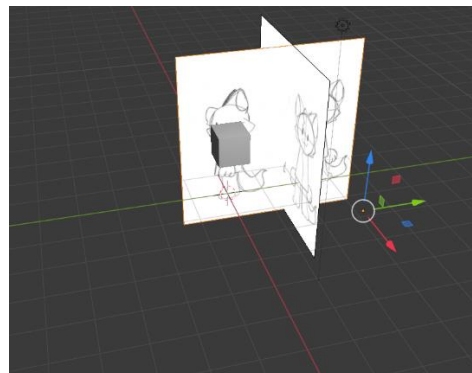
Gambar 1.3 Positioning

4. Dikarenakan Langkah awalnya adalah membuat wajah terlebih dahulu, maka atur kubus agar tepat pada wajah dari sketsa



Gambar 1.4 Face Modelling

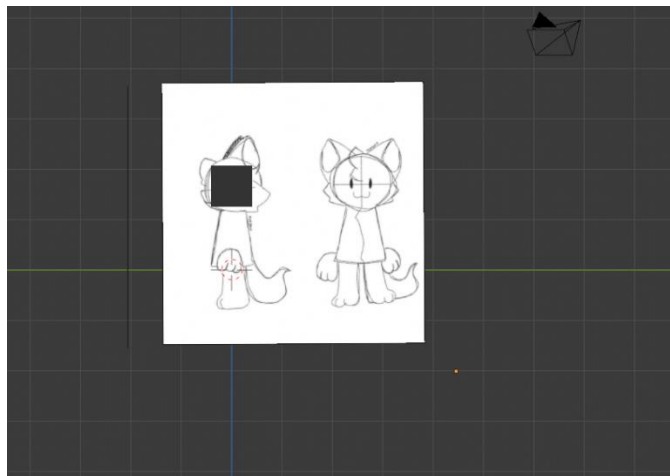
5. Import lagi sketsa dan sisipkan secara berlawanan dengan sketsa sebelumnya agar saat berganti sumbu sudut pandang akan mempermudah melakukan modelling wajah



Gambar 1.5 2 sketsa samping depan

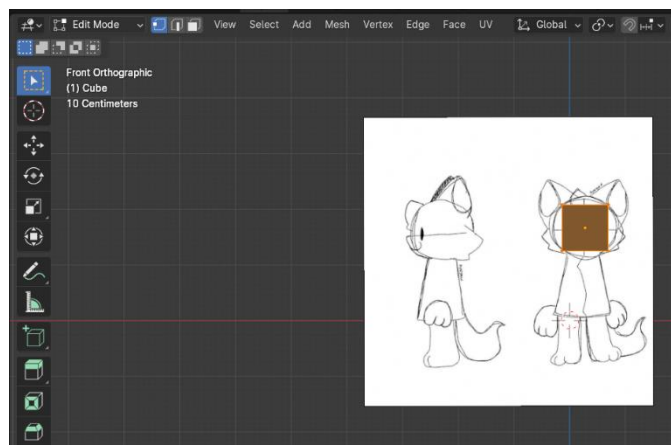


6. Ganti sudut pandangnya pada sumbu berlawanan agar bisa melihat pada bagian samping karakter



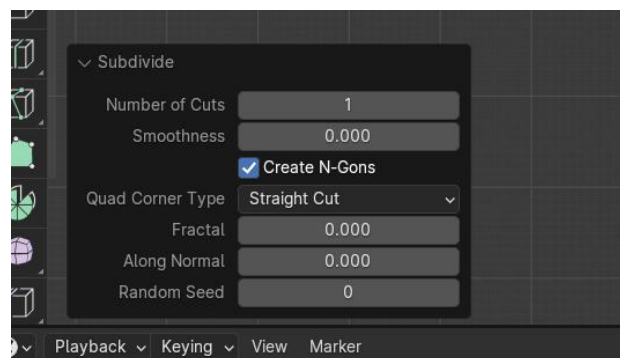
Gambar 1.6 Sudut pandang samping

7. Ubah ke mode edit mode dengan menekan tab



Gambar 1.7 Edit Mode dengan sudut pandang depan

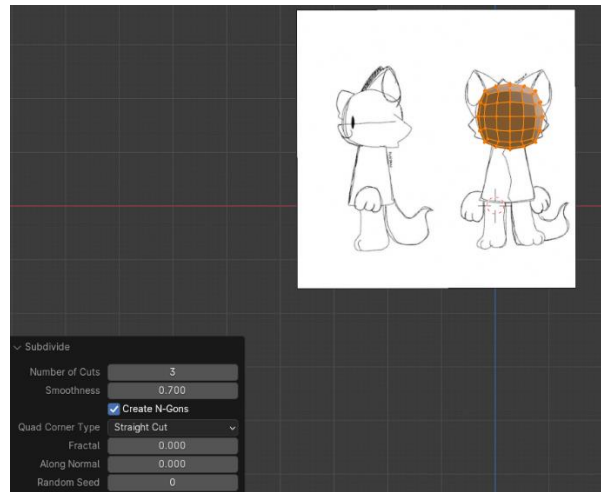
8. Selanjutnya klik kanan pada cube lalu pilih subdivide dan ubah bagian number of cuts dan smoothness sesuai gambar berikut



Gambar 1.8 Subdivided



9. Maka hasilnya akan banyak vertex pada kubus sebelumnya



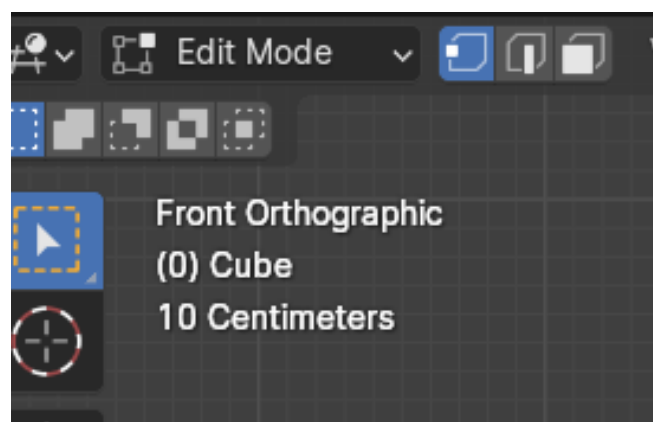
Gambar 1.9 Vertex selection

10. Kemudian tampilkan dalam mode wireframe



Gambar 1.10 Wireframe

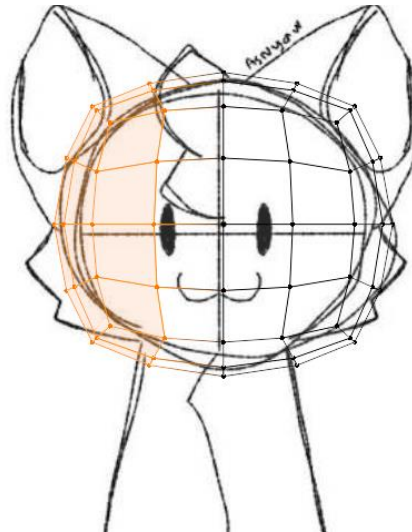
11. Selanjutnya pilih vertex select yang ada pada bagian kiri atas



Gambar 1.11 Vertex Select

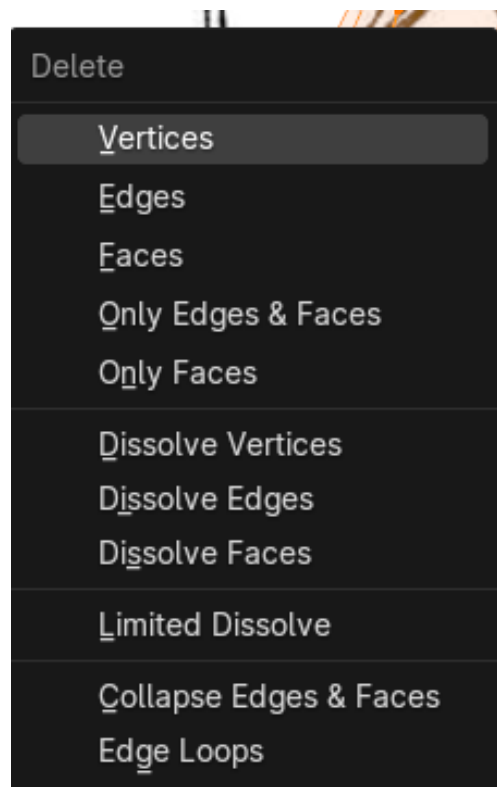


12. Kemudian seleksi titik/vertex dengan select object



Gambar 1.12 Select Object

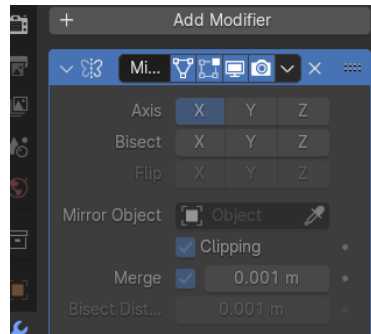
13. Selanjutnya tekan X dan pilih vertices untuk menghapus yang diseleksi



Gambar 1.13 Vertices

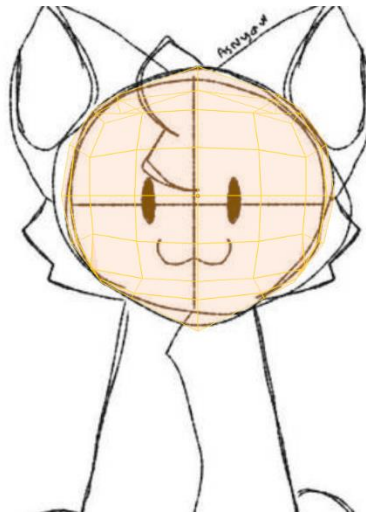


14. Pilih modifier, kemudian pilih add modifier pilih mirror



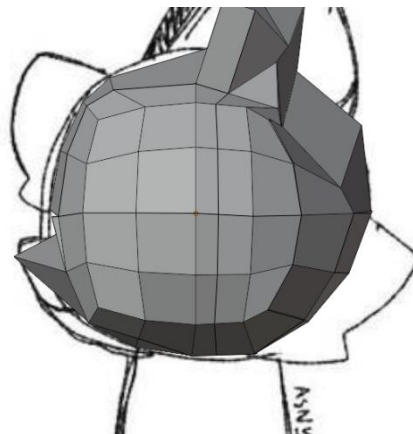
Gambar 1.14 Mirror Modifier

15. Hasilnya akan menjadi seperti ini



Gambar 1.13 Hasil menghapus bagian yang tidak dibutuhkan

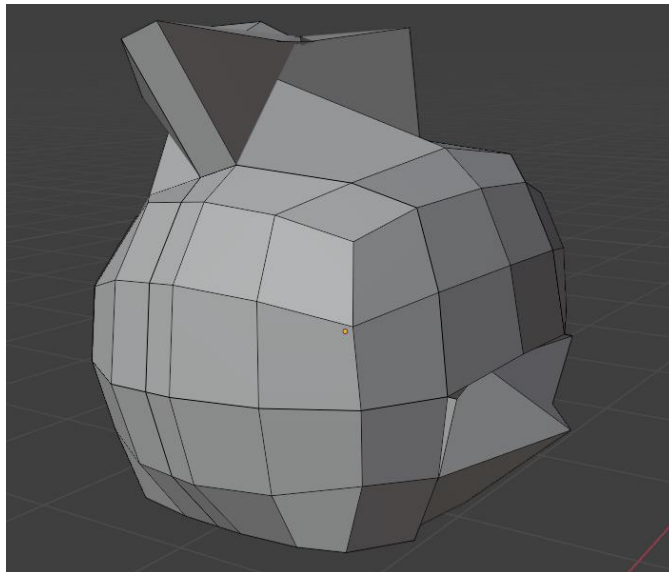
16. Selanjutnya sesuaikan pada bagian samping kepala



Gambar 1.14 Hasil modelling samping

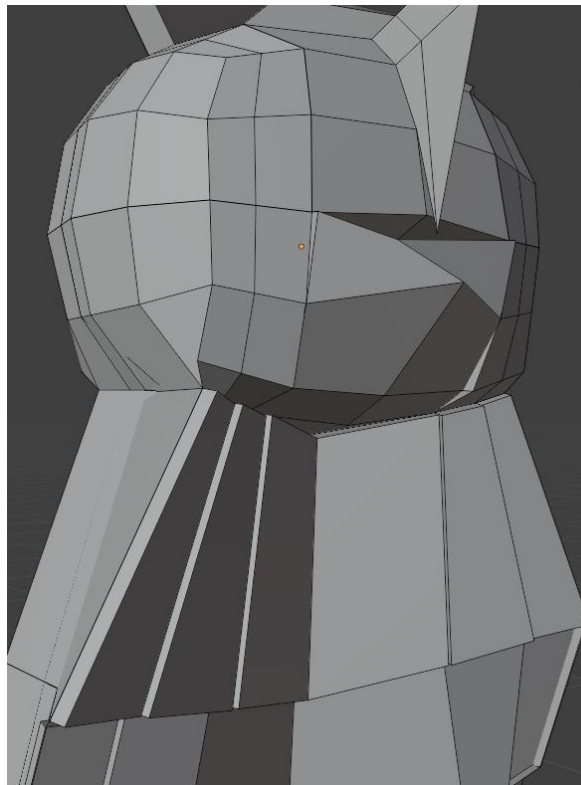


17. Jika sudah pastikan seluruh kepala sesuai keinginan, dengan memutar kepala 360 derajat



Gambar 1.15 pengecekan modelling kepala

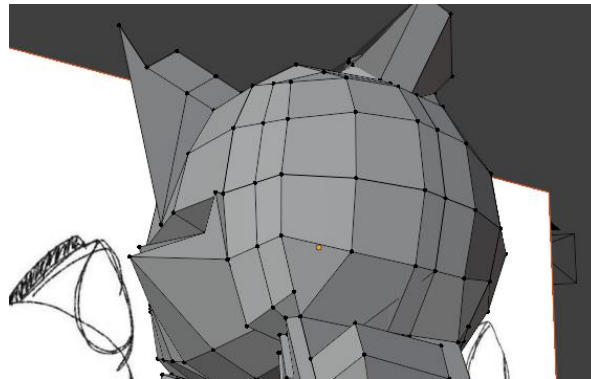
18. Selanjutnya membuat badan, pada bagian bawah kepala tekan E untuk membentuk badan kebawah



Gambar 1.16 Modelling badan

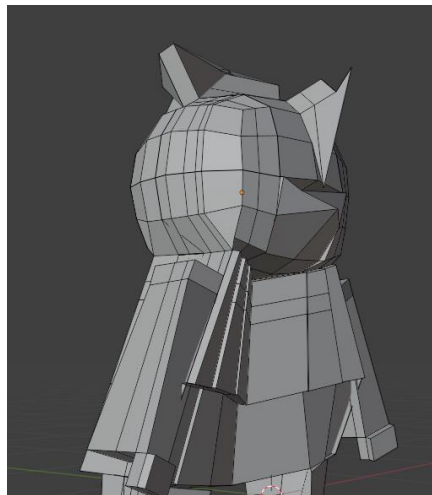


19. Selanjutnya membuat lengan hingga tangan, bentuk dulu sebuah garis agar bisa di Tarik hingga menyerupai bahu



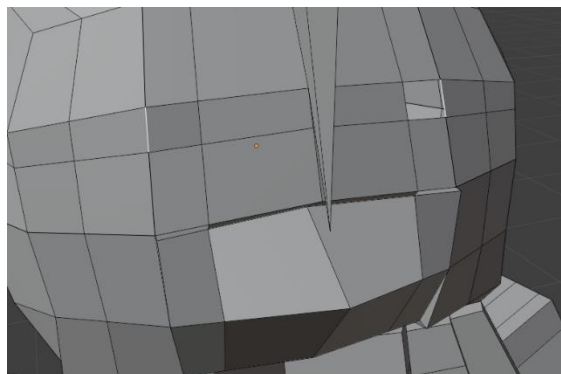
Gambar 1.17 pembuatan bahu

20. Setelah itu Tarik lagi kebawah hingga menjadi sebuah lengan



Gambar 1.15 Pembuatan lengan

21. Selanjutnya membuat lengkungan mata, seleksi dengan face select pada bagian mata lalu tekan x dan pilih faces, maka pada bagian mata akan membentuk lekungan



Gambar 1.16 Membuat lengkungan pada mata





22. Terakhir buat sebuah uv sphere agar bisa memberi bola mata, dan buat juga kaki dengan menarik pada bagian badan seperti membuat lengan. Jika sudah hasilnya akan seperti ini



Gambar 1.17 Hasil dari 3D Modelling