



TUGAS PERTEMUAN: 4

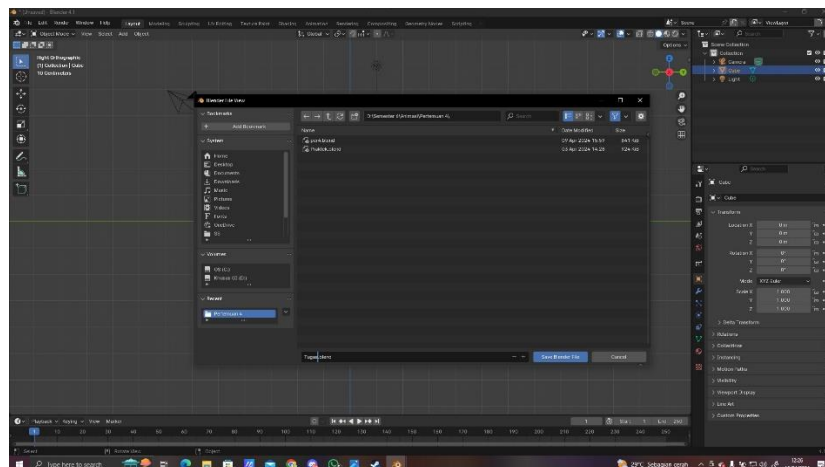
3D Modeling

NIM	:	2118043
Nama	:	Kurniawan Yoga Pratama
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Difa Fisabillilah (2118052)
Baju Adat	:	Baju adat beskap (Jawa Tengah)
Referensi	:	Contoh : https://drive.google.com/drive/folders/1L4IyvZGolbYqWsZMIKNs3FkFPagMdlBU?usp=sharing

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

A. Membuat File baru.

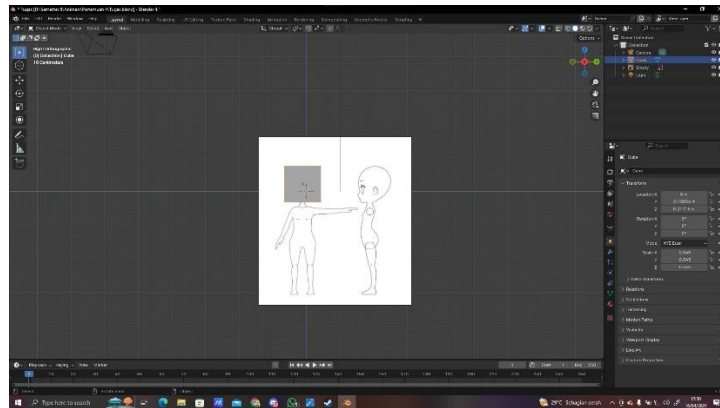
1. Pertama buka aplikasi Blender lalu paka keyboard tekan ctrl+n untuk membuat new file lalu save dengan nama terserah



Gambar 1.1 Membuat New File

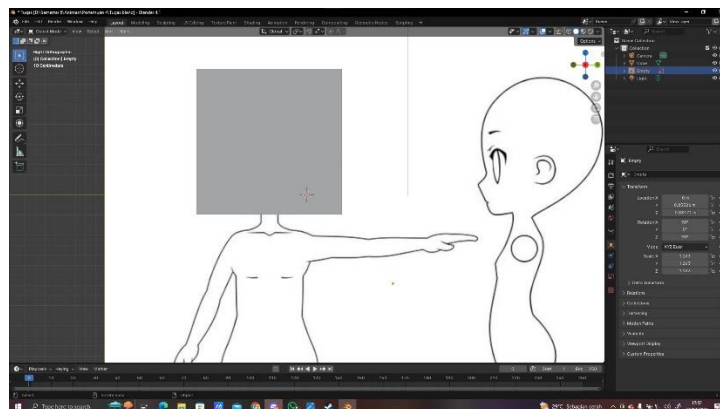


2. Berikutnya import sketsa 2D ke dalam stage blender.



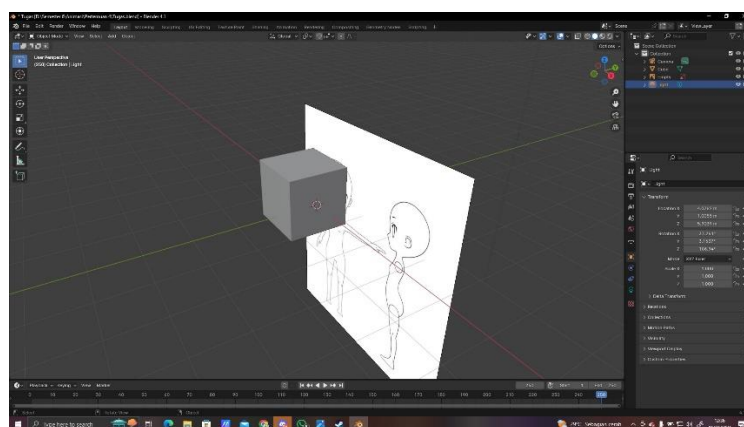
Gambar 1.2 Tampilan Mengimport Sketsa

3. Lalu posisikan cube pada bagian kepala sketsa untuk membentuk bagian kepala, sesuaikan agar pas dengan sketsa.



Gambar 1.3 Tampilan Menyesuaikan Cube Dengan Kepala

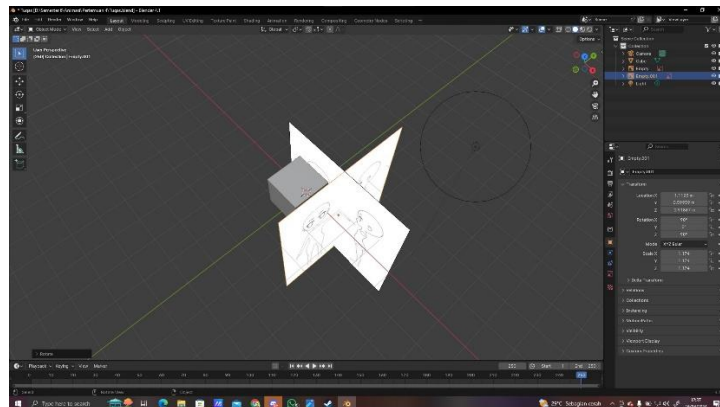
4. Lalu posisikan seperti gambar dibawah ini untuk langkah berikutnya bisa memakai numpad atau scroll ditekan.



Gambar 1.4 Tampilan Memposisikan

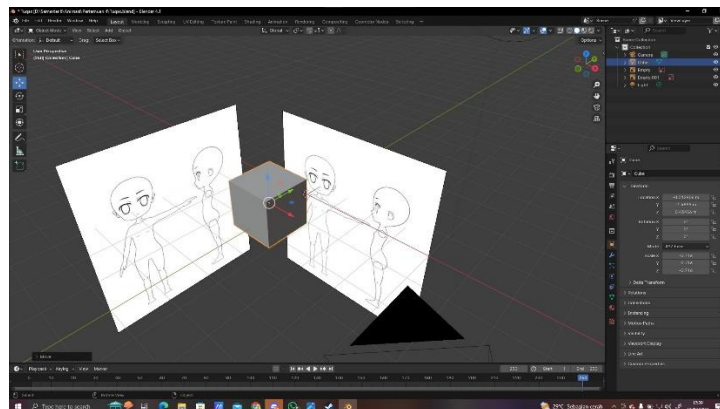


5. Berikutnya copy paste sketsa untuk bagian samping kanan, dengan copy paste lalu putar untuk sketsa bagian kanan.



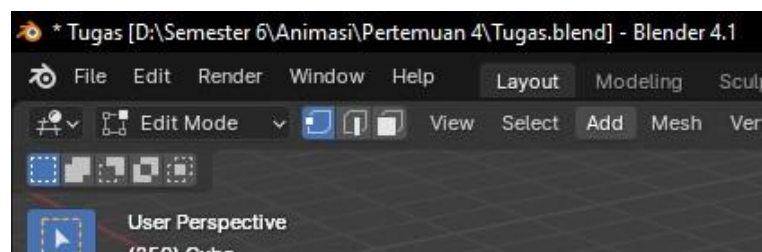
Gambar 1.5 Tampilan CopyPaste Sketsa

6. Lalu tampilkan dari view kanan dengan menekan 3 dan posisikan seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 1.6 Tampilan Menyesuaikan Sketsa

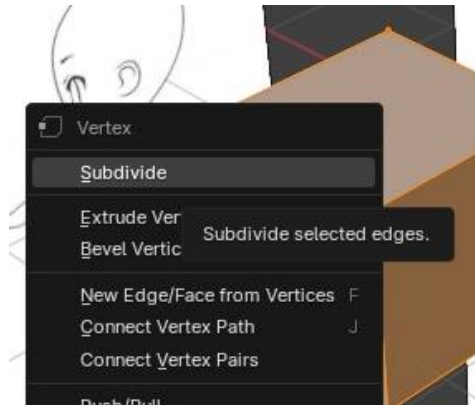
7. Berikutnya klik cube dan tekan tab pada keyboard untuk masuk ke mode edit.



Gambar 1.7 Tampilan Masuk Ke Edit Mode

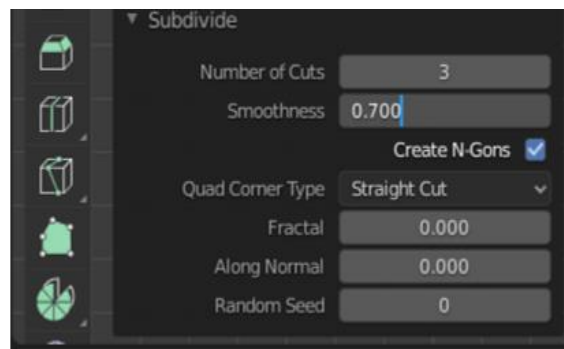


8. Berikutnya klik kanan pada cube lalu klik subdivide.



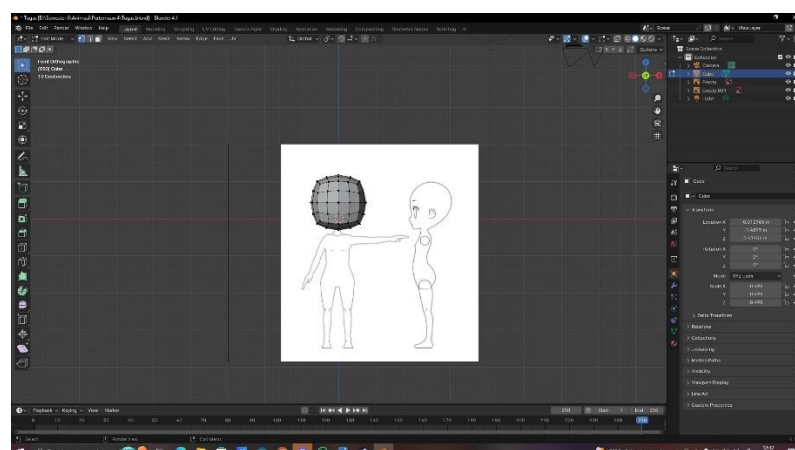
Gambar 1.8 Tampilan Memilih Subdivide

9. Lalu pada pojok kiri layar, ubah bagian Number of Cuts dan smoothness seperti dibawah.



Gambar 1.9 Tampilan Parameter Subdivide

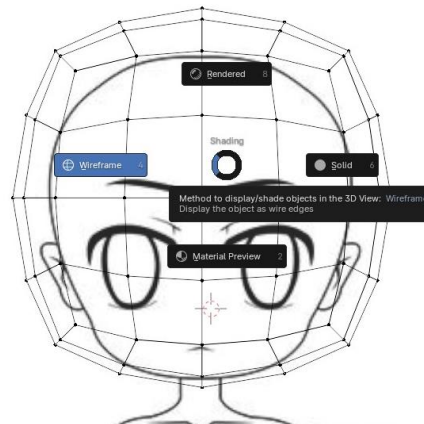
10. Sesuaikan besar cube yang sudah kita subdivide. Dengan sketsa 2d yang kita import tadi bisa dengan membesarkan atau mengecilkan cube tadi.



Gambar 1.10 Tampilan Menyesuaikan Cube

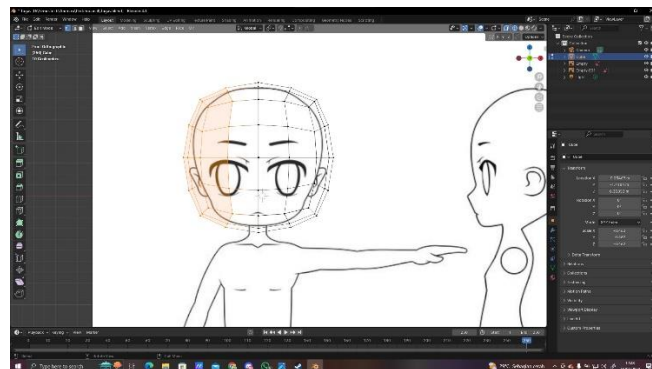


11. Tekan Z pada keyboard lalu pilih wireframe untuk mengganti ke mode wireframe.



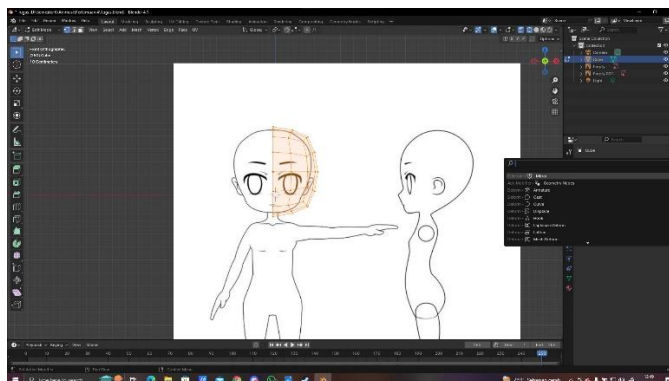
Gambar 1.11 Tampilan Masuk Ke Wireframe

12. Seleksi bagian kanan wajah sketsa lalu tekan x pada keyboard lalu pilih vertices.



Gambar 1.12 Tampilan Menghapus Bagian kiri

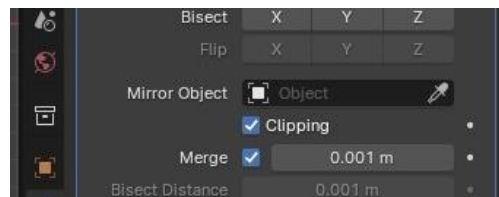
13. Seleksi sisa bagian lalu klik ikon modifier. Add modifier search mirror maka akan tampil seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.13 Tampilan Menambah Modifier

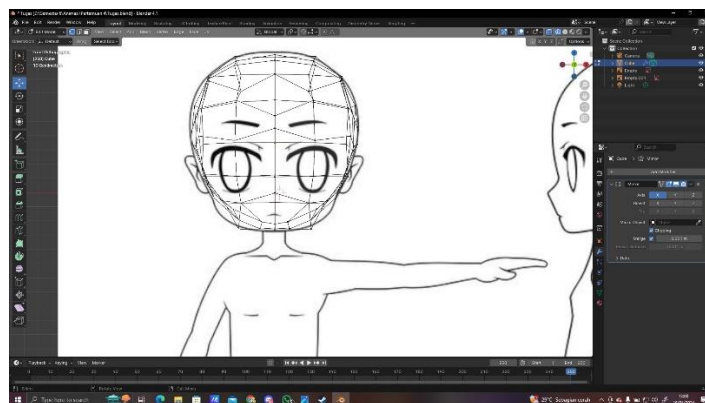


14. Jangan lupa pada bagian modifier tadi ada kotak centang untuk mencentang clipping klik centang clipping.



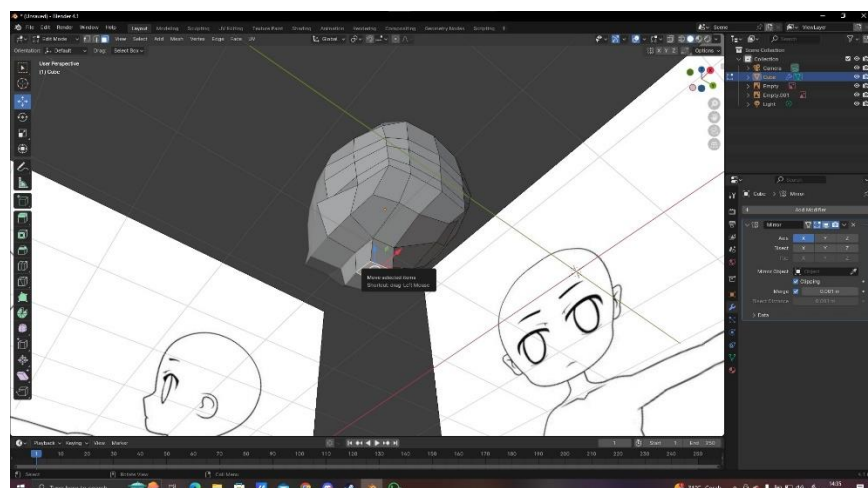
Gambar 1.14 Tampilan Centang Clipping

15. Rapikan masing masing vertex / titik agar sesuai dengan garis sketsa. Menggunakan vertex select pastikan juga pada bagian viewport kanan rapi juga.



Gambar 1.15 Tampilan Merapikan Vertex

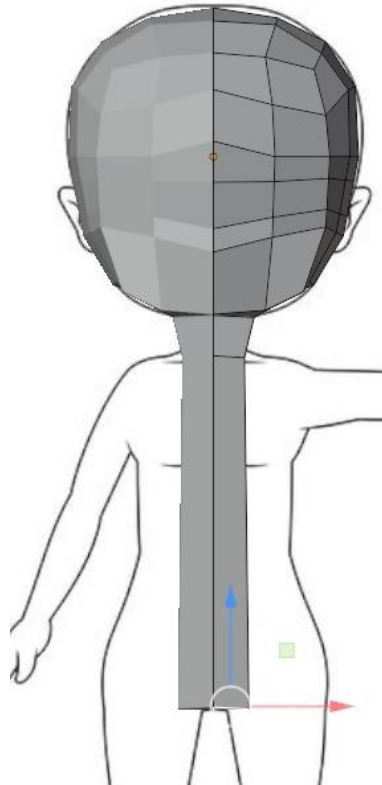
16. Posisikan ke bawah lalu seleksi bagian yang akan di extrude megguakan face select. Lalu klik E pada keyboard untuk extrude lalu tarik ke bawah



Gambar 1.16 Tampilan Extrude Untuk Leher

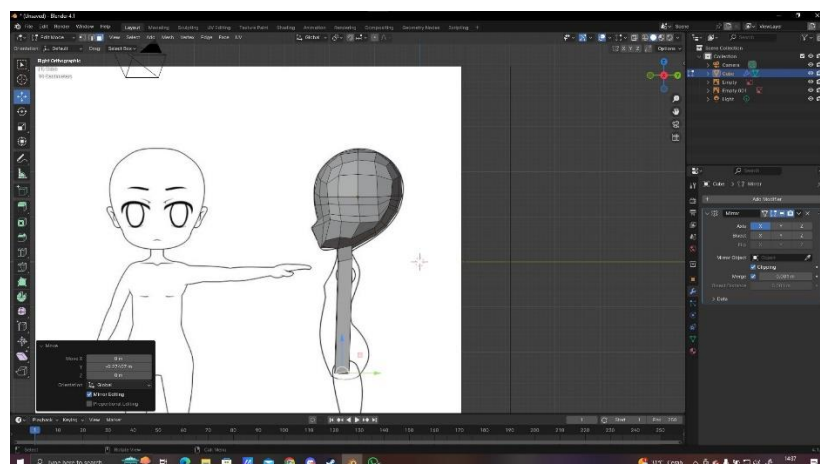


17. Lalu extrude lagi bagian tadi ke bawah sampai bagian pinggul. Caranya sama seperti tadi extrude bagian leher.



Gambar 1.17 Tampilan Extrude Kebawah Part1

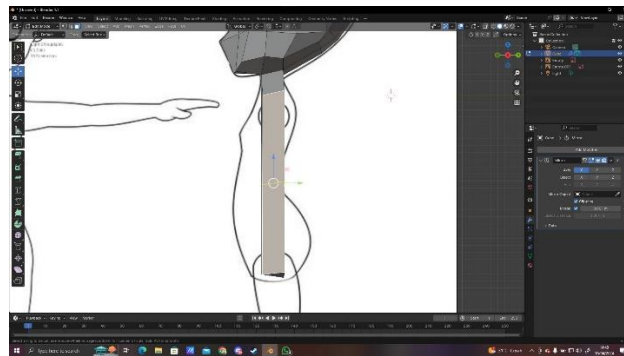
18. Ubah view ke bagian kanan dengan menekan 3. Lalu luruskan bagian yang tadi di extrude menggunakan move tool.



Gambar 1.18 Tampilan Extrude Kebawah Part2

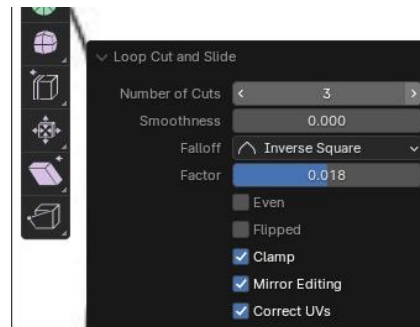


19. Tetap di viewpoint kanan tekan xrtl+R, lalu klik bagian yang akan di loop cut.



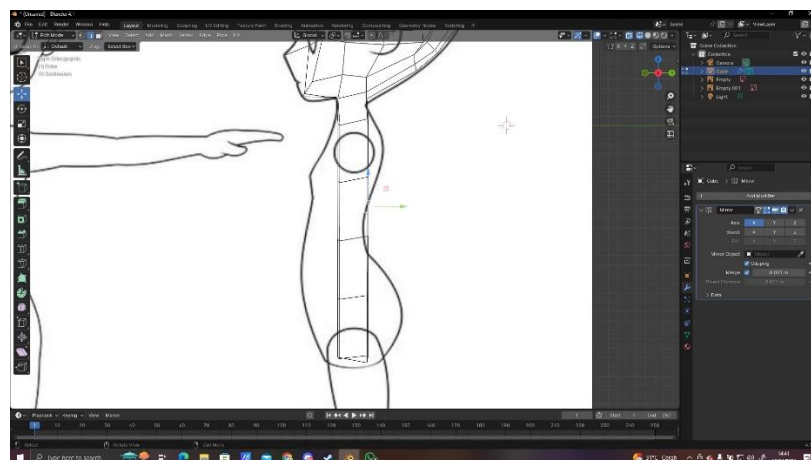
Gambar 1.19 Tampilan Membuat Loop Cut

20. Masih pada langkah sebelumnya atur loop cut menjadi 3 seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.20 Tampilan Parameter Loop Cut

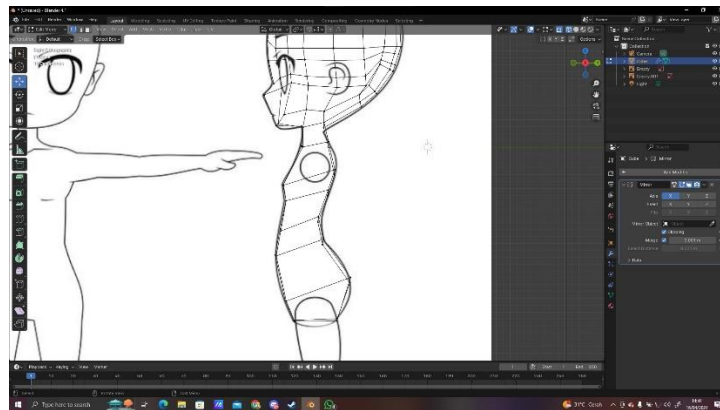
21. Lalu klik tab pada objek tadi untuk masuk ke edit mode. Lalu masuk me mode wireframe untuk merapikan atau membentuk badan dari sketsa tadi.



Gambar 1.21 Tampilan Ke Mode Wireframe

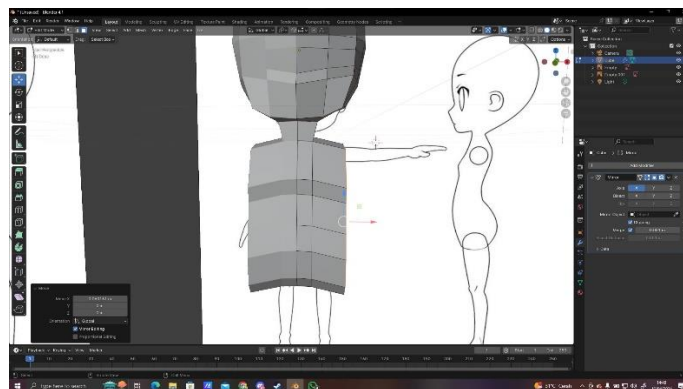


22. Rapihan vertex vertex atau titik menggunakan vertex select. Agar sesuai dengan bentuk badan dari sketsa.



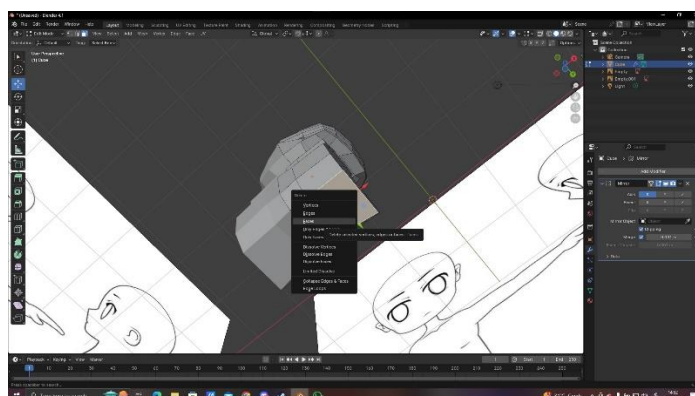
Gambar 1.22 Tampilan Merapikan Vertex-Vertex

23. Kembali ke solid mode lalu pilih face select untuk seleksi bagian samping untuk di extrude seperti pada gambar di bawah.



Gambar 1.23 Tampilan Extrude Kesamping untuk Badan

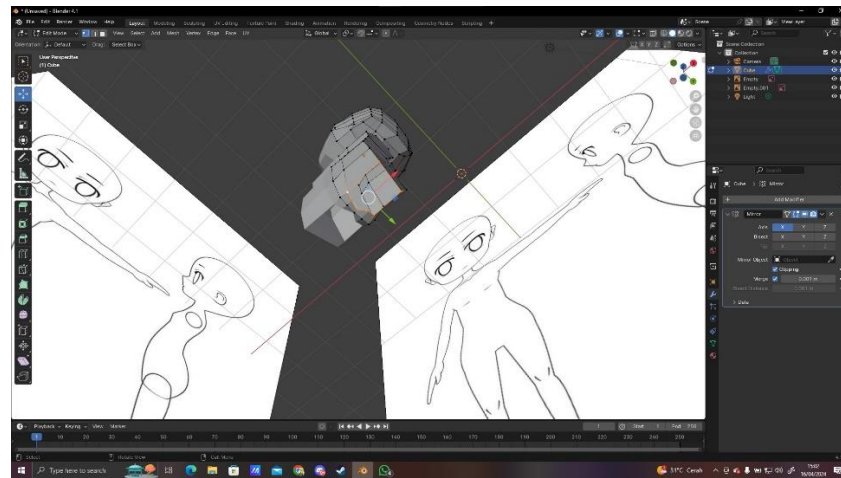
24. Lalu seleksi pada bagian bawah seperti pada gambar dibawah, untuk menghapus bagian yang diseleksi. Klik X pada keyboard lalu pilih faces.



Gambar 1.24 Tampilan Hapus Area Yang Diseleksi

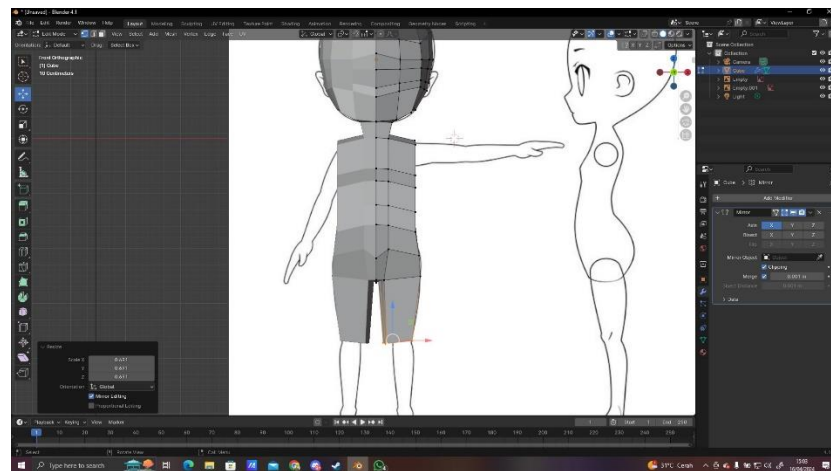


24. Seleksi garis pada bagian yang dikita hapus tadi caranya alt+klik salah satu garis atau titik maka akan terseleksi semua garis pada bagian ini.



Gambar 1.25 Tampilan Menseleksi Garis

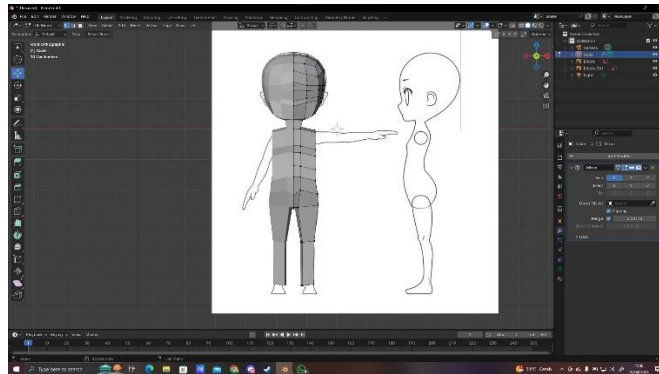
25. Kembali ke viewpoint front dengan klik 1, lalu extrude sampai bagian dengkul. Lalu rapikan bisa dengan mengecilkan atau memperbesar, meluruskan dengan move tool agar sesuai dengan sketsa.



Gambar 1.25 Tampilan Extrude Paha

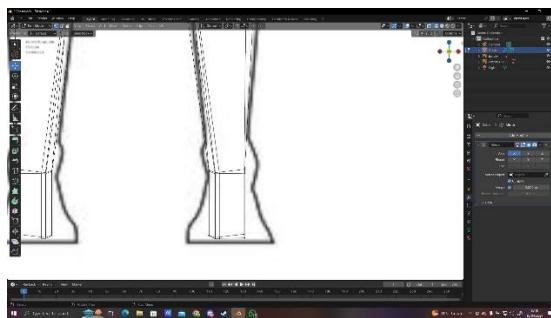


26. Seleksi lagi bagian yang tadi di extrude, lalu extrude Kembali sampai bagian kaki bawah tetapi tidak sampai telapak kaki. Lalu rapikan agar sesuai dengan sketsa.



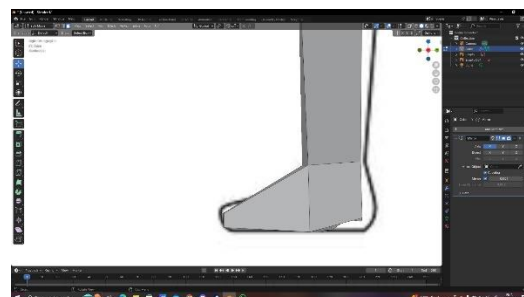
Gambar 1.26 Tampilan Extrude Bagian Kaki Bawah

27. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas extrude sampai telapak kaki sketsa.



Gambar 1.27 Tampilan Extrude Sampai Telapak Kaki

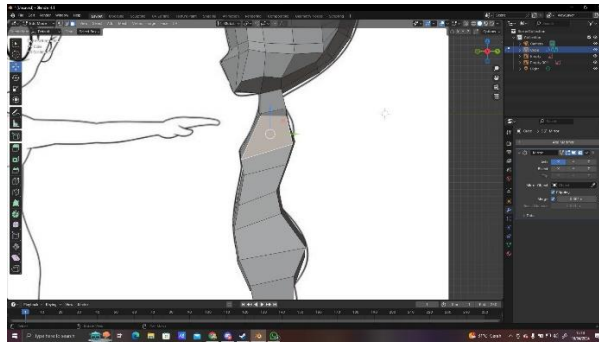
28. Tetap viewpoint front lalu menggunakan face select, seleksi bagian depan dari kaki lalu ke viewpoint right lalu extrude sampai membentuk kaki.



Gambar 1.28 Tampilan Extrude bagian kaki

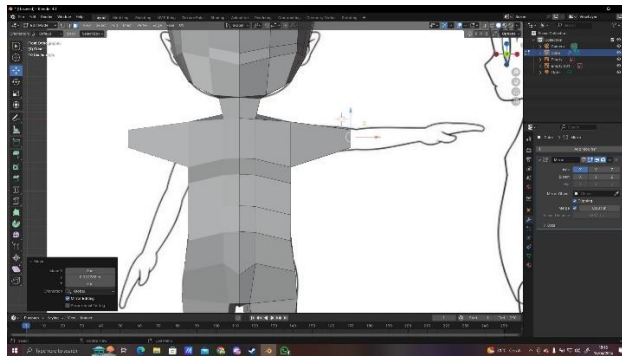


29. Untuk membuat tangannya seleksi bagian yang akan di extrude menggunakan face select lalu extrude sampai.



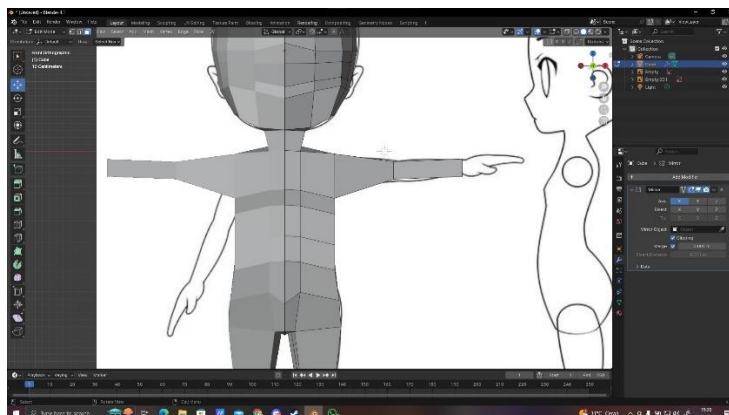
Gambar 1.29 Tampilan Seleksi Bagian Tangan

30. Kembali ke viewpoint front klik E untuk extrude sampai pergelangan lengan lalu sesuaikan dengan sketsa



Gambar 1.30 Tampilan Membuat Lengan

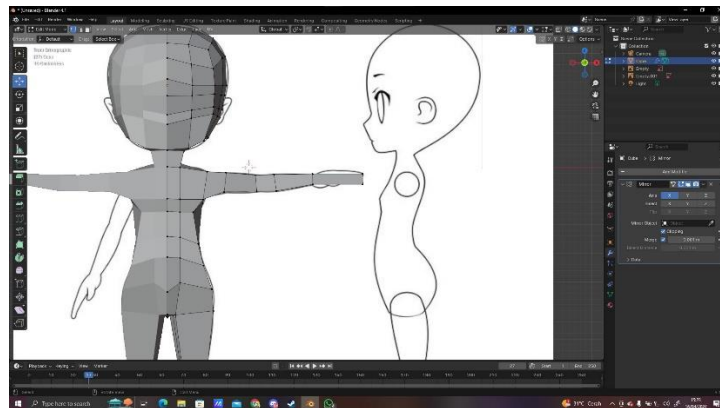
31. Posisikan viewpoint kanan lalu seleksi lagi memakai face select untuk extrude bagian tangan



Gambar 1.31 Tampilan Extrude Tangan

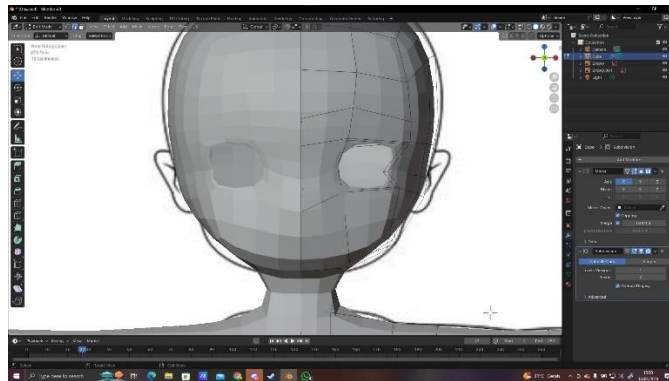


32. Lakukan hal yang sama untuk membuat sampai tangannya



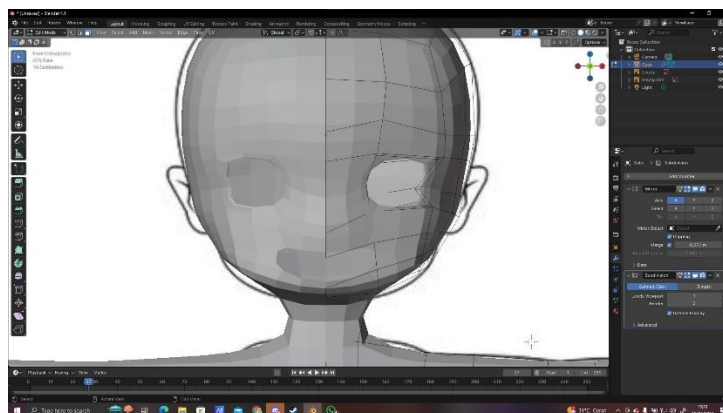
Gambar 1.32 Tampilan Extrude Telapak Tangan

33. Seleksi bagian mata yang sesuai dengan sketsa menggunakan face tool, caranya tekan X pada aera yang di select lalu pilih yang faces



Gambar 1.33 Tampilan Membuat Mata

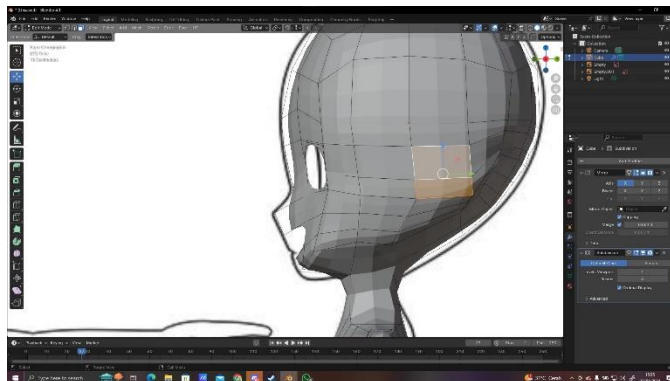
34. Lakukan hal yang sama untuk membuat mulutnya, caranya sama dengan langkah 33. Maka jadinya akan seperti gambar dibawah ini



Gambar 1.34 Tampilan Membuat mulut

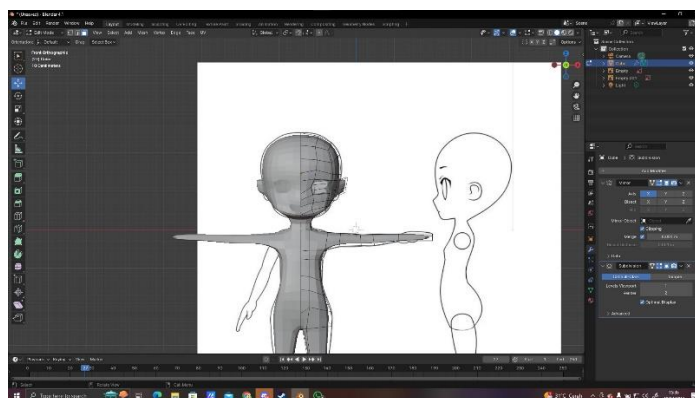


35. Posisikan viewpoint right untuk menseleksi area yang akan di extrude untuk membuat telinga



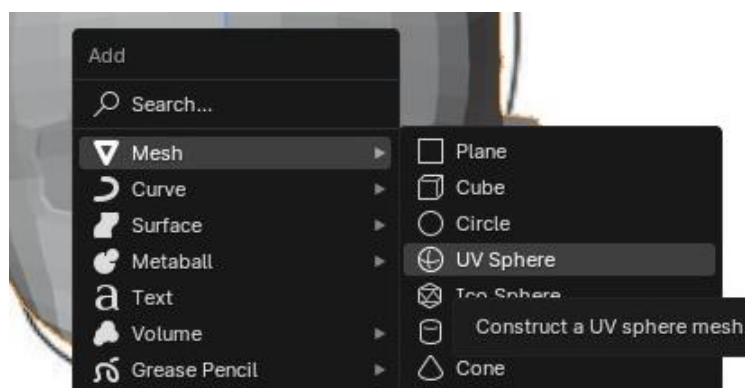
Gambar 1.35 Tampilan Menseleksi Area Telinga

36. Lalu kembali ke posisi front viewpoint klik E untuk extrude untuk membuat telingan sesuai agar seperti sketsa.



Gambar 1.36 Tampilan Membuat Telinga

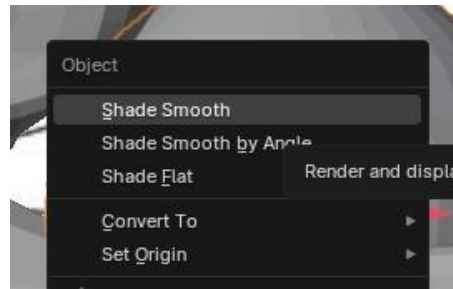
37. Klik pada keyboard Shift+A untuk menambahkan UV Sphere untuk bola matanya.



Gambar 1.37 Tampilan Menambahkan UV Sphere

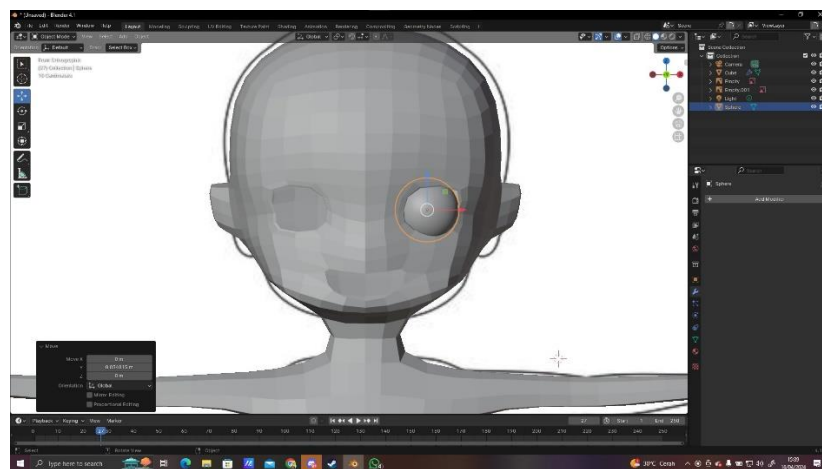


38. Lalu Klik kanan pada object lalu pilih Shade Smooth.



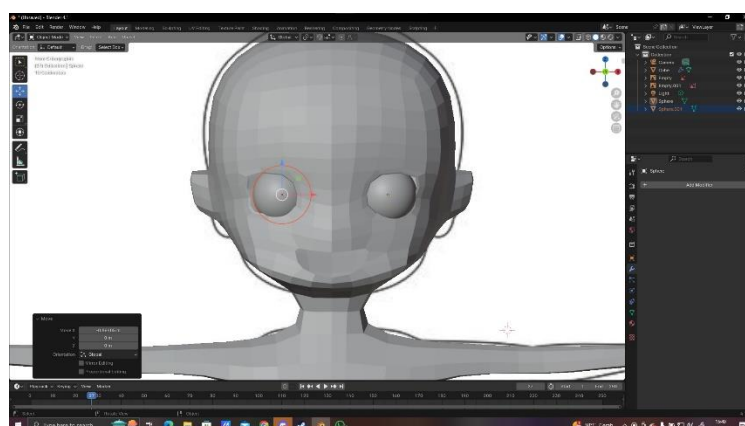
Gambar 1.38 Tampilan Memilih Shade Smooth

39. Lalu posisikan agar bentuk yang ditambahkan tadi masuk kedalam mata dengan menggunakan move tool



Gambar 1.39 Tampilan Memposisikan Bola Mata

40. Copy paste bola mata yang telah ditambahkan tadi ke bagian sebelahnya agar memiliki bola mata.



Gambar 1.40 Tampilan Membahkan Bola Mata



41. Berikut adalah tampilan keseluruhan



Gambar 1.41 Tampilan Keseluruhan

B. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Yktama17/2118043_PRAK_ANIGAME