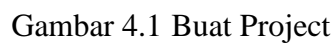




4.1 Tugas 4 : Langkah Langkah Membuat 3D modeling

A. Membuat Karakter Modelling 3D

1. Buka Dulu Aplikasi Blender kemudian klik new Untuk Membuat Sebuah Karakter.

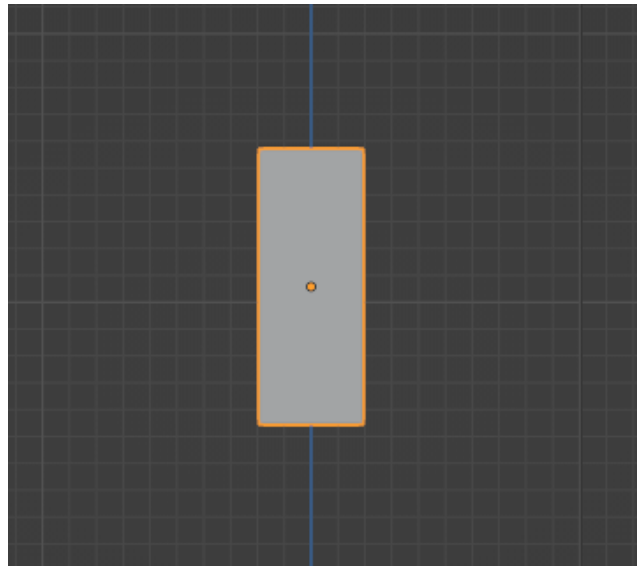


2. Tekan 1 untuk tampak depan kemudian ubah ukuran seperti gambar.



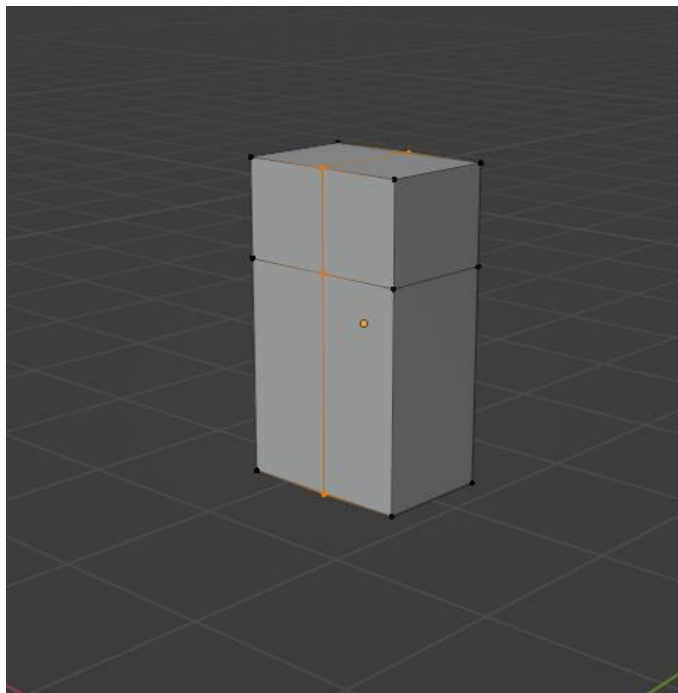


3. Tekan 3 agar objek menjadi tampak samping kemudian sesuaikan ukuran.



Gambar 4.3 Setting tampak samping

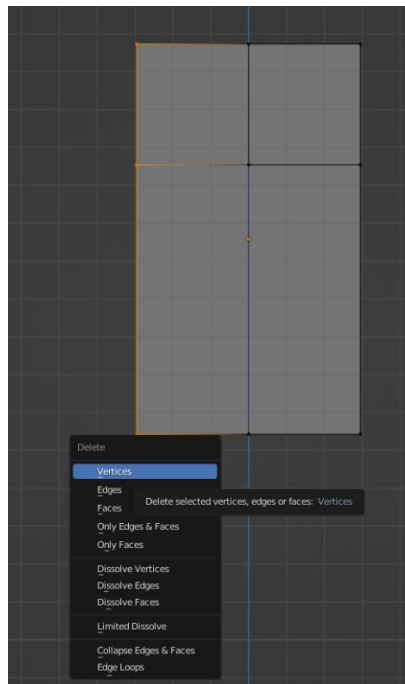
4. Beri loopcut pada 2 bagian hingga tampak seperti gambar.



Gambar 4.4 Memberi loopcut

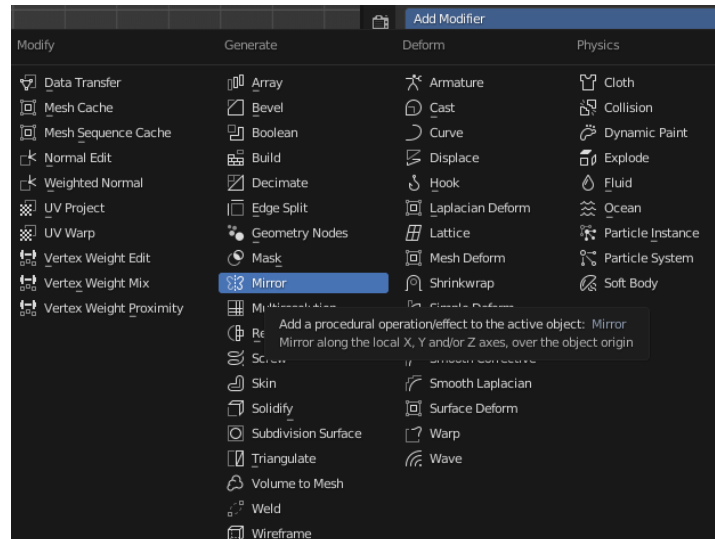


5. Select pada bagian kiri kemudian hapus dengan menekan x kemudian pilih vertices.



Gambar 4.5 Hapus bagian

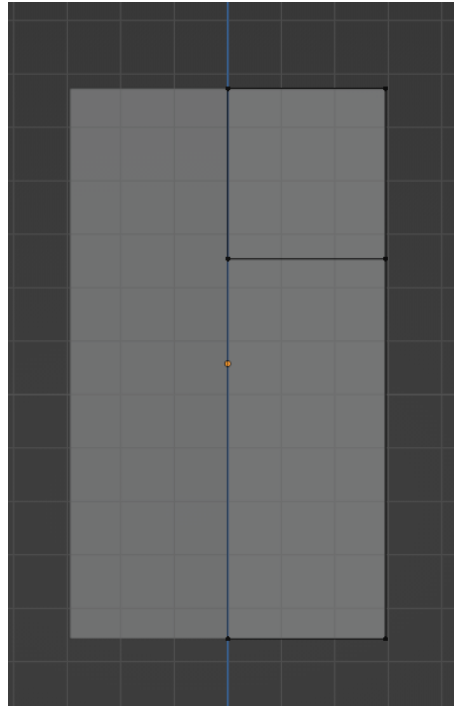
6. Pilih add modifier kemudian beri efek mirror.



Gambar 4.6 Efek Mirror

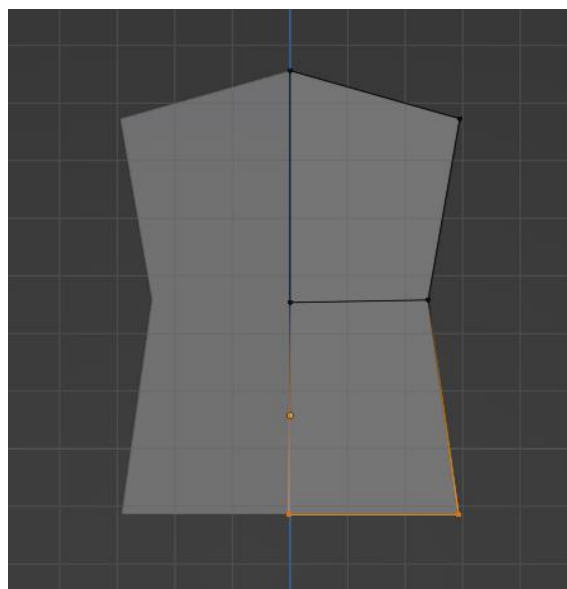


7. Hasil mirror akan jadi seperti pada gambar.



Gambar 4.7 Hasil Mirror

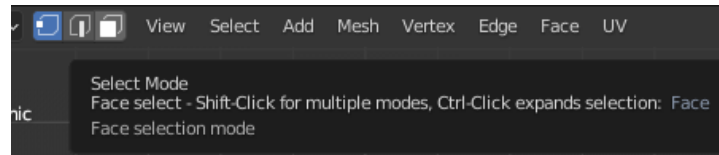
8. Masuk ke edit mode kemudian sesuaikan bentuk hingga menyerupai badan.



Gambar 4.8 Bentuk badan

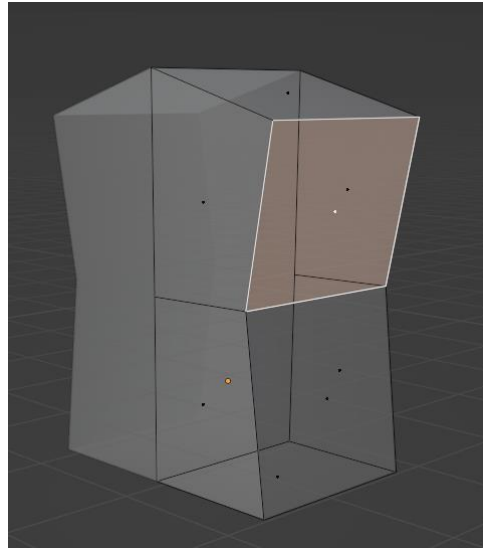


9. Lalu pilih face select pada bagian kiri atas.



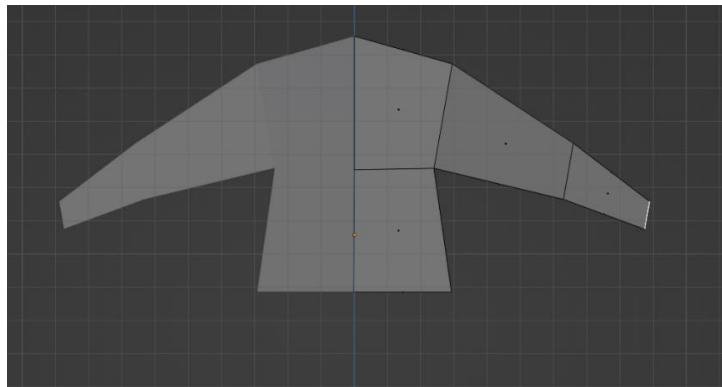
Gambar 4.9 Pilih face select

10. Seleksi pada bagian kanan seperti gambar.



Gambar 4.10 Seleksi lengan

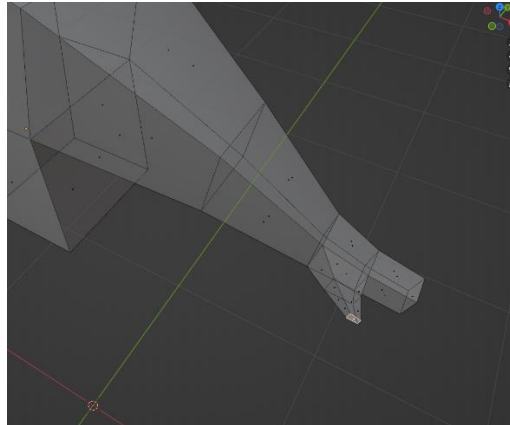
11. Panjangkan bagian lengan hingga menyerupai gambar.



Gambar 4.11 Panjangkan lengan

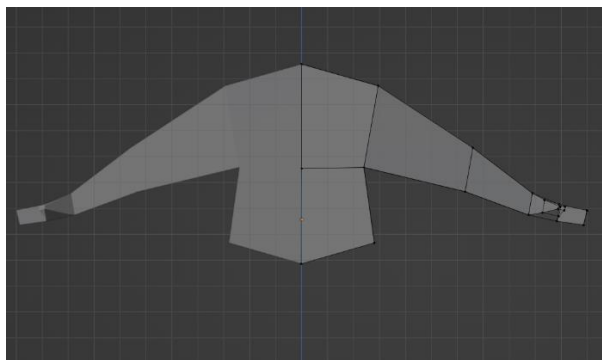


12. Buat bagian tangan dengan memainkan antara extrude dan scale.



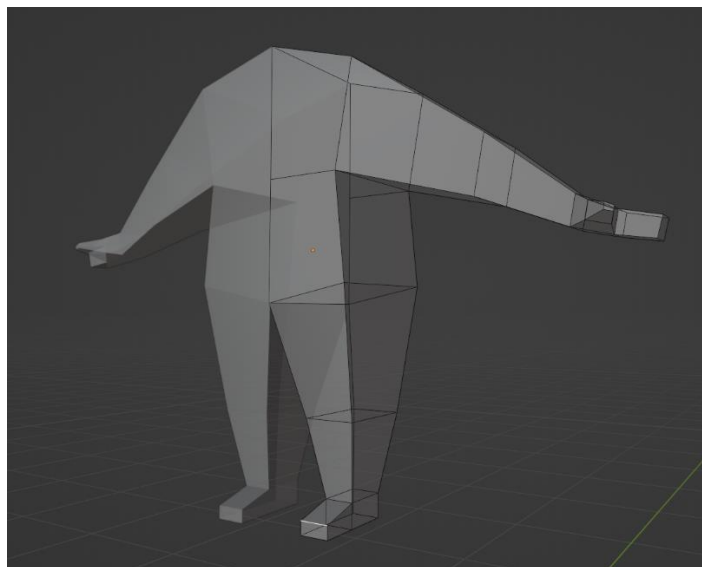
Gambar 4.12 Tampilan tangan

13. Kemudian pada bagian bawah ubah seperti gambar dibawah.



Gambar 4.13 Ubah bagian bawah

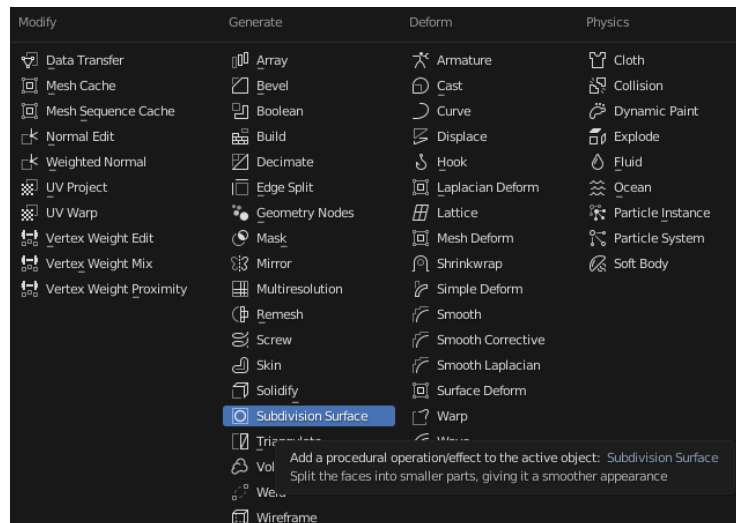
14. Tambahkan kaki dengan extrude pada bagian bawah.



Gambar 4.14 Tambah kaki

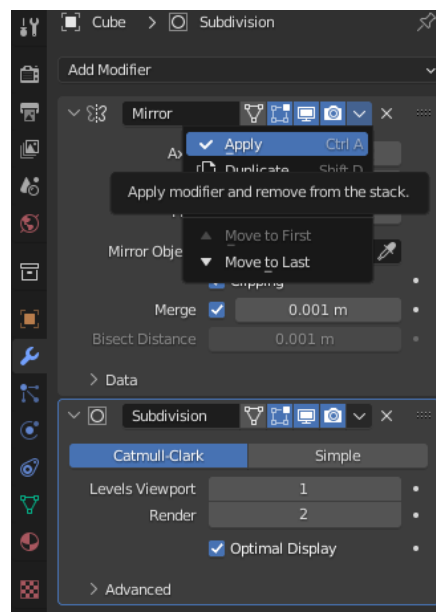


15. Beri efek subdivision surface agar penampilan lebih halus.



Gambar 4.15 Subdivision Surface

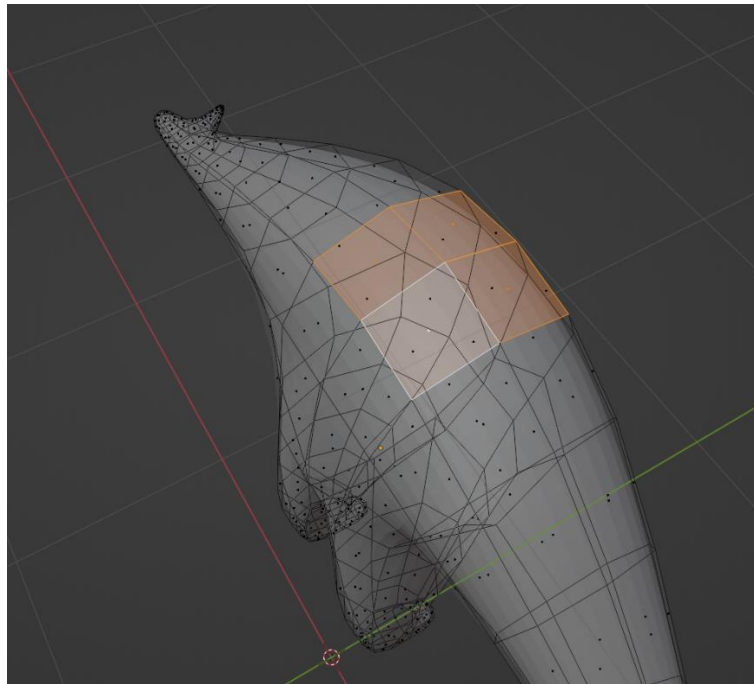
16. Keluar dari edit mode kemudian apply pada efek mirror dan subdivision surface.



Gambar 4.16 Apply modifier

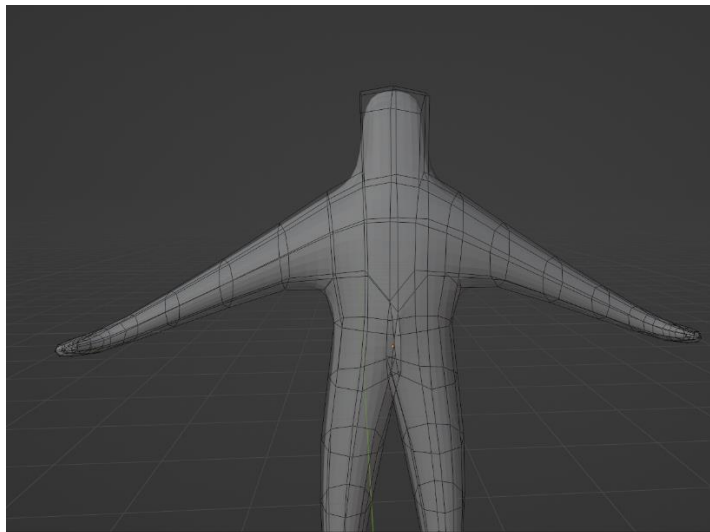


17. Masuk pada edit mode kemudian tambahkan lagi efek subdivision surface dan seleksi bagian atas untuk membuat kepala.



Gambar 4.17 Seleksi bagian atas

18. Tarik keatas untuk membuat kepala, maka akan didapat hasil seperti berikut.



Gambar 4.18 Hasil Akhir