



TUGAS PERTEMUAN: 4

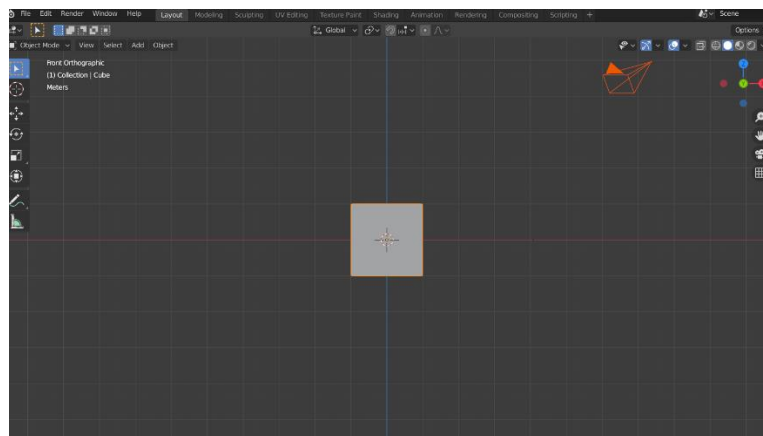
3D MODELING

NIM	:	2118088
Nama	:	Nuangga Ervin Dwi Syahputra
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Nur Aria Hibnastiar (2118078)

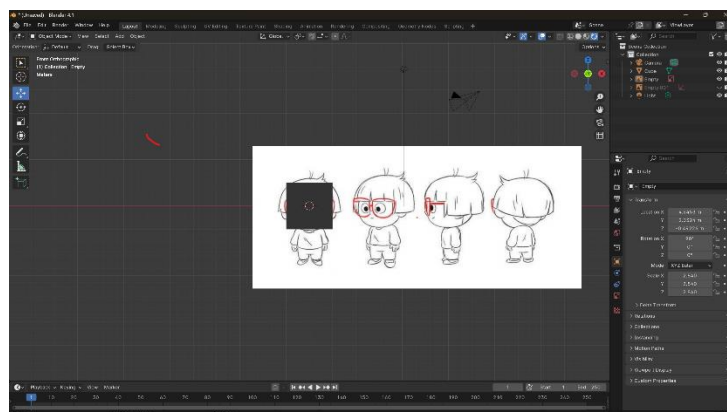
4.1 Tugas 1 : Karakter 3D

A. Membuat Karakter 3D

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

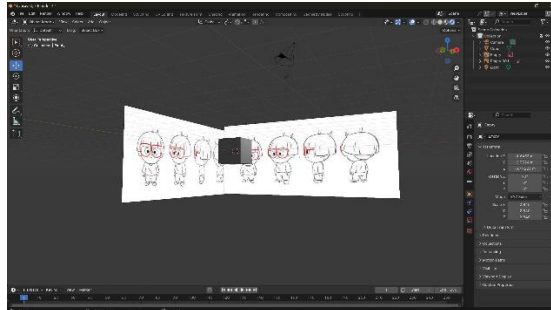


2. Import Sketsa dengan drag and drop ke dalam halaman blender dan perbesar ukuran sketsa dengan keyboard (S)

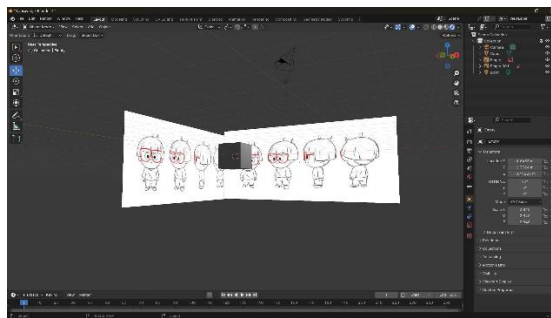




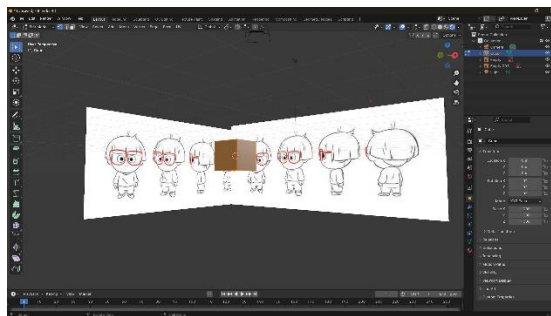
3. Kemudian kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V lalu tekan R (rotate) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat



4. Lalu tampilkan dari view kanan dengan menekan numpad 3 dan posisikan seperti ini.



5. Ubah mode pada cube menjadi edit mode atau menggunakan tab.

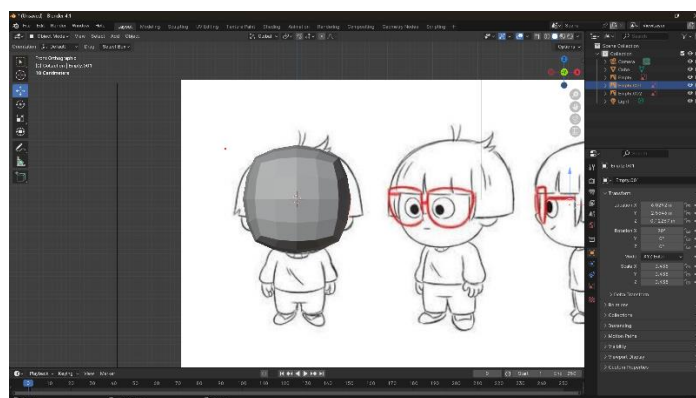




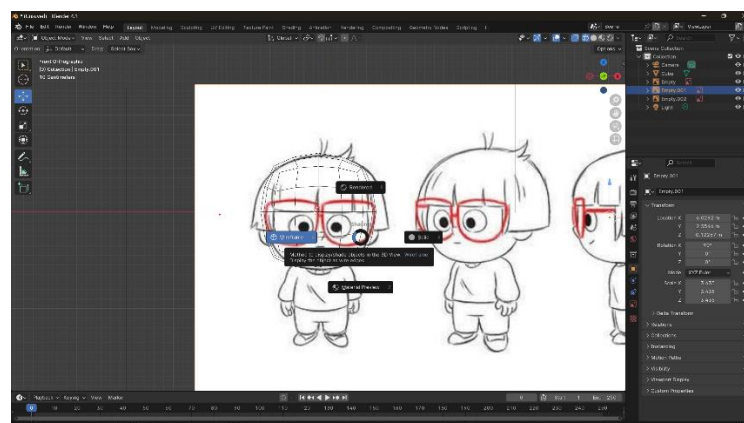
6. Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih subdivide



7. Klik subdivide di pojok kiri layer, ubah bagian Number of Cuts dan smoothness. Lalu kembali ke object mode atau tekan tab, ubah ukurannya pada sumbu Z dengan menekan keyboard S (size) + Z (sumbu Z). Ubah bentuknya seperti dibawah ini.



8. Kemudian tampilkan dalam wireframe atau keyboard Z dan pilih wireframe.

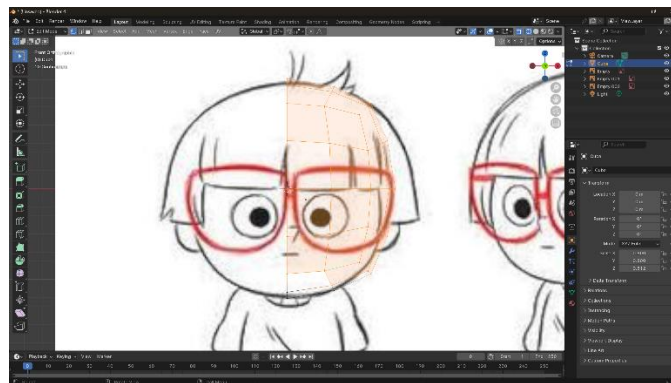




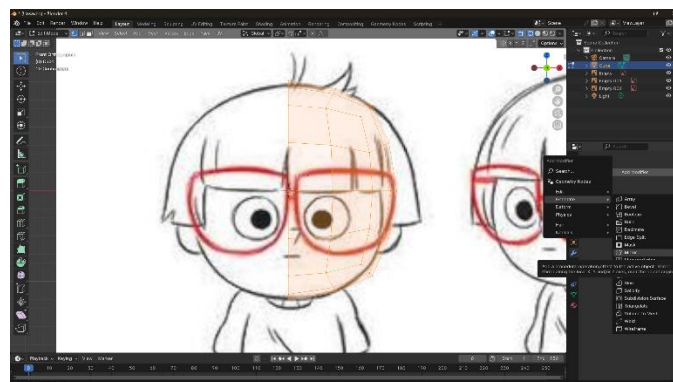
9. Kembali ke mode edit dengan tab dan pilih vertex select. Kemudian seleksi titik / vertex dengan shortcut B (select object). Tekan X dan pilih vertex, untuk menghapus bagian yang telah diseleksi



10. Tekan B (Select Object) untuk seleksi bagian yang tersisa.

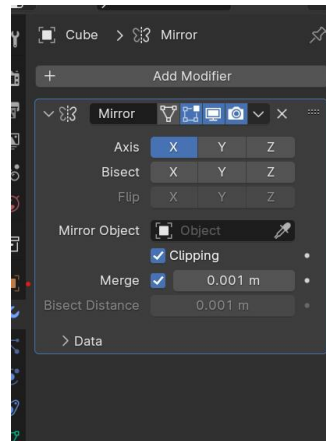


11. Pilih modifier, kemudian pilih add modifier pilih mirror

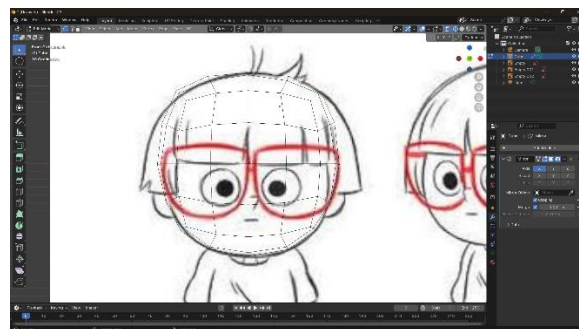




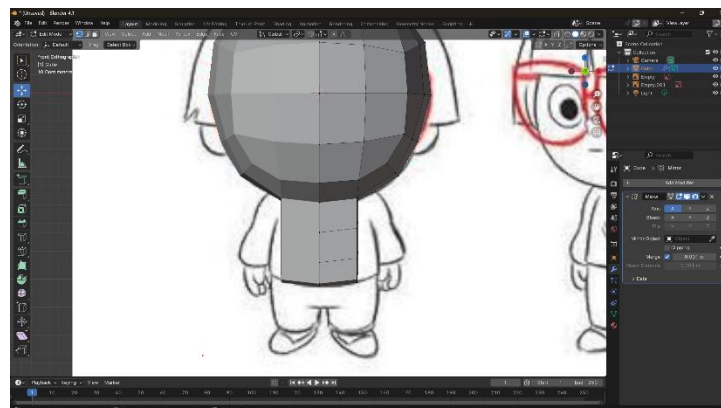
12. Centang bagian clipping.



13. Gunakan move tools untuk merapikan tiap titik luar, seleksi bagian yang ingin dirapikan bisa menggunakan vertex select, edge select, atau face select. Gunakan kombinasi keyboard R (Rotate) + Y (Sumbu Y) untuk hasil yang optimal.

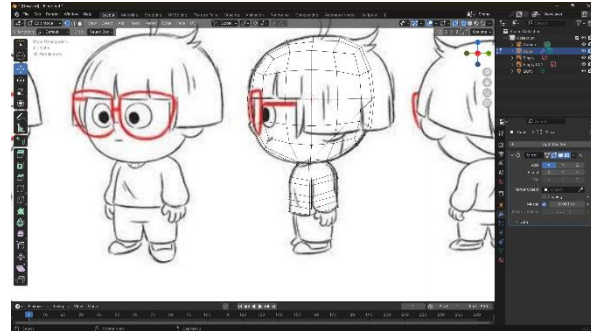


14. Seleksi bagian, kemudian tekan E (Extrude) dan tarik ke bawah. Tampilkan kembali menggunakan view front, masih dipermukaan yang sama tekan S (Size) untuk mengecilkan bagian leher. Jika diperlukan rapikan kembali bagian leher.

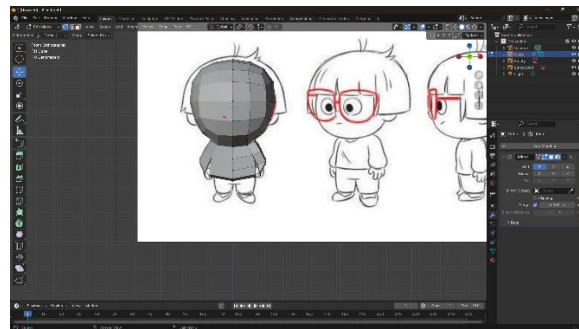




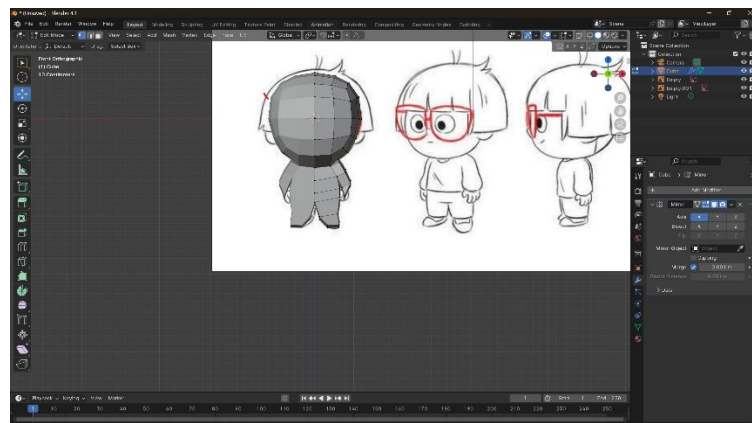
15. Ubah menjadi wireframe, dan ubah menjadi bentuk badan.



16. Gunakan viewpoint right seleksi 2 bagian, kemudian E (Extrude). Tambahkan bagian lengan bawah dengan tekan keyboard R (Rotate) + Y (Sumbu Y), serta keyboard S (Size) untuk mengecilkan ukuran. Lalu buat jari.



17. Tekan keyboard E (Extrude) + Z (sumbu Z) . Tekan S untuk mengecilkan bagian kaki bawah. Tambahkan bagian kaki, kemudian tampilkan dalam wireframe, seleksi bagian ujung bawah kaki, kemudian tekan E (Extrude) + Z (Sumbu Z) seperti dibawah ini.

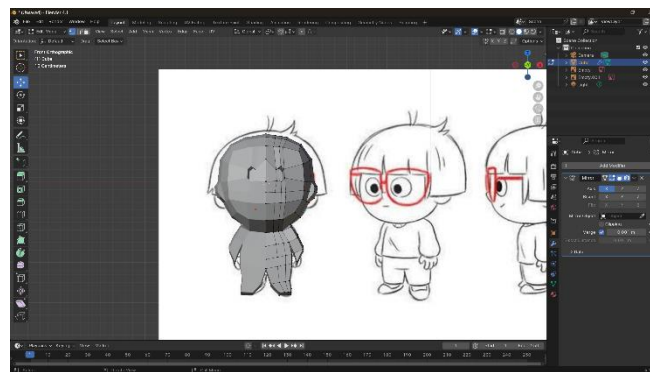




18. Kemudian tekan keyboard E dan selection menggunakan face selection pada bagian kepala untuk membentuk telinga dan tekan S + Tekan Y agar bentuk kaki seperti gambar berikut



19. Lalu letakkan bentuk UV sphere pada bagian kepala kemudian sesuaikan dan jangan lupa di duplikat agar hasilnya seperti ini dan atur ukuran UV Sphere yang dengan keyboard S



20. Untuk Membuat mulut, kita seleksi bagian kemudian klik kanan pilih faces

