



TUGAS PERTEMUAN: 4

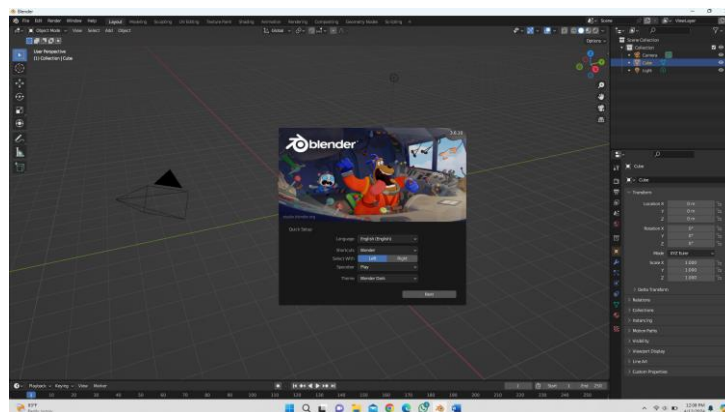
3D MODELLING

NIM	:	2118065
Nama	:	Alga Candra Kusuma
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	DEVINA DORKAS MANUELA (2218108)
Referensi	:	Contoh : https://www.pinterest.co.uk/pin/373517362819755077/

4.1 Tugas 1 : Membuat model 3d dengan gambar 2d

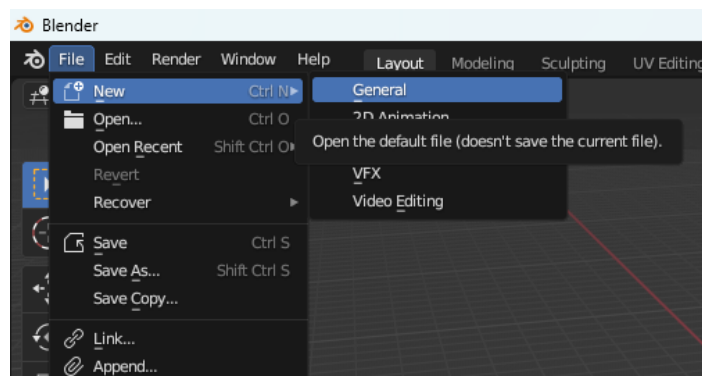
A. Membuat model 3d

1. Membuka aplikasi blender yang sudah diinstal.



Gambar 4.1 Membuka Blender

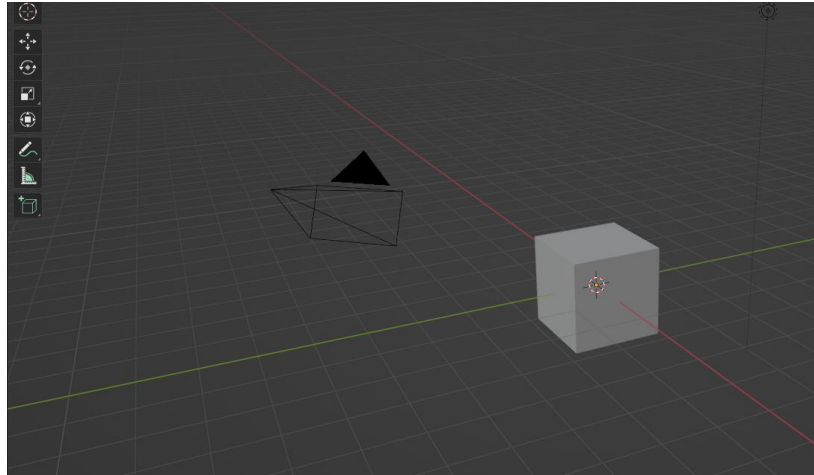
2. Memilih opsi new file dan general.



Gambar 4.2 Pilih new file

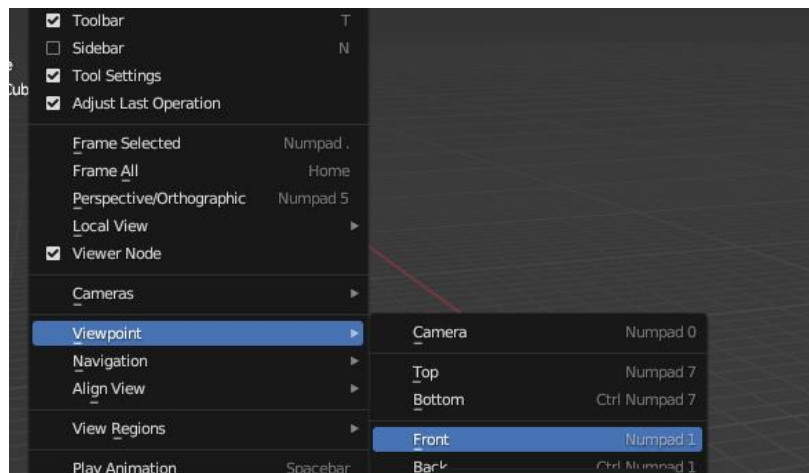


3. Tampilan awal proyek general berupa kubus



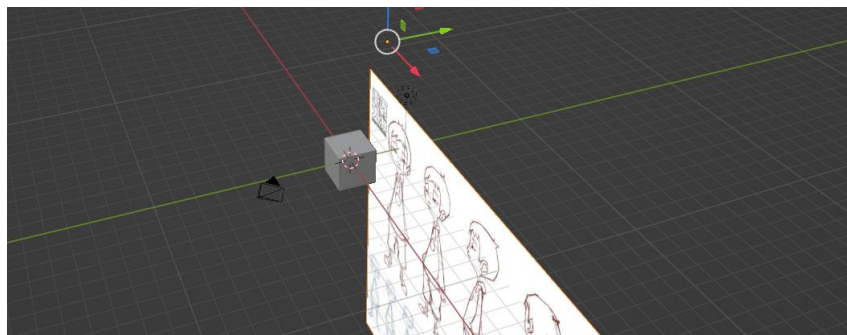
Gambar 4.3 tampilan awal proyek

4. Mengubah view menjadi viewpoint front



Gambar 4.4 Ubah menjadi viewpoint fornt

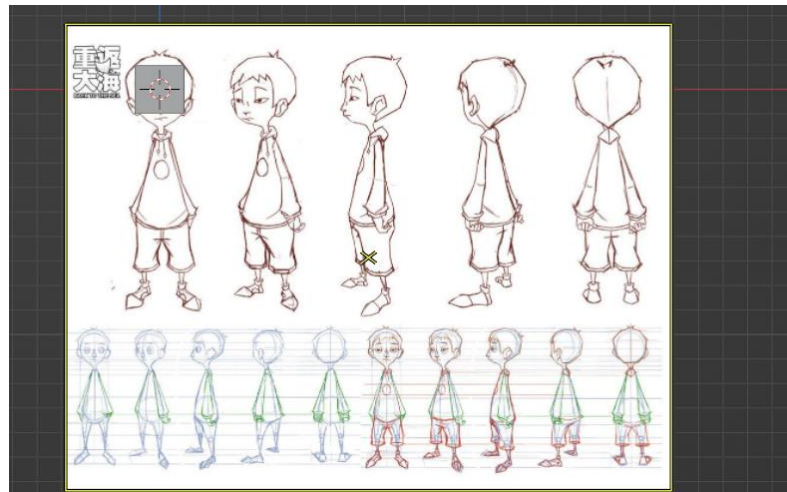
5. Import drag and drop sketsa lalu atus posisi dans sesuaikan dengan sketsa dibelakang kubus



Gambar 4.5 Import sketsa

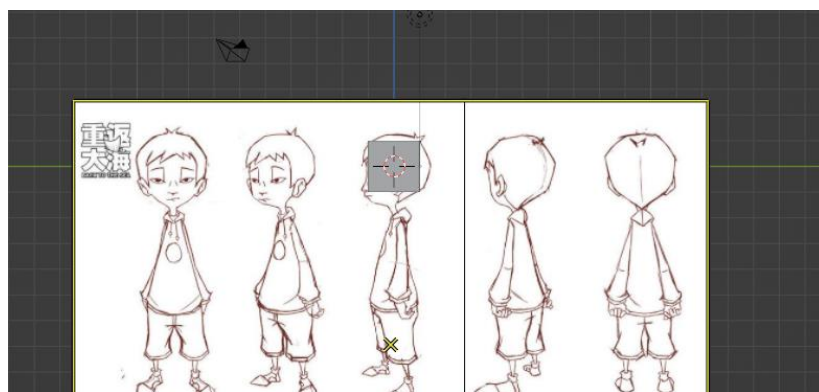


6. Sesuaikan bentuk kubus dengan muka sketsa



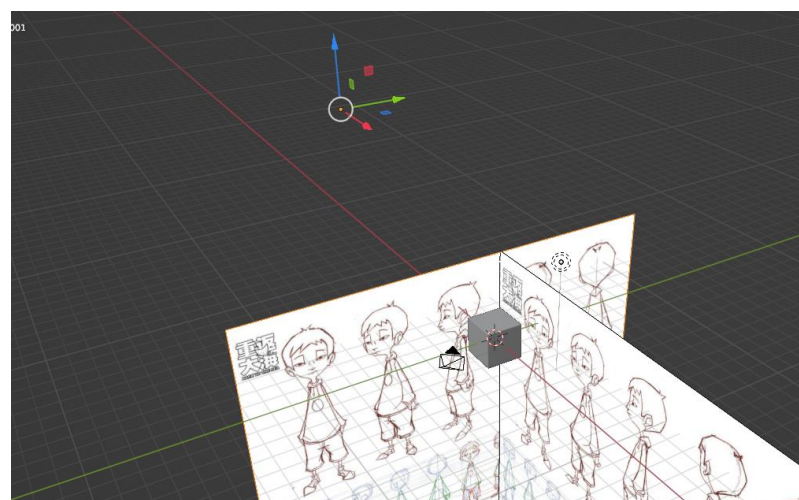
Gambar 4.6 menambahkan sketsa

7. Masukkan sketsa lagi dan cocokkan dengan wajah bagian samping



Gambar 4.7 menambahkan sketsa dari samping

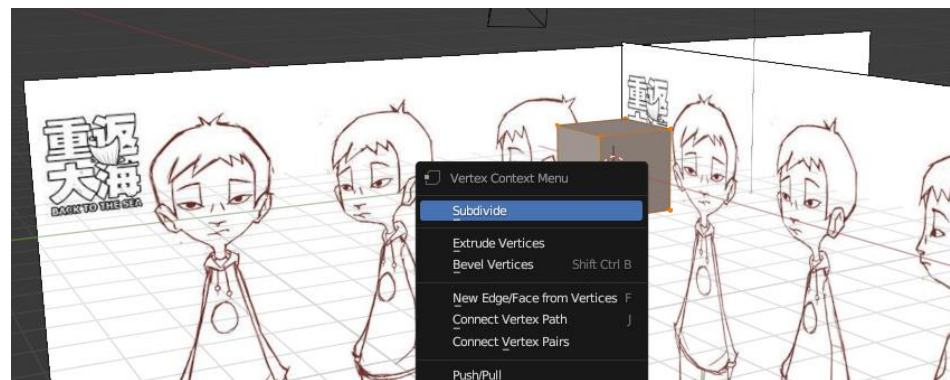
8. Mengatur posisi sketsa terhadap kubus



Gambar 4.8 Mengatur posisi sketsa

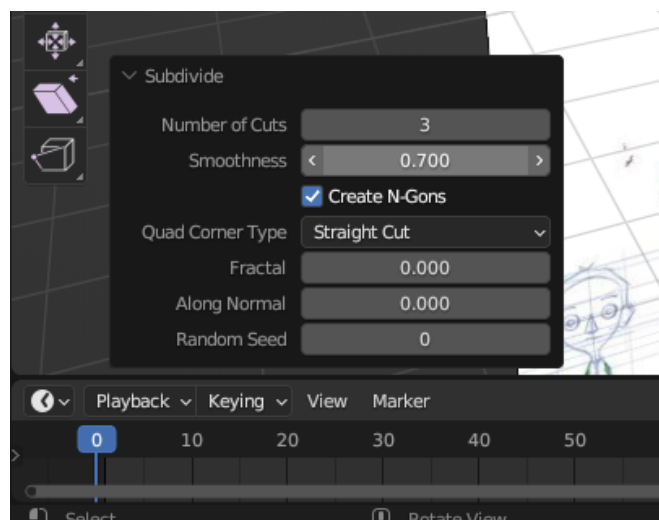


9. Klik pada kubus lalu masuk ke edit mode, kemudian klik kanan kubus lalu pilih subdivide



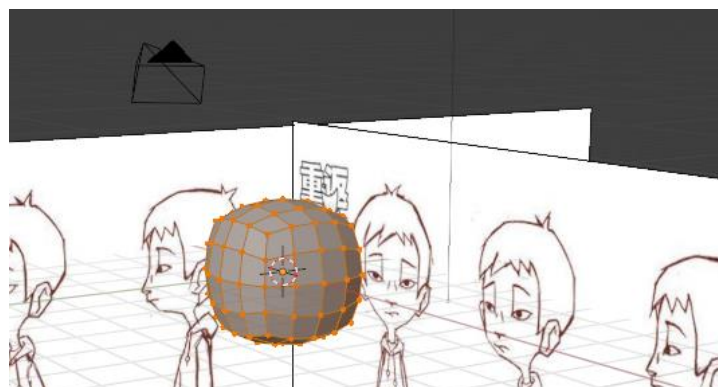
Gambar 4.9 Masuk ke edit mode

10. Masuk ke menu subdivide pojok kiri bawah, lalu masukkan number 3 dan smooth 0.700



Gambar 4.10 Memberikan subdivide pada kubus

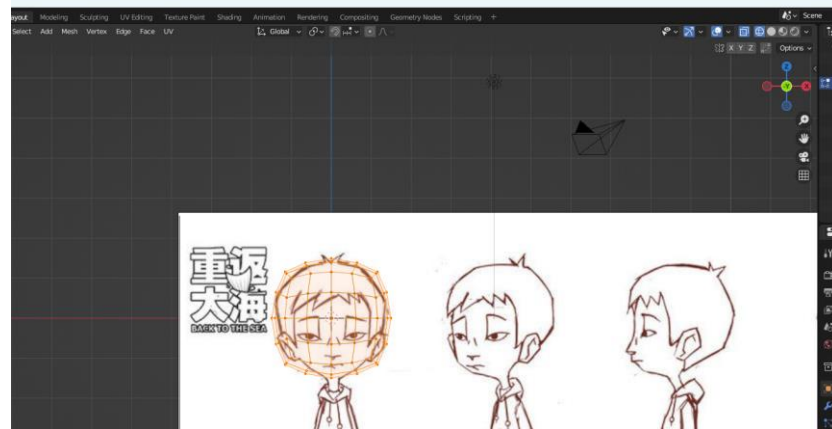
11. Hasil bentuk kubus setelah dilakukan subdivide



Gambar 4.11 Hasil subdivide kubus

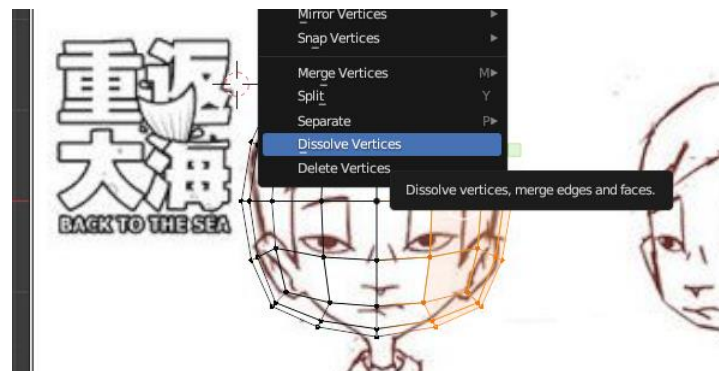


12. Pada bagian kanan atas diatas tulisan opsi pilih gambar viewport shading



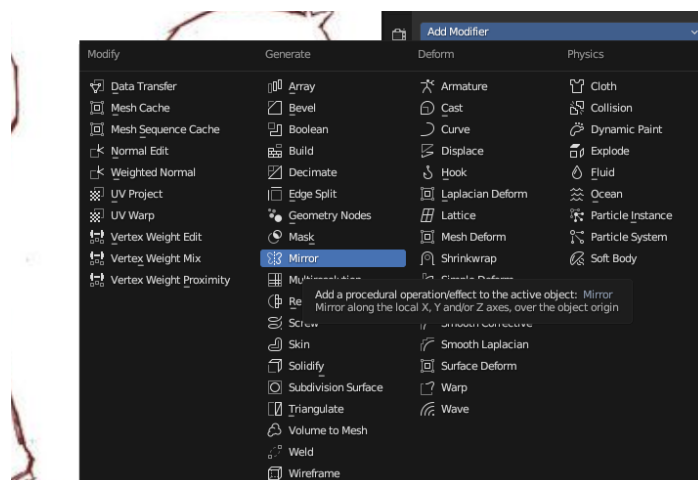
Gambar 4.12 Menggunakan viewport shading

13. Blok Sebagian wireframe yang ada kemudian pilih dissolve vertikel



Gambar 4.13 Dissolve vertikel

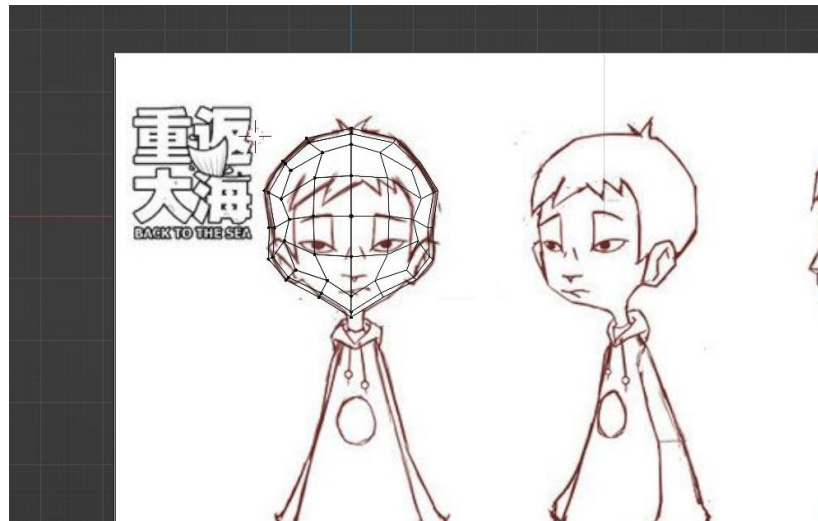
14. Kemudian tambahkan add modifier mirror agar sisi lain terduplikasi dan ceklist bagian clippingnya



Gambar 4.14 Add mirror modifier

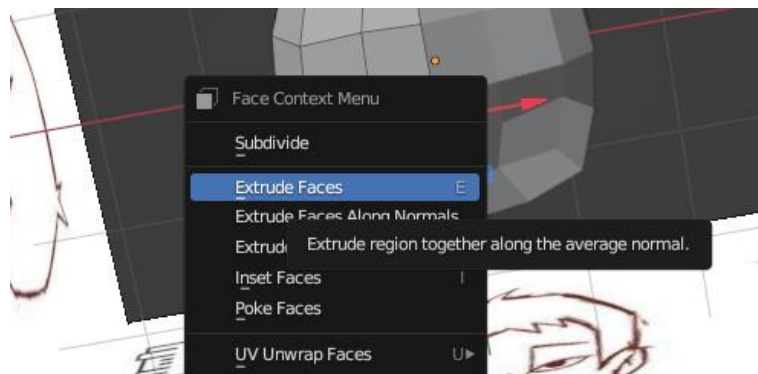


15. Rapikan bentuk kubus tadi sesuai gambar 2d sesuai gambar sketsa



Gambar 4.15 Membuat kepala

16. Select Faces lalu extrude bagian tersebut agar bisa extend untuk membuat bagian badan lainnya



Gambar 4.16 Extrude Faces

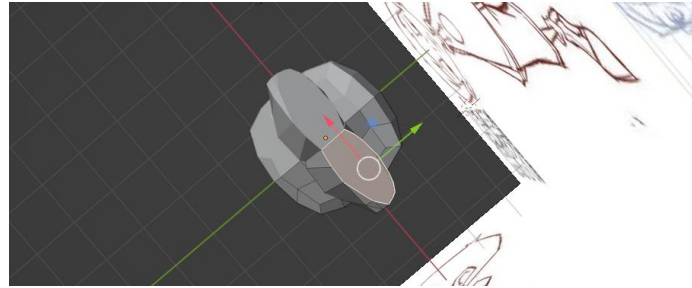
17. Berikan subdivide dan lakukan extrude face agar model jadi sesuai keinginan



Gambar 4.17 Menganimasikan objek burung

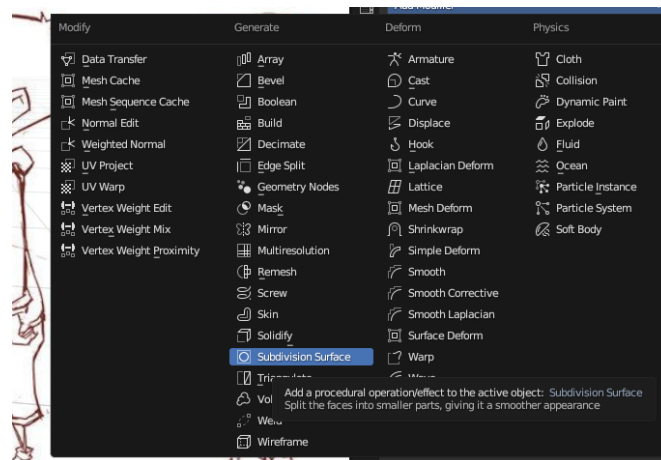


18. Lakukan hal yang sama dalam membuat kakinya



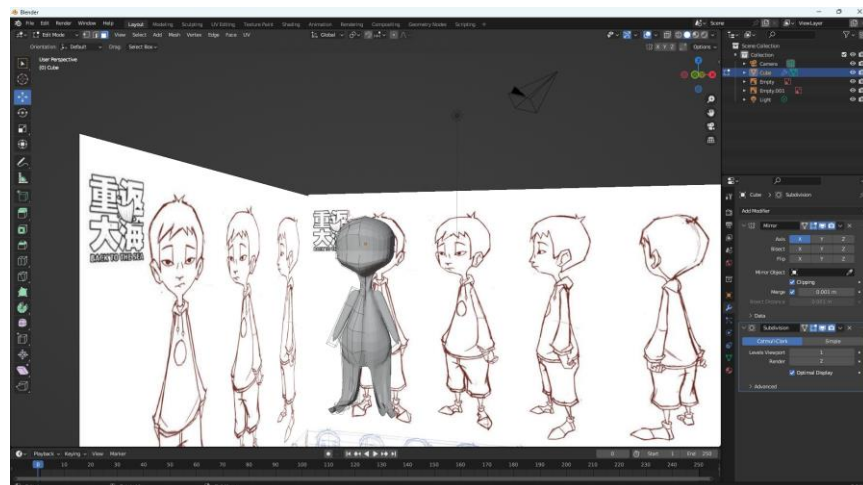
Gambar 4.18 Membuat kaki model 3d

19. Menambahkan subdivision surface pada model objek karakter 3d



Gambar 4.19 Menerapkan subdivision surface

20. Hasil modeling 3D dengan sketsa 2d



Gambar 4.20 Hasil model 3d