



TUGAS PERTEMUAN: 4

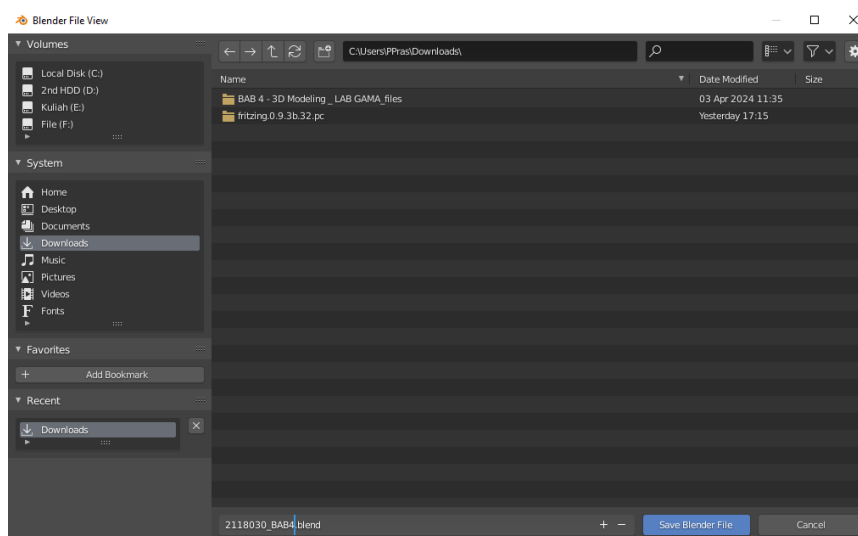
3D MODELLING

NIM	:	2118030
Nama	:	Putra Prasetya Utama
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S. (2118143)
Baju Adat	:	Peranakan Atela (Yogyakarta)
Referensi	:	kusnantokarasan.com/tag/baju-peranakan/

4.1 Tugas 1 : Langkah-langkah Membuat 3D Modelling

A. Membuat Dokumen

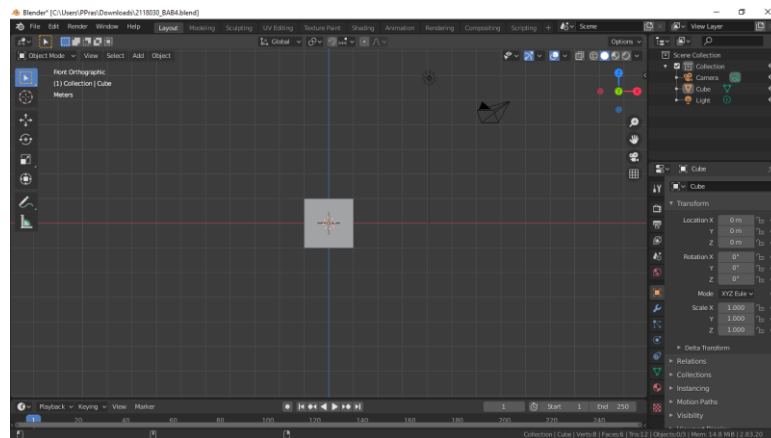
1. Buka blender lalu klik Ctrl+S untuk menyimpan file sesuai dengan folder masing-masing.



Gambar 4.1 Tampilan Membuat Dokumen Blender Baru

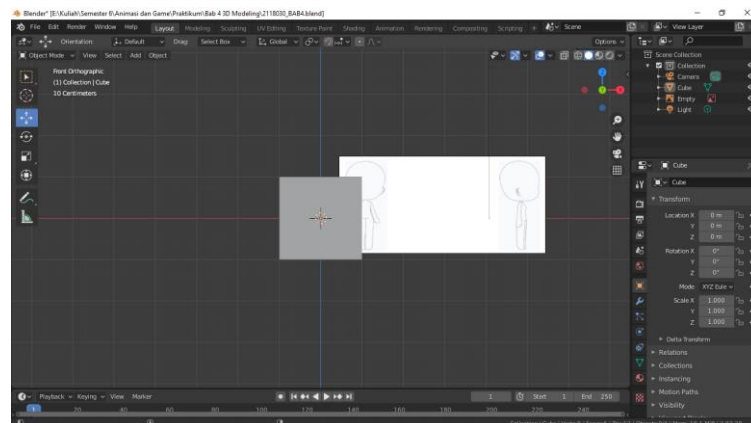


- Setelah itu akan tampil lembar kerja pada Blender seperti gambar dibawah ini. Klik angka 1 pada numpad.



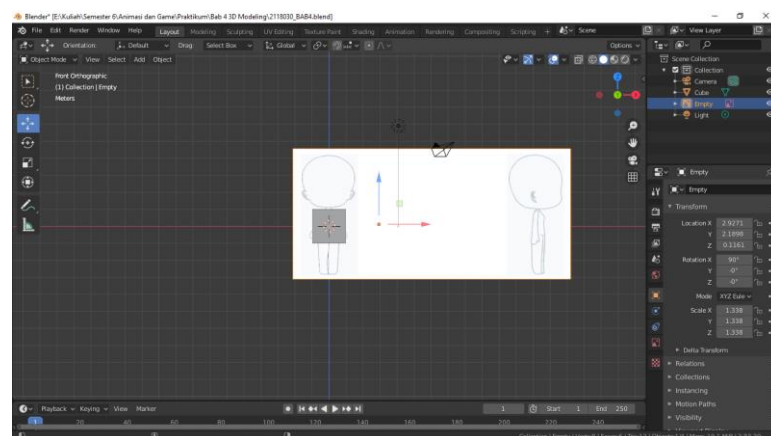
Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja Blender

- Lalu impor bahan sketsa yang akan dibuat 3D modelnya dengan cara drag and drop sketsa ke blender.



Gambar 4.3 Impor Sketsa

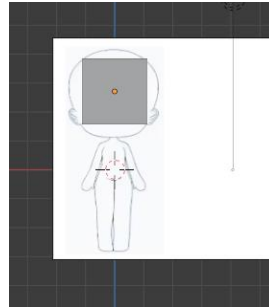
- Perbesar ukuran sketsa dengan menggunakan keyboard S.



Gambar 4.4 Memperbesar Sketsa

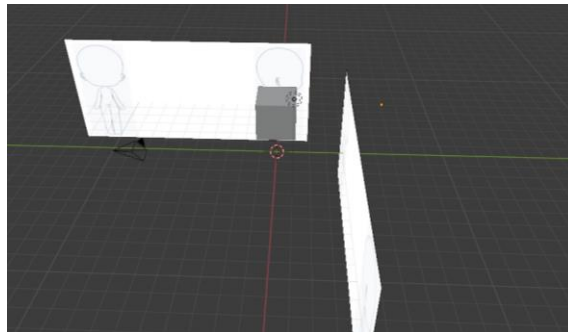


5. Arahkan cube agar posisinya sejajar dengan kepala pada sketsanya.



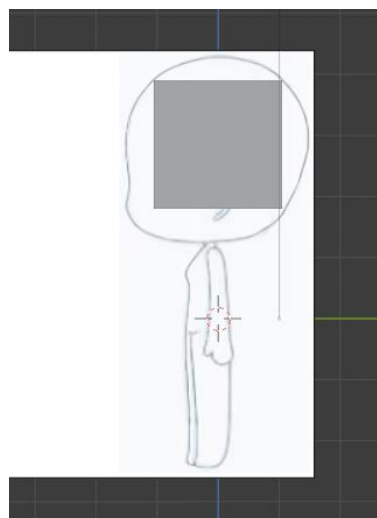
Gambar 4.5 Mengarahkan Cube Agar Sejajar Dengan Kepala

6. Lalu duplikasi gambar sketsa dan kemudian tekan R (untuk rotate) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat. Lalu atur agar posisi sketsa duplikasi seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.6 Menyesuaikan Sketsa Hasil Duplikasi

7. Atur view menjadi viewpoint right atau tekan numpad 3 lalu sesuaikan sketsa dengan cubenya.

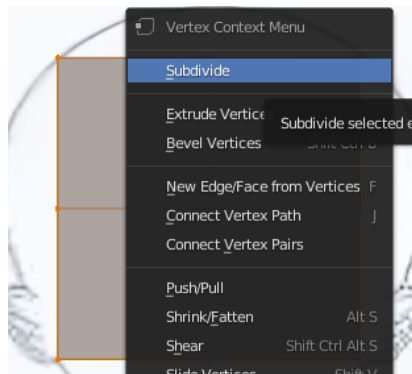


Gambar 4.7 Mengatur Cube Dengan Sketsa Duplikasi Viewpoint 3



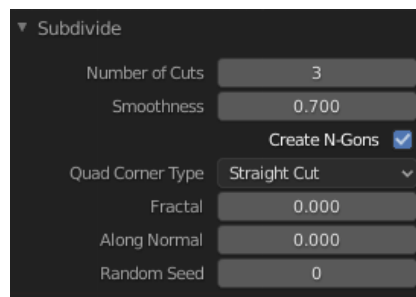
B. Membuat Kepala

1. Ubah mode cube menjadi edit mode lalu klik kanan dan pilih subdivide.



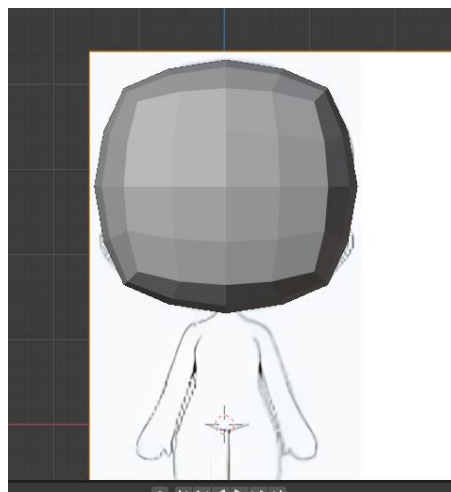
Gambar 4.8 Mengubah Cube Menjadi Subdivide

2. Ubah menjadi seperti dibawah ini.



Gambar 4.9 Mengubah Propertie Subdivide

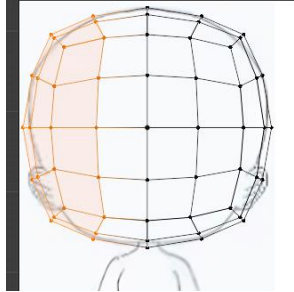
3. Ubah menjadi object mode lalu sesuaikan ukuran cube dengan menggunakan kombinasi keyboard S lalu X atau S lalu Z untuk mengatur ukuran cube agar pas dengan sketsa kepala pada viewpoint front.



Gambar 4.10 Menyesuaikan Cube

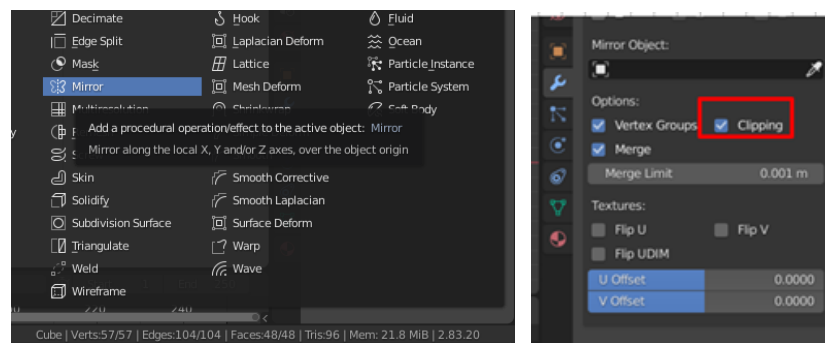


4. Pilih wireframe dengan menekan keyboard Z. Lalu ke edit mode setelah itu seleksi setengah dengan menggunakan keyboard B. lalu delete dan pilih vertices untuk menghapus titiknya



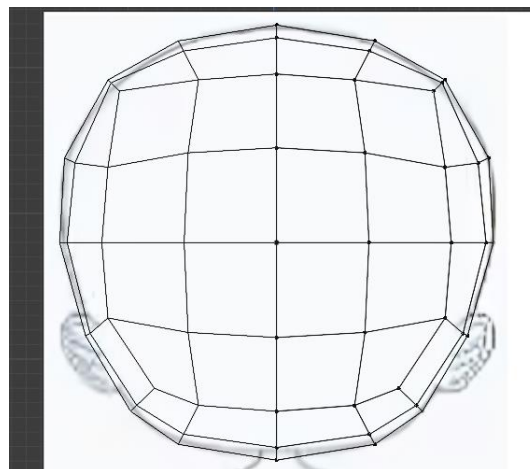
Gambar 4.11 Menyeleksi Titik

5. Seleksi bagian yang tersisa setelah dihapus lalu Pilih modifier, kemudian pilih add modifier pilih mirror dan centang pada bagian clipping.



Gambar 4.12 Menambah Modifier Mirror dan Centang Clipping

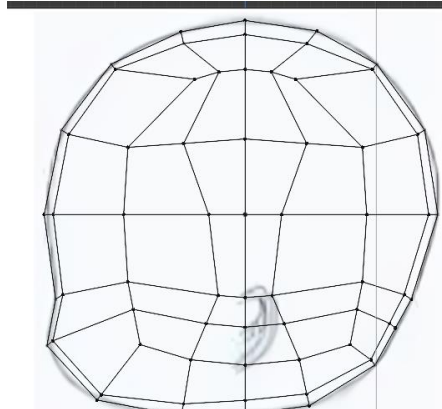
6. Lalu rapikan titik yang keluar dari garis sketsa kepalanya hingga seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.13 Merapikan Titik Agar Sama Dengan Sketsa



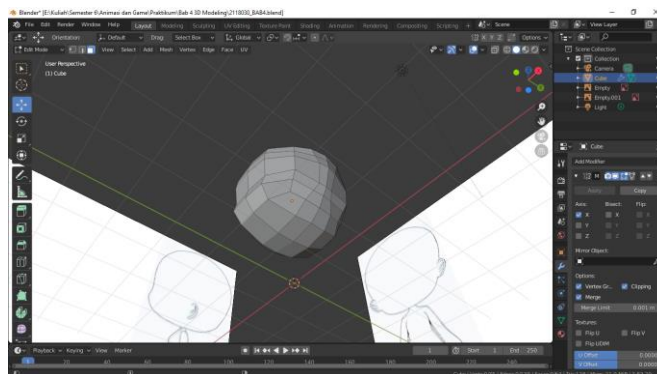
7. Ubah viewpoint menjadi right (numpad 3) dan rapikan titiknya hingga seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.14 Mengatur Pada Viewpoint Right

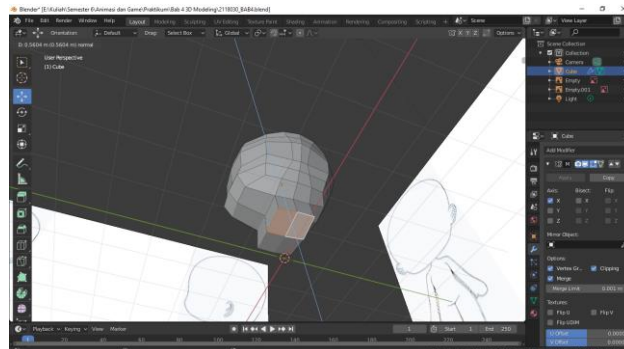
C. Membuat Leher

1. Lalu ubah menjadi solid dan ubah posisi kamera seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.15 Mengatur Posisi Kamera

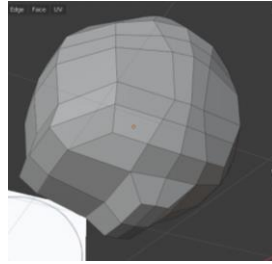
2. Lalu pilih face select dan pilih pada bagian seperti gambar dibawah ini. Kemudian tekan E (Extrude) dan tarik ke bawah.



Gambar 4.16 Membuat Bagian Leher

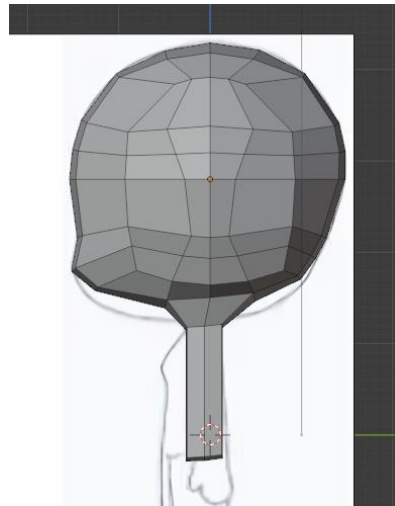


3. Tampilkan kembali menggunakan view front, masih dipermukaan yang sama tekan S (Size) untuk mengecilkan bagian leher.



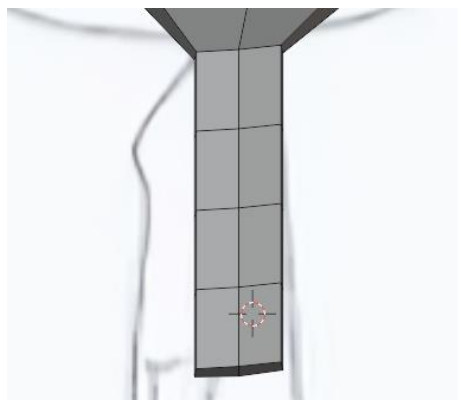
Gambar 4.17 Mengecilkan Leher

4. Lalu ke viewpoint right atau numpad 3 lalu tekan E lagi untuk memanjangkan hingga seluruh badan.



Gambar 4.18 Memanjangkan Lagi Bagian Leher

5. Ctrl+R, kemudian pilih menu loop cut dan buat 3 cut dengan menekan 3 pada keyboard lalu klik kiri untuk mengaplikasikannya.



Gambar 4.19 Membuat Loop Cut Sebanyak 3



D. Membuat Badan

1. Ubah menjadi wireframe dan ubah menjadi bentuk badan.



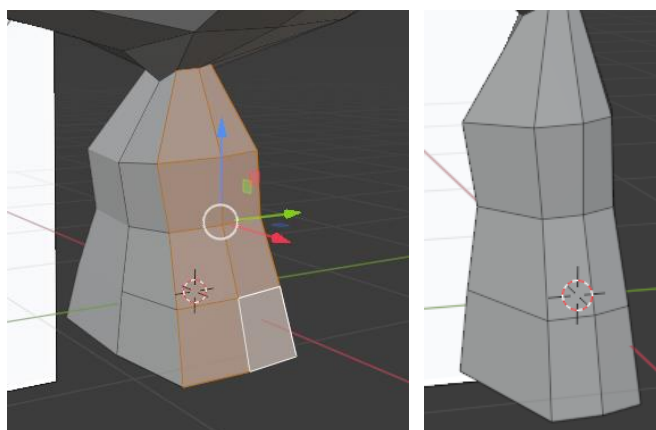
Gambar 4.20 Mengubah Agar Menjadi Badan

2. Kemudian ubah menjadi viewpoint front dan atur agar rapi.



Gambar 4.21 Merapikan Pada Viewpoint Front

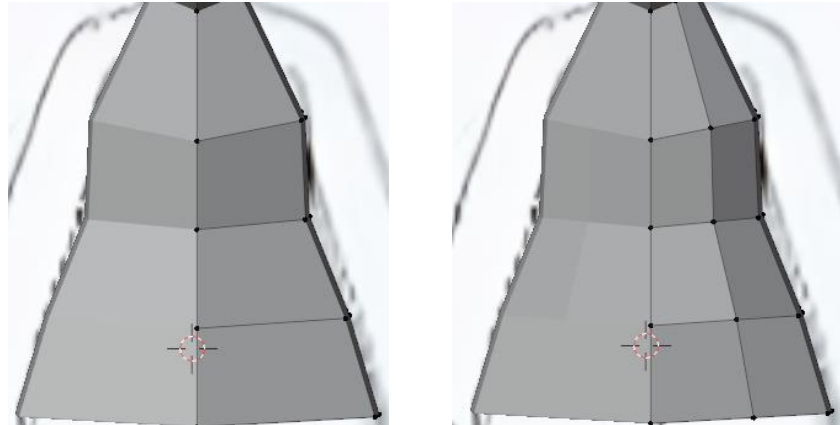
3. Seleksi pada bagian dibawah ini lalu tekan keyboard S (Size) + Y (Sumbu Y) untuk mengecilkan.



Gambar 4.22 Mengecilkan Bagian Samping

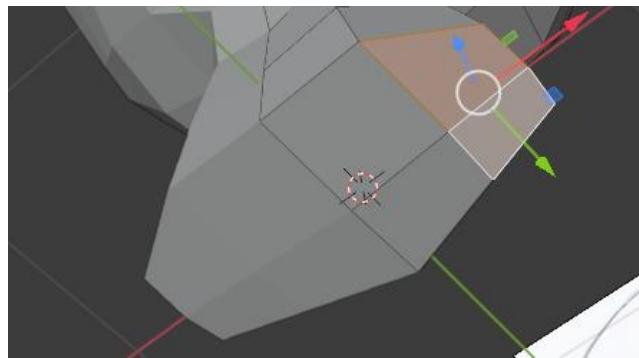


4. Tambahkan cut dengan Ctrl+R pada bagian depan.



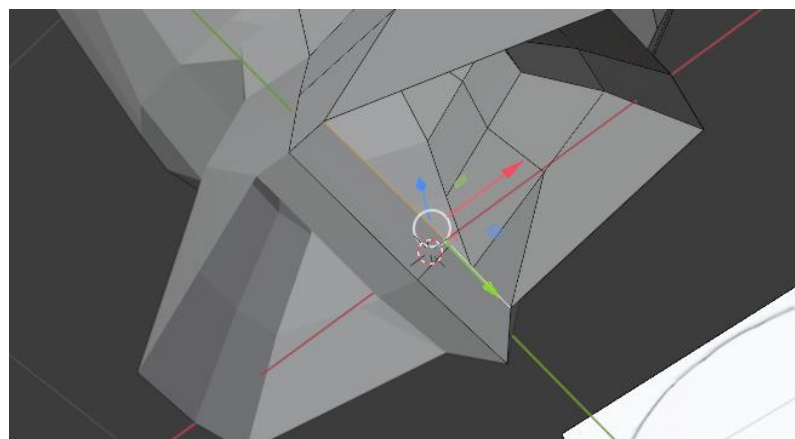
Gambar 4.23 Sebelum dan Sesudah Menambahkan Cut

5. Seleksi bagian bawah ini dengan menggunakan face selection lalu tekan X dan pilih faces untuk menghapus permukaan yang diseleksi.



Gambar 4.24 Menghapus Face Pada Bagian Yang Diseleksi

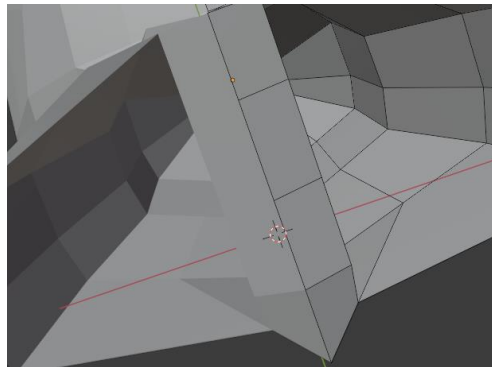
6. Seleksi garis dengan edge select, kemudian geser dengan menggunakan tanda panah merah mundur (sumbu X).



Gambar 4.25 Menyempitkan Bagian Bawah

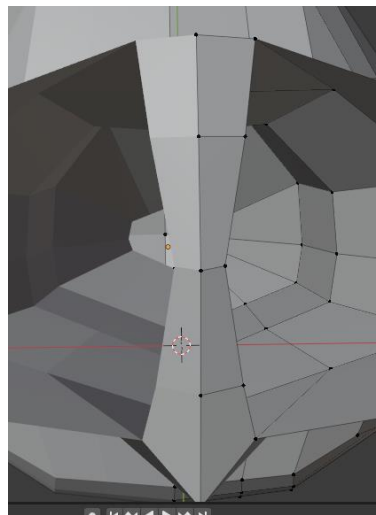


7. Seleksi garis yang di tengah juga dengan menekan Shift. Kemudian tekan Ctrl + R dan buat 3 Loop Cut.



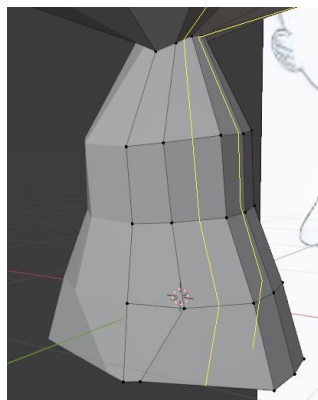
Gambar 4.26 Membuat 3 Loop Cut Pada Bagian Bawah

8. Ubah bagian bawah seperti berikut.



Gambar 4.27 Mengubah Bagian Bawah

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

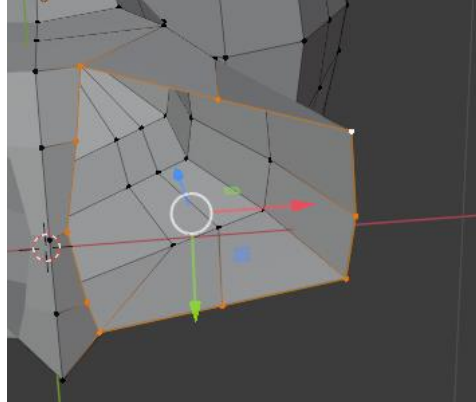


Gambar 4.28 Membuat Cut



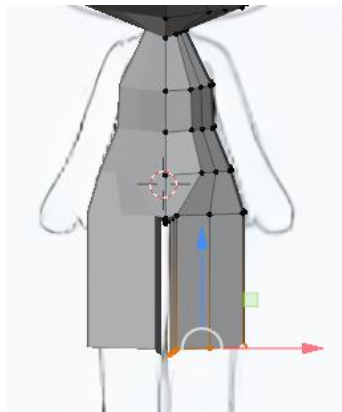
E. Membuat Paha

1. Seleksi dengan menggunakan vertex select sambil menekan Alt pada bagian dibawah ini.



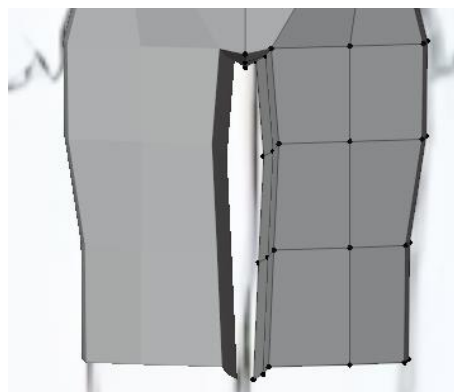
Gambar 4.29 Menyeleksi Bagian Bawah

2. Lalu ke viewpoint front dan tekan E lalu tarik kebawah sampai lutut.



Gambar 4.30 Membuat Bagian Paha

3. Buat cut loop 2 lalu rapikan seperti gambar dibawah ini.

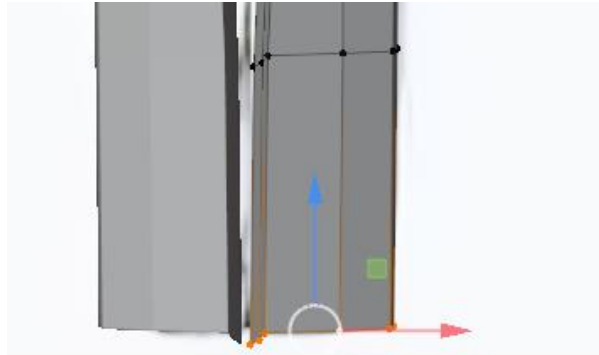


Gambar 4.31 Membuat Cut Loop 2



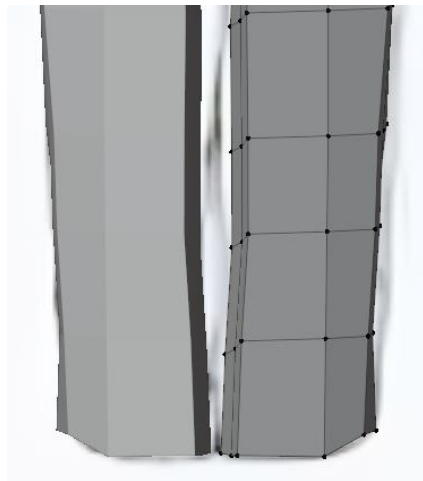
F. Membuat Kaki

1. Lalu seleksi lagi bagian bawah dengan alt dan tekan E untuk memanjangkan kebawah.



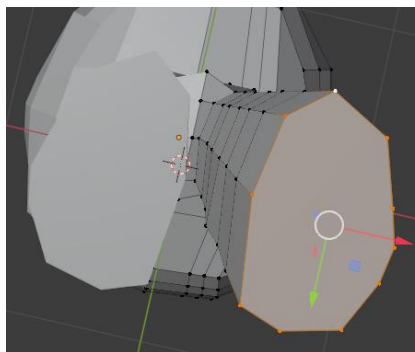
Gambar 4.32 Memanjangkan Agar Membuat Bagian Kaki Bawah

2. Tambahkan cut loop 2 dan rapikan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.33 Menambah Cut Loop Dan Merapikannya

3. Lalu seleksi pada bagian bawah dengan menekan Alt dan tutup lubangnya dengan F.

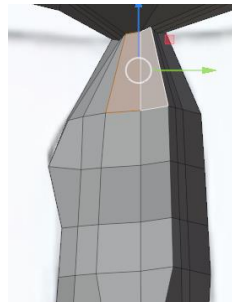


Gambar 4.34 Menutup Lubang Pada Bagian Bawah



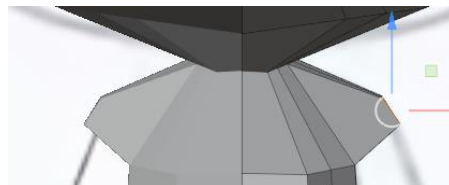
G. Membuat Tangan

1. Seleksi 2 kotak samping dengan menggunakan Face Select.



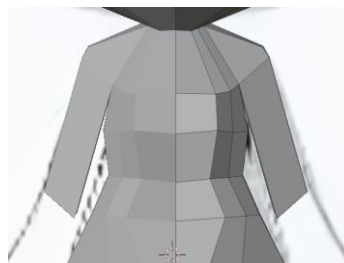
Gambar 4.35 Menyeleksi 2 Kotak Bagian Samping

2. Lalu ganti ke viewpoint front dan tekan E dan X lalu tarik kesamping kanan. Lalu kecilkan dengan menekan S.



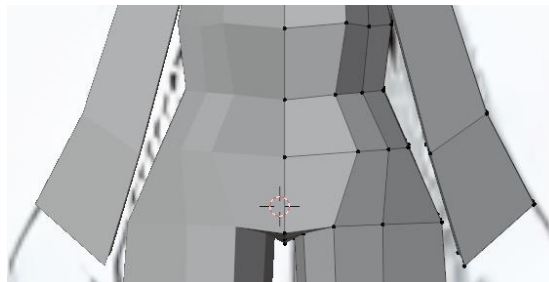
Gambar 4.36 Menarik Ke Kanan Bagian Yang Diseleksi

3. lalu pilih bagian bawah lalu tarik dengan E. setelah itu kecilkan dengan menekan S



Gambar 4.37 Sebelum dan Sesudah Dibuat Cut Loop

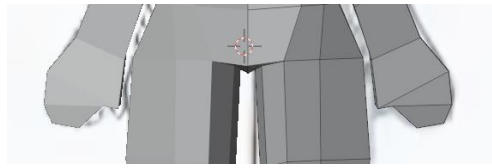
4. Lalu tekan E lagi untuk memanjangkan dan tekan S untuk menyesuaikan besar kecilnya.



Gambar 4.38 Memanjangkan Lagi



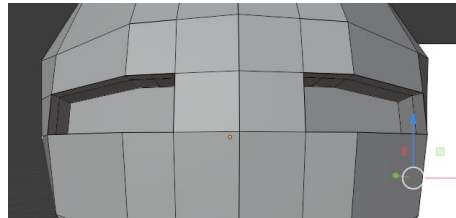
5. Lalu tekan E lagi panjangkan dan tekan S untuk mengatur besar kecilnya lalu buat bentuk seperti tangannya.



Gambar 4.39 Membentuk Bagian Tangan

H. Membuat Mata dan Mulut

1. Pilih face yang akan dijadikan mata lalu tekan X lalu pilih Faces. Setelah itu tekan E agar membuat kedalam terus lalu seleksi dan penuhi dengan F.



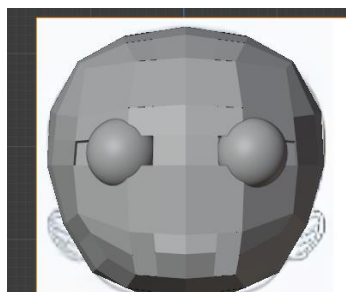
Gambar 4.40 Membuat Mata

2. Lalu seleksi bagian mulut. Sama seperti mata nanti tekan X lalu pilih Faces dan tekan E agar membentuk kedalam dan penuhi dengan F.



Gambar 4.41 Membuat Mulut

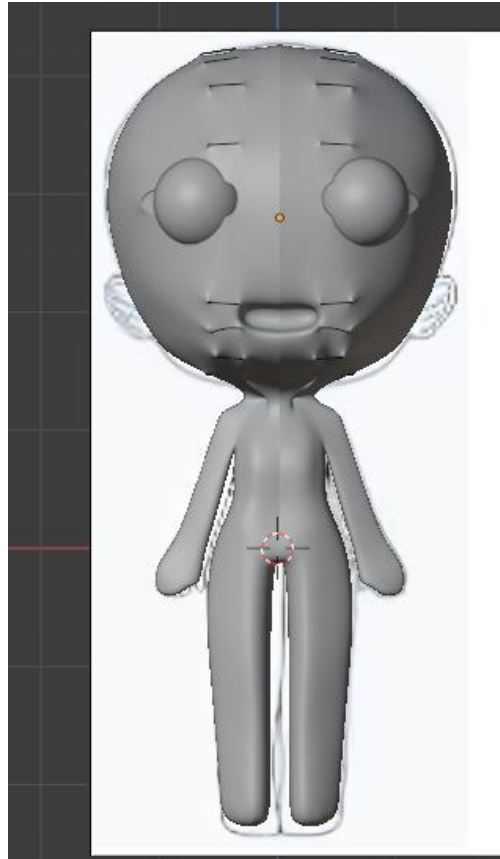
3. Masuk ke object mode. Tekan Shift + A, pilih UV Sphere. Kemudian buat mata.



Gambar 4.42 Membuat Bola Mata



4. Pada modifier bagian subdivisions ubah viewport menjadi 3. Hasil akhir.



Gambar 4.43 Hasil Pembuatan Model 3D