



TUGAS PERTEMUAN: 4

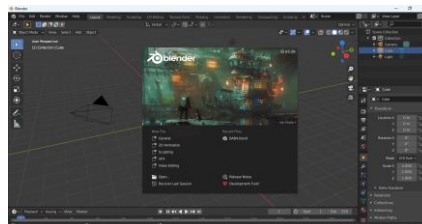
3D MODELING

| | | |
|-------------|---|---|
| NIM | : | 2118072 |
| Nama | : | Varell Ewaldo Putra |
| Kelas | : | B |
| Asisten Lab | : | Devina Dorkas Manuela (2218108) |
| Baju Adat | : | Baju Bella Dada (Sulawesi Selatan-Indonesia Tengah) |
| Referensi | : | https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-sulawesi-selatan |

1.1 Tugas 4 : Membuat 3D modeling menggunakan sketsa 2D

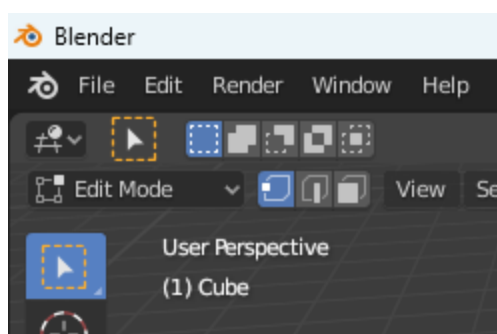
A. Membuat Karakter Modeling 3D

1. Yang Pertama, Kita Buka Dulu Aplikasi Blender Untuk Membuat Sebuah Karakter



Gambar 4.1 Membuka Blender

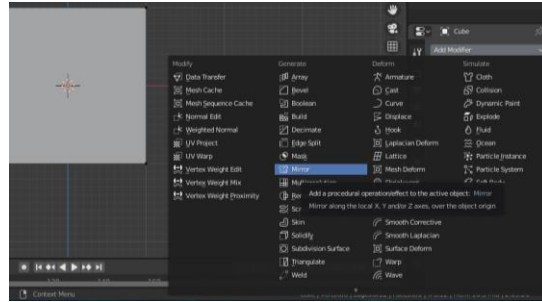
2. Ubah mode pada *Cube* menjadi edit mode atau menggunakan tab (Changes Mode).



Gambar 4.2 Ubah Mode Edit

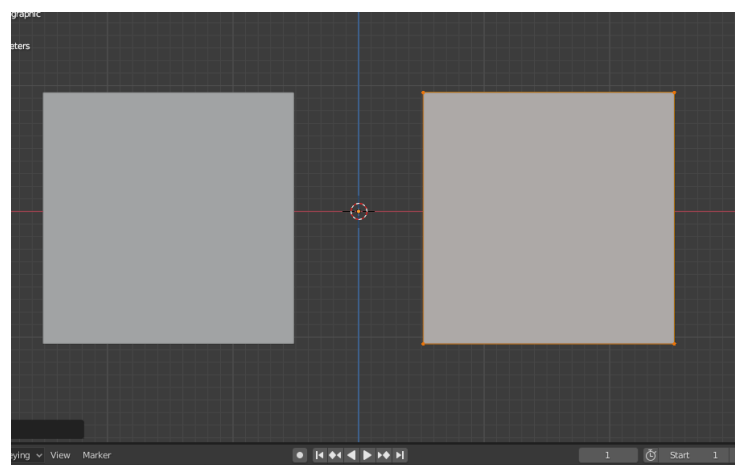


3. Pilih *modifier*, kemudian pilih add *modifier* pilih mirror



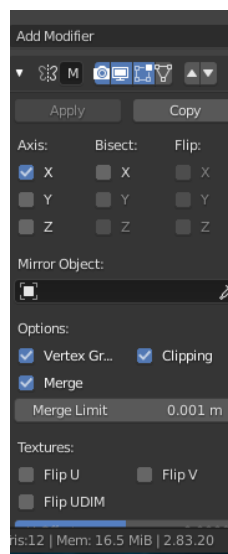
Gambar 4.3 Modifier Mirror

4. Lalu Kita Buat *Cube* Tersebut Menjadi 2 Objek Dengan *Keyword G*.



Gambar 4.4 Membuat 2 *Cube*

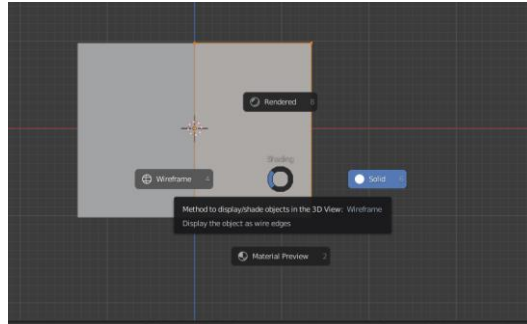
5. Lalu Jika Sudah, Kita Akan Menyalakan *Clipping* Dengan Mencentang Menu *Clipping*



Gambar 4.5 Clipping

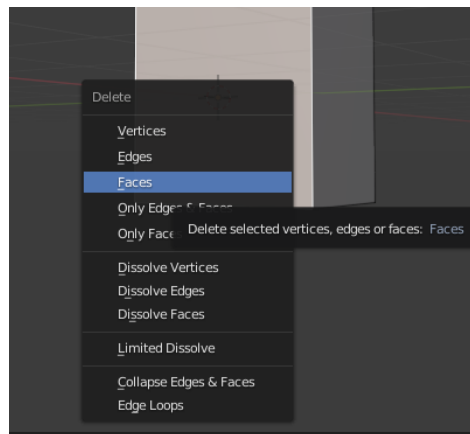


6. Di sini kita Akan Menggabungkan Kedua *Cube* Tersebut Menjadi Satu Dengan Memencet *Keyword G* Dan *Z* untuk Mengganti Tampilan Menjadi *Wireframe*



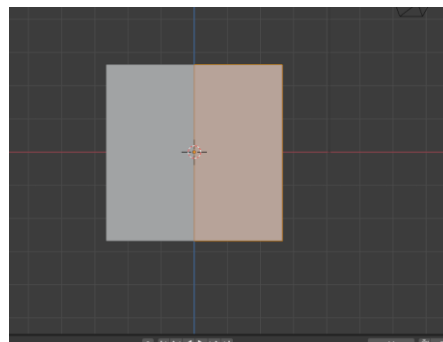
Gambar 4.6 Mengganti Cube Ke *Wireframe*

7. Lalu Gunakan *Keyword Z* Untuk Membuka Menu Faces agar Menghapus Objek Samping



Gambar 4.7 Menu Faces

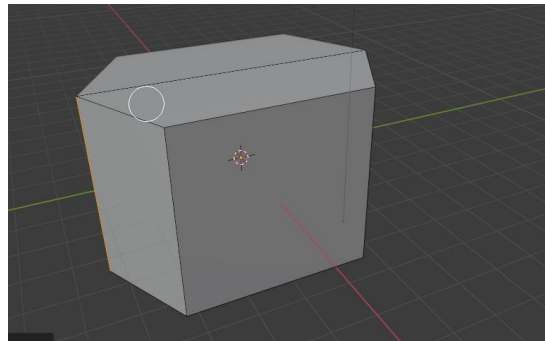
8. Objek Mirror Tersebut Nantinya Akan Kita Buat Menjadi Badan Dengan Menggunakan *Keyword G+X*



Gambar 4.8 *Cube Mirror*

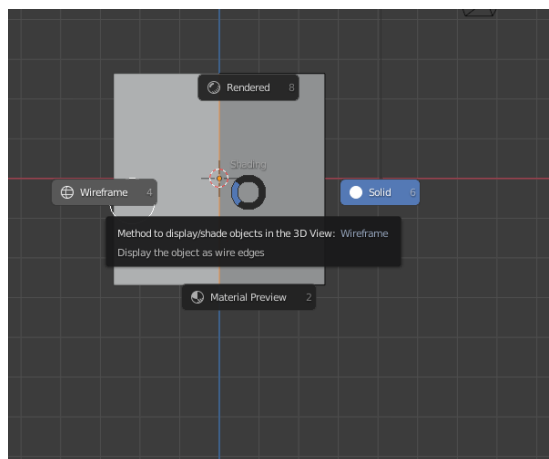


9. Di sini Kita Akan Membentuk Badan Yang Mana Kita Seleksi Objeknya Dengan *Keyword S+Y.s*



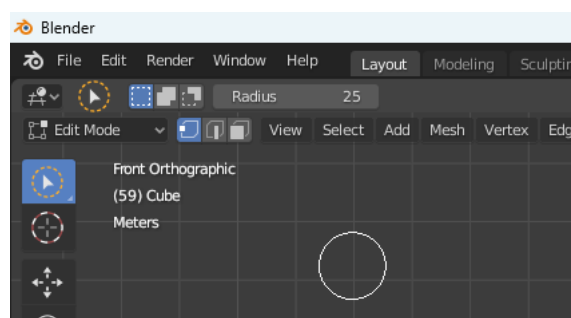
Gambar 4.9 Membuat Badan

10. Setelah Itu Kita Ubah Menjadi Solid.



Gambar 4.10 Objek Solid

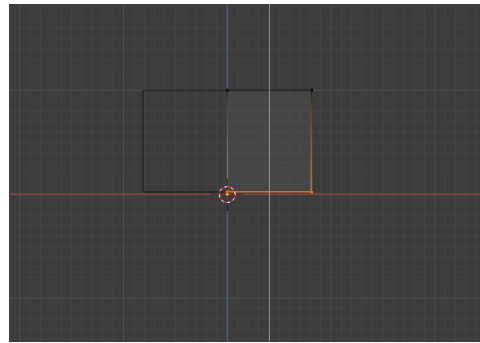
11. Lalu Kita Di sini akan Menggunakan Tools *Vertex Select* .



Gambar 4.11 *Vertex Select*

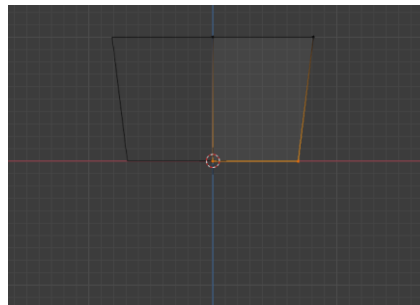


12. Kemudian Kita Ke Menu *Wireframe* lalu Kita Seleksi Bagian Bawah *Cube* Tersebut Yang Tertanda Warna Orrens dengan *Keyword* G+Z.



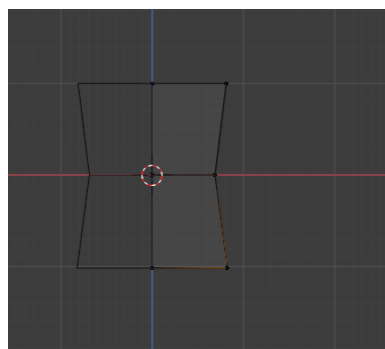
Gambar 4.12 Objek *Cube* Memendek

13. Kita Akan Mengecilkan Bagian Badan Paha dengan memencet *Keyword* G+X.



Gambar 4.13 Objek *Cube* Mengecil

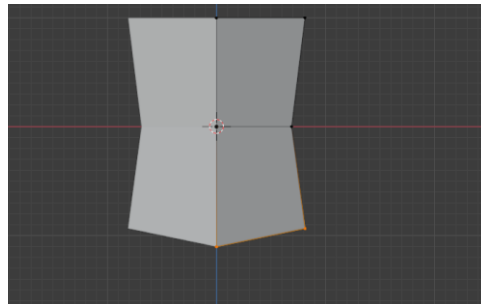
14. Lalu kita Akan Membuat Paha Dari Bagian Badan ke bawah dengan *Keyword* E+X



Gambar 4.14 Objek Bagian Badan Ke Bawah

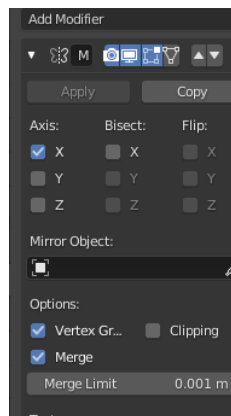


15. Kita Membuat Objek Yang Tadinya Bermentuk *Wireframe* Akan Mnnjadi Solid Dengan *Keyword Z*.



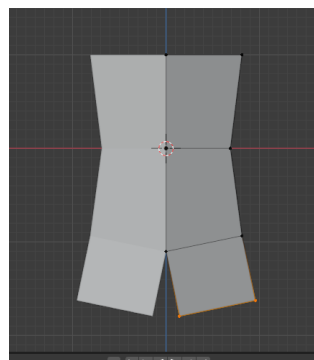
Gambar 4.15 Objek Solid

16. Kemudian Di Modifier Kita akan Mematikan *Clipping* Yang Sebelumnya Sudah Di Nyalakan



Gambar 4.16 Off Clipping

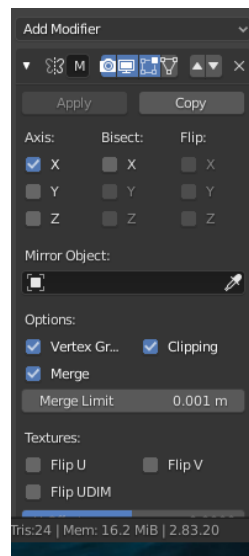
17. Bagian Ini Akan Membentuk Kaki Dari Bagian Paha Yang Sebelumnya Sudah Kita Sudah Buat Dengan Menggunakan *Keyword E* agar memanjang Ke Bawah.



Gambar 4.17 Membuat Paha

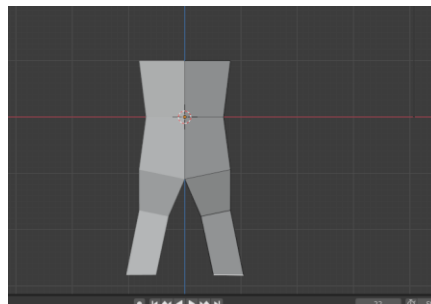


18. Setelah Itu, Kita Akan Nyalain Kembali *Clipping* Untuk Membuat Bagian Betis Bawah.



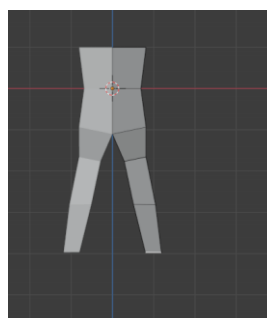
Gambar 4.18 On Clipping

19. Kita Akan Membuat Objek Betis Bawah Dengan Kita Seleksi Terlebih Dahulu *Cube* nya Dengan *Keyword* E+R.



Gambar 4.19 Membentuk Bagian Betis Bawah

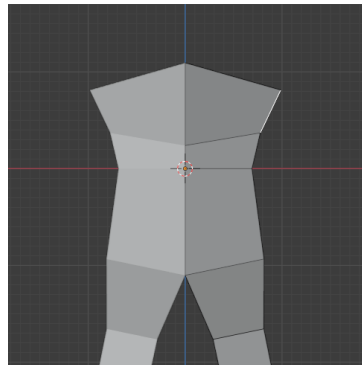
20. Kemudian Agar Betis Bawah Tersebut Kelihatan Kecil Maka Kita Scale Dengan Memencet *Keyword* S+G



Gambar 4.20 Menggecilakn Betis Bawah

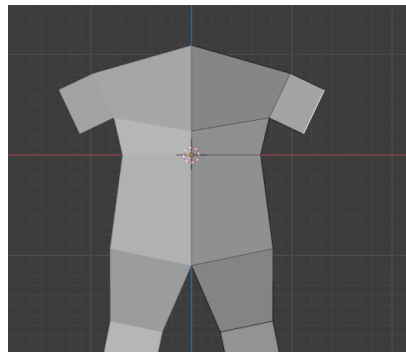


21. Lalu Kita Berpindah Ke Badian lengan Dari Badan Dengan Kita Seleksi Dahulu Lalu Kita Memencet *Keyword G*.



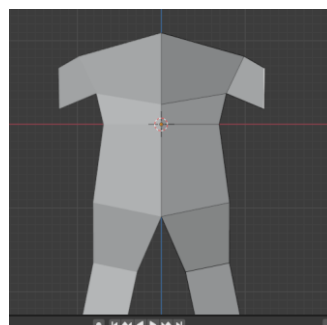
Gambar 4.21 Membuat Lengan Atas

22. Selanjutnya Kita Panjangkan Menggunakan Mouse Bersamaan Dengan *Keyword E*.



Gambar 4.22 Panjangkan Bagian Lengan

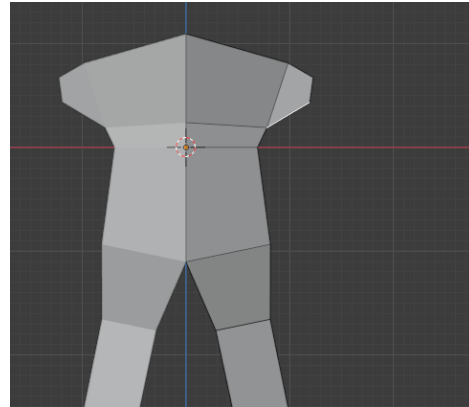
23. Lalu Kita Lengkungkan Bagian Luar Dengan Mouse Bersamaan *Keyword R*



Gambar 4.23 Membuat Lengkunagn Lengan

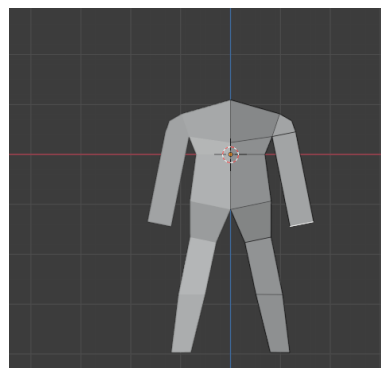


24. Lalu kita Ubah Sedikit Dari Luar Lengan Dengan *Keyword* R+G.



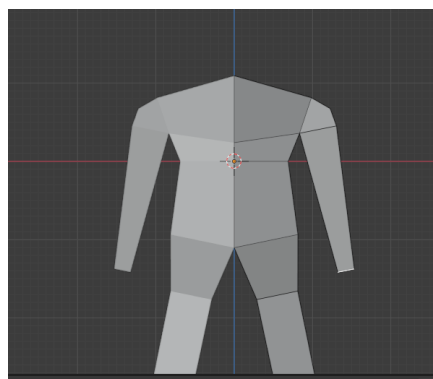
Gambar 4.24 Mengubah Luar Lengan

25. Di sini Kita Membuat Bagian Tangan Atas Dahuu Dengan Kita Seleksi Bagian Luar lengan Lalu kita Gunakan *Keyword* E Agar Lengan Tersebit memanjang Ke bawah.



Gambar 4.25 Membuat Bagian Tangan

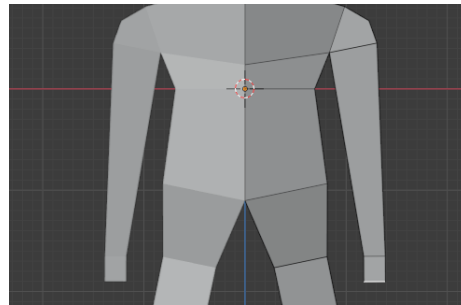
26. Kembali Kita Lakukan Scale Pada Tangan Atas Untuk Mengecilkan Bagian Objek Tersebut.



Gambar 4.26 Mengecilkan Tangan Atas

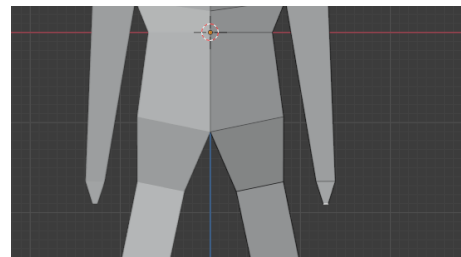


27. Lalu Kita Akan Membuat Tangan Bawah dengan Kita Seleksi Garis Bagian Bawah Dengan *Keyword E*.



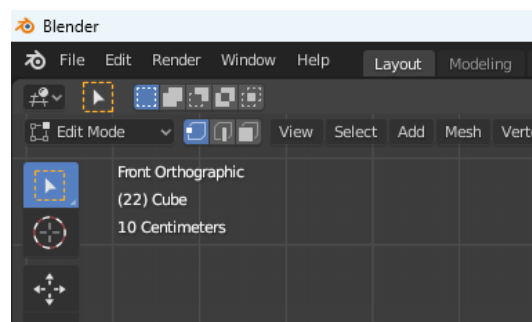
Gambar 4.27 Membuat Tangan Bawah

28. Sebelum Jadi Tangan, Kita Akan Melakukan Pengecilan *Cube* Pada Bagian Tangan Bawah Dengan *Keyword S+X*.



Gambar 4.28 Mengubah Kecil Tangan Bawah

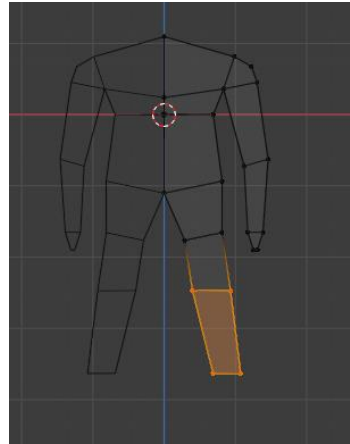
29. Selanjutnya, Kita Ubah Tools Sebelumnya Menjadi *Vertex Select* Untuk Kita Akan Membuat Pada Bagian Betis bawah.



Gambar 4.29 Tools *Vertex Select*

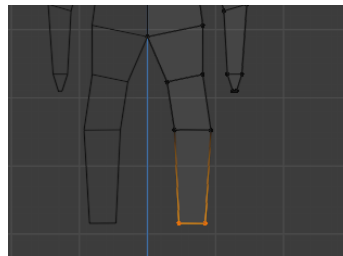


30. Di sini Kita Buat Lagi Kita Menjadi *Wireframe* Lalu Kita Akan Seleksi Seluruh Bagian Bawah Betis Untuk Membuat Tidak Panjang Terhadap Betis Bawah Dengan *Keyword G*.



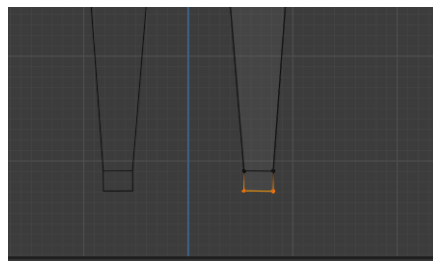
Gambar 4.30 *Wireframe* Betis Bawah

31. Setelah Itu, Kita Lakukan Penekukan Pada Bagian Bawah Bettis Dengan Menggunakan *Keyword G*.



Gambar 4.31 Membuat Tekukan Betis Bawah

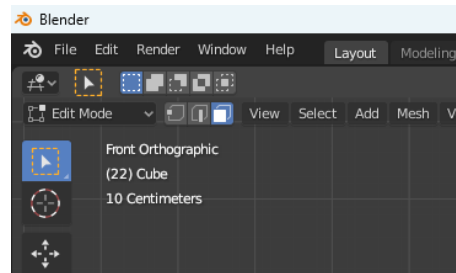
32. Agar Semua Keliatan Sebagai Kaki Seutuhnya, Kita Akan Membuat Kaki Bawah Atau Alas Yaitu Dengan Menggunakan *Keyword E* Dan Bersamaan Mouse Di Tarik Ke Bawah.



Gambar 4.32 Membuat Alas Kaki Bawah

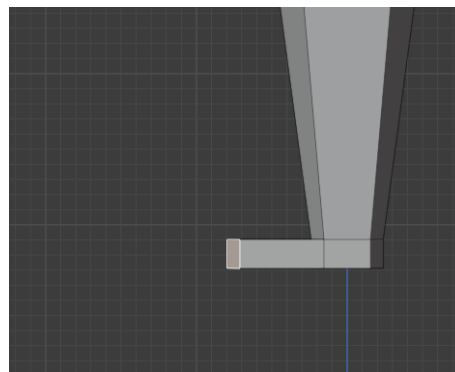


33. Di Sini Kita Mengganti Tools Menjadi *Face Select*.



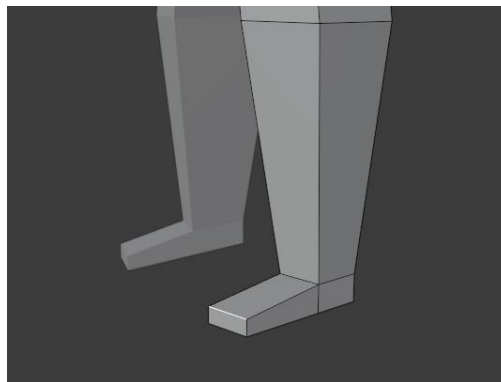
Gambar 4.33 Tools *Face Select*

34. Di Sini Kita Melakukan Objek Dari *Wireframe* Menjadi Solid Agar Bagian Alas Kaki Tampak Keliatan Lebih Jelas dengan *Keyword E+Y*.



Gambar 4.34 Alas Kaki Bawah

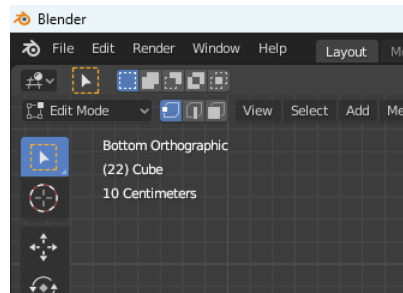
35. Kemudian Agar Keliatan Kaki Bawah Kita Akan Melakukan Kecilan Pada Alas Kaki Kabawa Dengan *Keyword G+Z*.



Gambar 4.35 Scale Alas Kaki

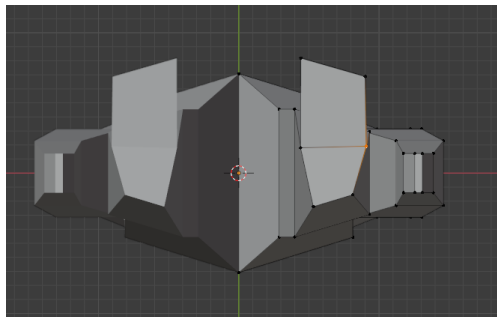


36. Kita Melakukan Pergantian Tools Dengan *Vertex Select*.



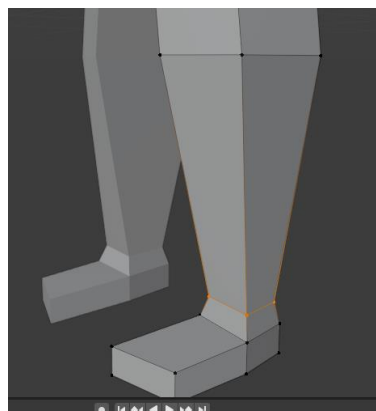
Gambar 4.36 *Vertex Select*

37. Untuk Bagian Ini Kita Akan Meselaraskan Agar Kaki Tersebut Bisa Membedakan Kanan Dan Kiri Dengan Seleksi Bagian Kaki Bawah Terus Pencet *Keyword G*.



Gambar 4.37 Meselaraskan Alas Kaki

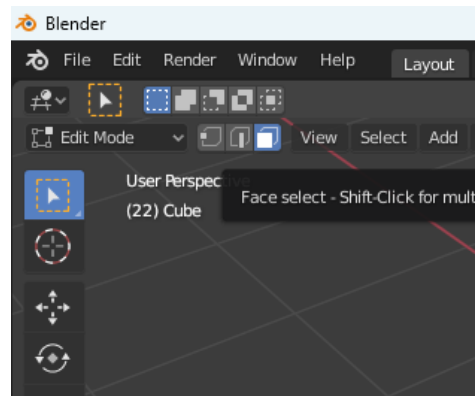
38. Setelah Itu, Bagian Betis Bawah Kita akan Buat Sebuah Angkle Kaki Agar Tampak Keliatan, Kita Seleksi *Cube* Tersebut Lalu Pencet *Keyword CNTR+R > S*.



Gambar 4.38 Membuat Angkle Kaki

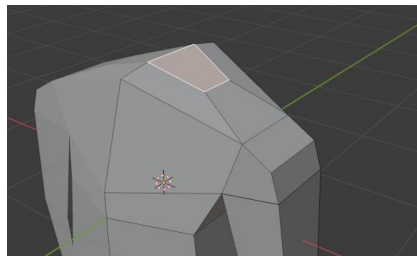


39. Kita Akan Mengganti Tools Yang Sebelumnya *Vertex Select* Kita Ganti Ke Tools *Face Select* Untuk Membentuk Bagian Leher Dan Kepala.



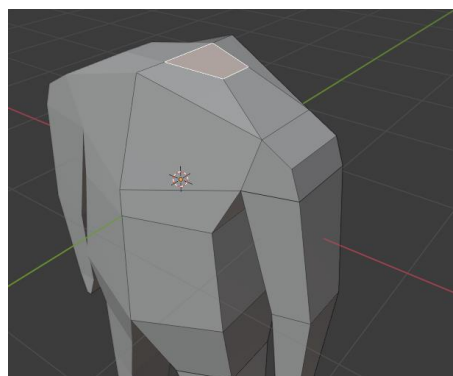
Gambar 4.39 *Face Select*

40. Di sini Kita Akan Membuat Tonjolan Seperti Bagian Leher Dengan Pencet Keywor G+Z Bersamaan Dengan Mouse Di Tarik Ke Atas.



Gambar 4.40 Tonjolan Leher

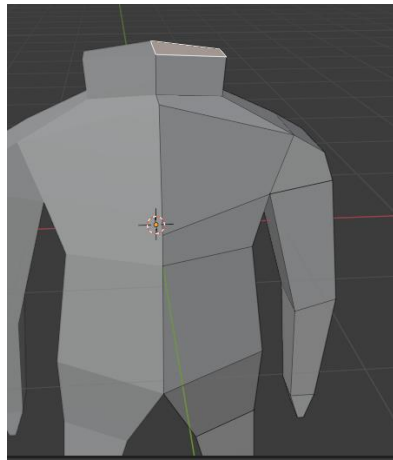
41. Kemudian Kita Datarkan *Cube* Tersebut Agar Kelihatan Perbedaan Badan Dan Leher Dengan *Keyword S+Z*.



Gambar 4.41 Datarkan *Cube* Badan

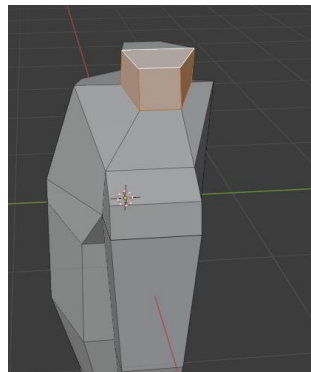


42. Sesudah Itu Kita Membuat Seakan-akan Muncul Bagian Leher baru Dengan
Keyword E Dan Mause Di Tarik Ke atas.



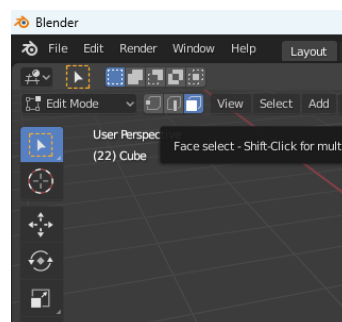
Gambar 4.42 Membuat Bagian Leher

43. Lalu Kita Pencert Bersaman Agar Membentuk Sebuah Leher Dengan
Keyword CTRL + > G+Y.



Gambar 4.43 Membentuk Bagian Leher

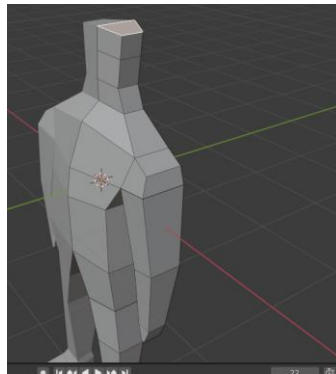
44. Kemudian Kita Ganti Lagi Tools Sebelumnya Menjadi Tools *Face Select*
Untuk Membentuk Bagian Kepala.*Face Select*



Gambar 4,44 Face Select

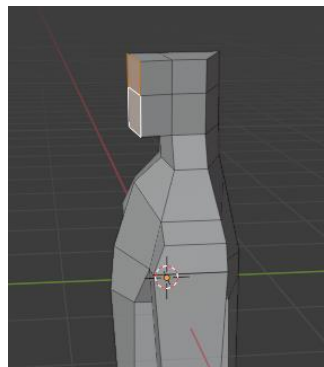


45. Kita Akan Seleksi Garis Bagian Leher Sebanyak 2 blok Agar Menjadikan Sebuah Objek Baru Yaitu Kepala Dengan Pencet *Keyword E*.



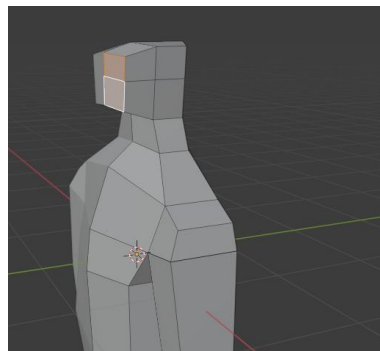
Gambar 4.45 Seleksi 2 blok

46. Kita Di sini Melakukan Seleksi Pada Bagian 2 blok Lalu Kita Pencet Bersamaan Select Alt > E Dan Mouse Tarik Ke Samping Kiri.



Gambar 4.46 Membentk Kepala

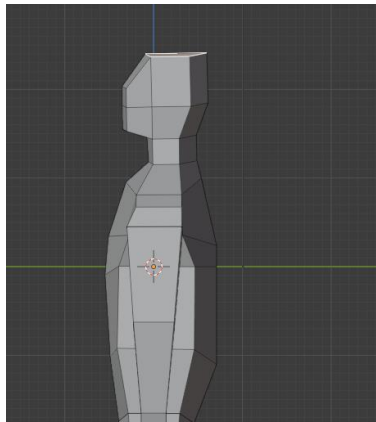
47. Kita Rapikan Atas Bagian Kepala Dengan Seleksi Kepala Tersebut Lalu Pencet *Keyword S*.



Gambar 4.47 Merapikan Bagian Tas Kepala

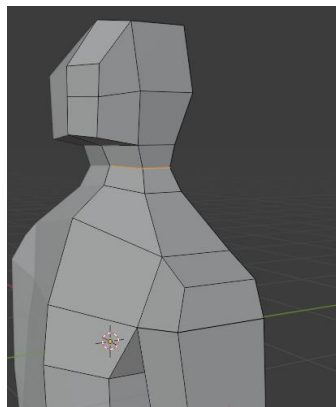


48. Lalu Kita Membuat Kepala Tersebut MENjadi Lebih Besar Dengan Pencet *Keyword G* Dan Mouse Gesger Ke Atas.



Gambar 4.48 Membuat Kepala Penjadi Besar

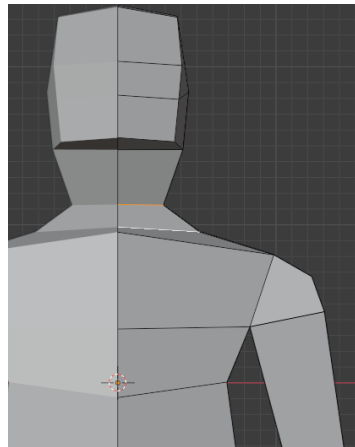
49. Kita Akan Membuat Pembeda Untuk Bagian Kepala Dan Leher Dengan Seleksi Lalu Pencet *Keyword S*.



Gambar 4.49 Merampingkan Bagian Leher

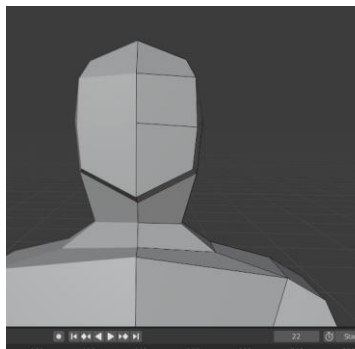


50. Di Bagian Ini Leher Akan Kita Buat Menjadi Lebih Kecil Dan Tidak Lebar
Dengan Pencet *Keyword* CTRL ALT > G.



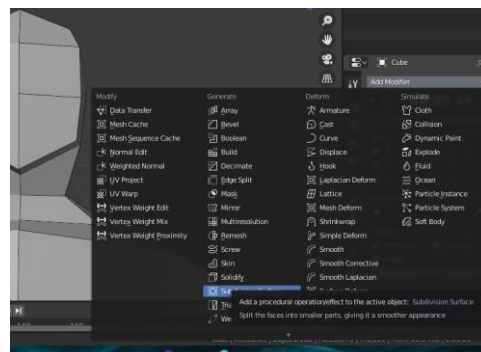
Gambar 4.50 Mengecilkan Leher

51. Kemudian Kita Rapikan Bagian Wajah Yang Sudah Kita Buat Dengan
Pencet *Keyword* G Dan Mouse.



Gambar 4.51 Merapikan Bagian wajah

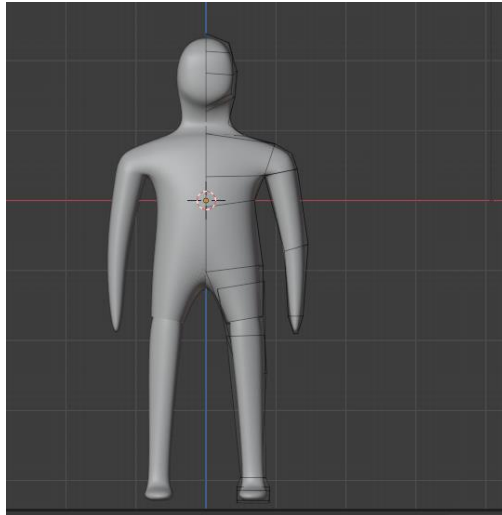
52. Kita Akan Ke Menu Add Modifier > Subdivison Surface Untuk Melihat
Hasil Akhir Dari Pembuatan Karaker Kita.



Gambar 4.52 Subvisioner Surface



53. Dan Inilah Hasil Akhir Karakter Saya.



Gambar 4.53 Hasil Akhir

B. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Varellewaldo/2118072_PRAK_ANIGAME