



## TUGAS PERTEMUAN: 4

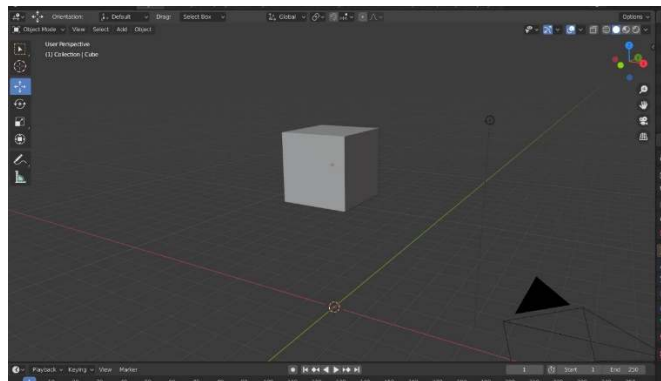
### 3D MODELING

NIM	:	2118100
Nama	:	Moch Arif Rochmanullah
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	RIFAL RIFQI RHOMADON (2218106)
Baju Adat	:	-
Referensi	:	<a href="#">-</a>

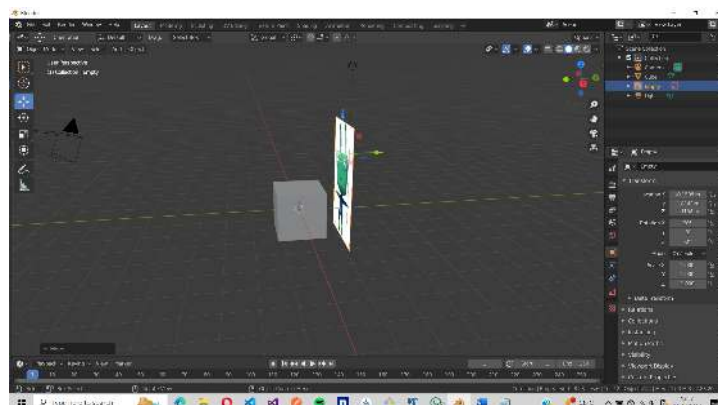
#### 3.1 Tugas 1 :

##### A. 3D Modeling

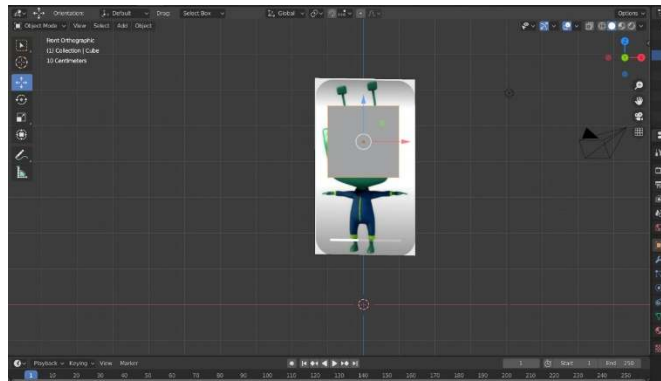
1. Buka blender dan ubah viewpoint menjadi view Front. Pilih View > Viewpoint > Front.



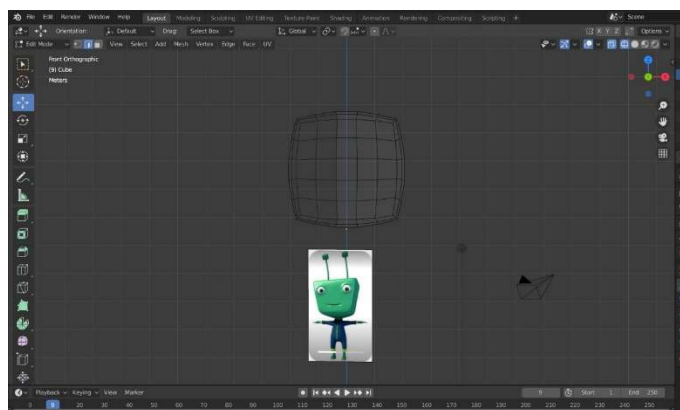
2. Import sketsa, Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y



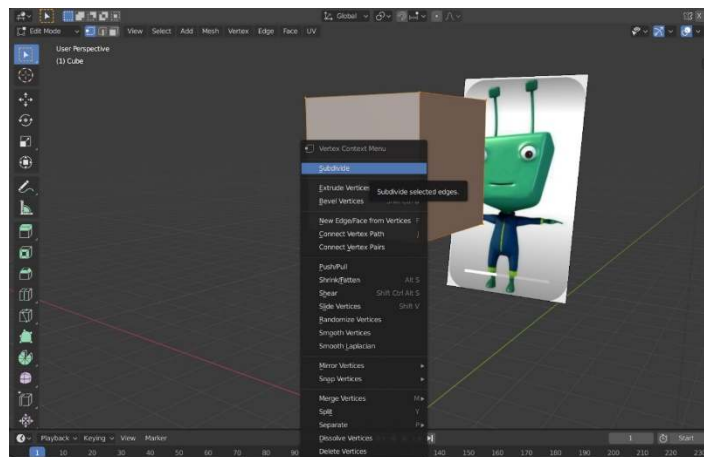
3. Arahkan cube berada tepat di kepala dan kecekikan dengan menggunakan keyboard S (Size)



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



5. Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih surdivide lalu atur besar bentuk dari cube nya



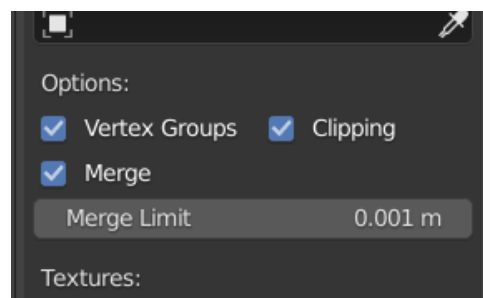
6. Kemudian seleksi titik/ vertex dengan shortcut B (Select object). Tekan x dan pilih vertex, untuk menghapus bagian yang telah di seleksi. Tekan B untuk seleksi bagian yang tersisa.



7. Pilih modifier, kemudian pilih add modifier > generate > pilih mirror



8. Centang bagian clipping

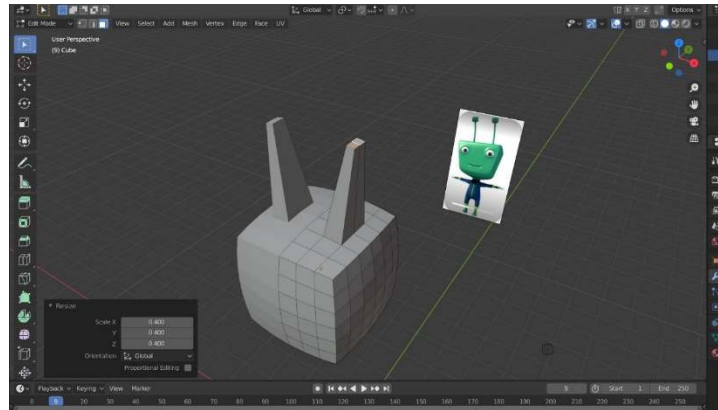


9. Gunakan move tools untuk merapikan tiap titik luar, seleksi bagian yang ingin dirapikan bisa menggunakan vertex select, edge select atau face select. Gunakan kombinasi keyboard R9 Rotate + Y (sumbu Y) untuk hasil yang optimal

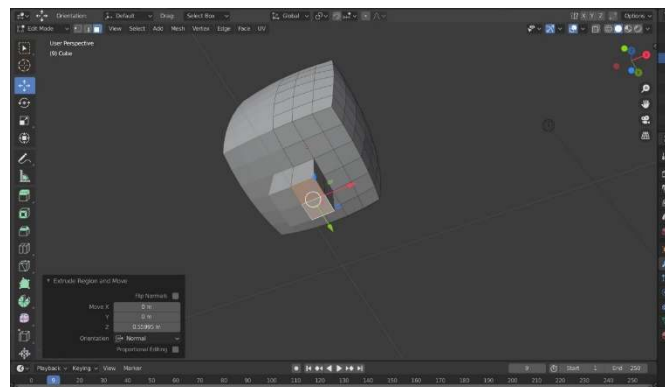




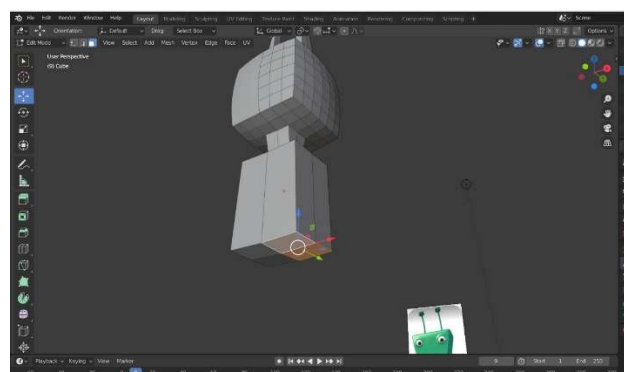
10. buat sebuah antenna seleksi bagian yang ditunjukkan kemudian tekan E dan Tarik ke atas, seleksi bagian atas dengan menggunakan fade select buat sebuah antenna kotak seperti gambar dibawah ini.



11. posisikan object seperti dibawah ini dengan menggunakan face select, seleksi bagian gambar dan kemudian tekan E (extrude) dan Tarik ke bawah untuk membuat bagian leher.

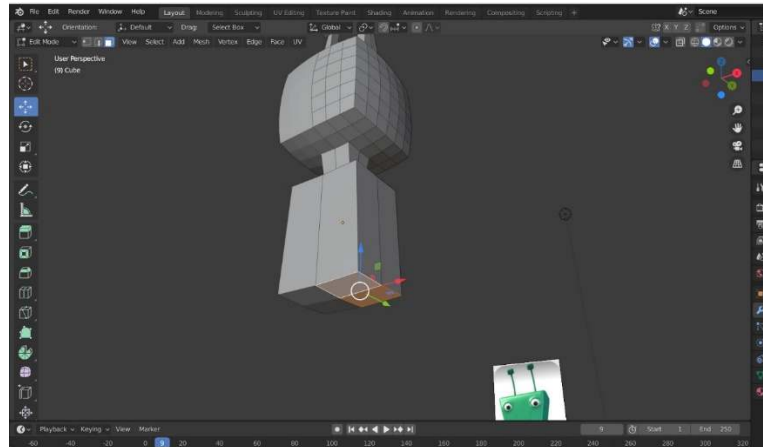


12. setelah membuat leher, kemudian pilih permukaan leher, tekan E. ubah menjadi tampak samping, kemudian pilih menu loop cut dan ubah menjadi wireframe dan ubah menjadi bentuk badan menggunakan face select.

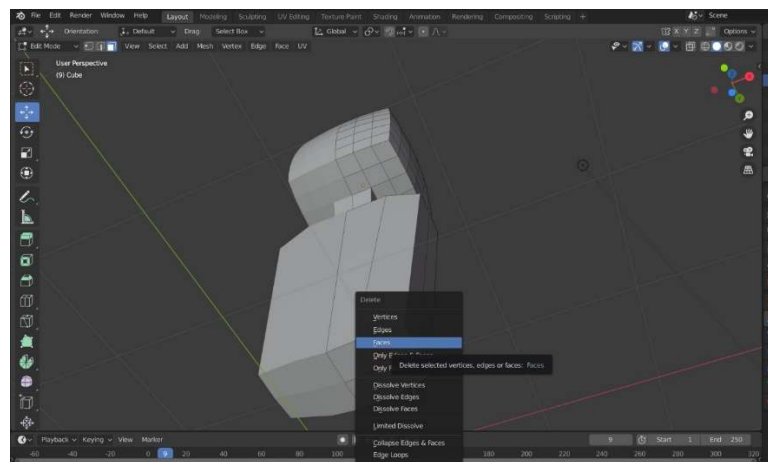




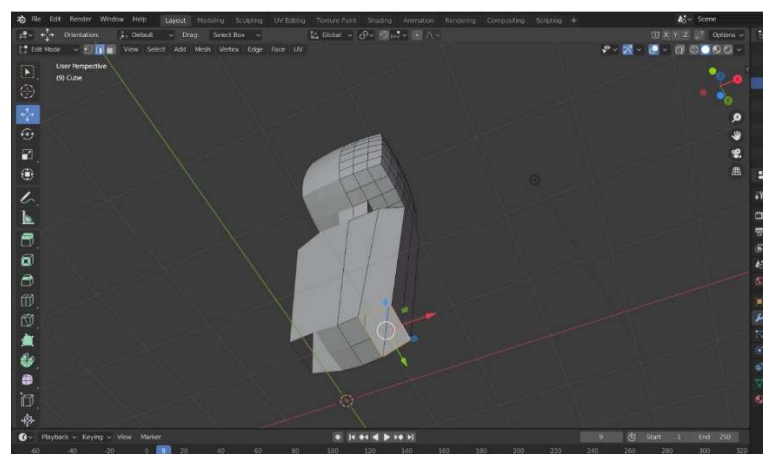
13. seleksi pada bagian ini



14. kemudian tekan X dan pilih faces untuk menghapus permukaan yang diseleksi

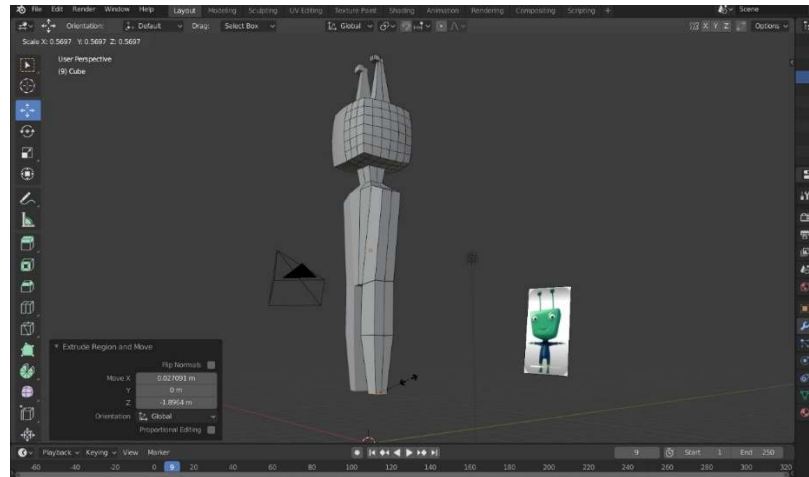


15. hasilnya akan seperti ini

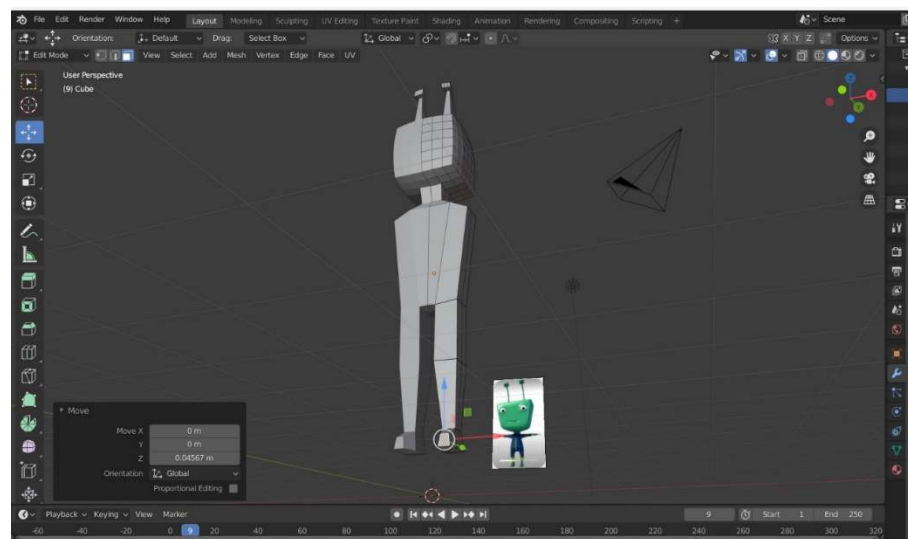




16. seleksi pada 2 titik baru dari cut sebelumnya yang dibuat, kemudian tekan S + Y. kemudian gunakan vertex select kemudian alt + klik bagian pada salah satu titik pada bagian berikut untuk menyeleksi semua titik di bagian tersebut. kemudian tekan E dan buat kakinya seperti ini.



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

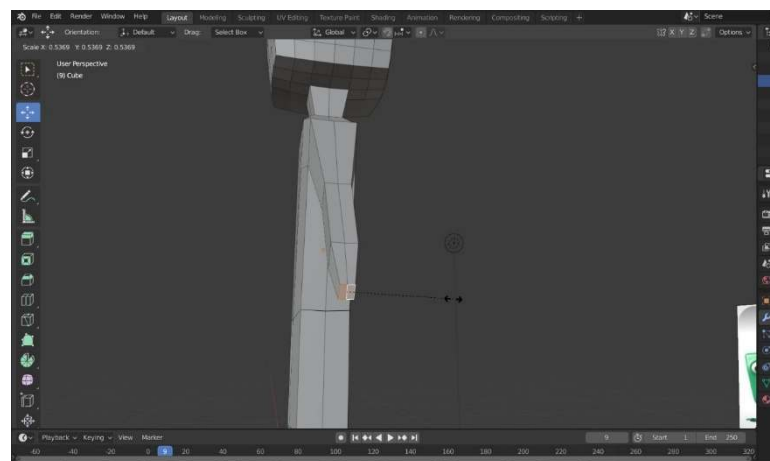




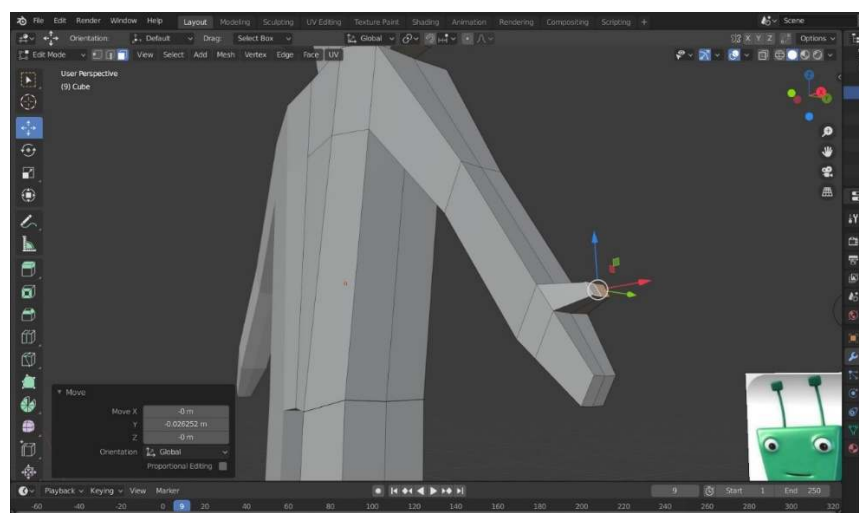
18. untuk membuat bagian tangan gunakan viewpoint rigt seleksi beberapa bagian kemudian extrude (E). kembali ke viewpoint front tekan E kemudian tekan R + Y dan buat seperti gambar dibawah ini. tekan S untuk mengecilkan



19. buat bagian jari



20. sesuaikan seperti gambar dibawah ini



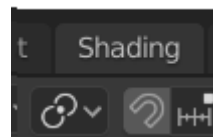




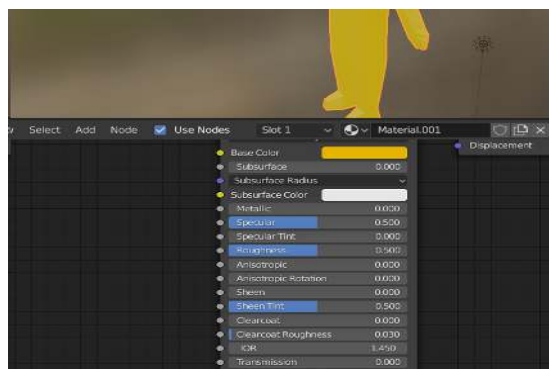
21. berikut hasil nya



22. klik menu shading



23. lalu pada material bagian dibawah ini pilih warna lalu add



24. untuk melihat hasilnya kembali ke menu layout lalu pilih viewport shading

