



TUGAS PERTEMUAN: 4

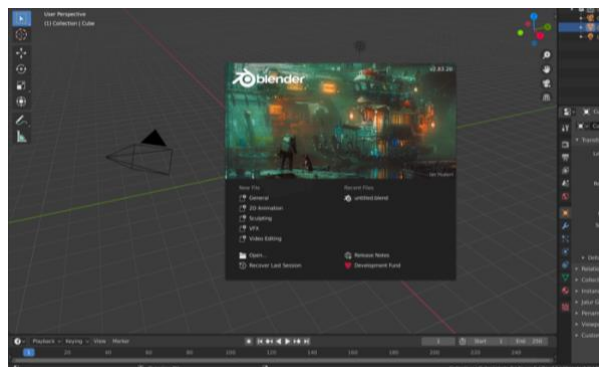
3D MODELING

NIM	:	2118044
Nama	:	Yudistira Samuel Sura
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Taqwo– Kalimantan Timur
Referensi	:	http://student-activity.binus.ac.id/himdkv/wp-content/uploads/sites/11/2021/10/1.png

4.1 Tugas 1 : Membuat Karakter 3D Modeling

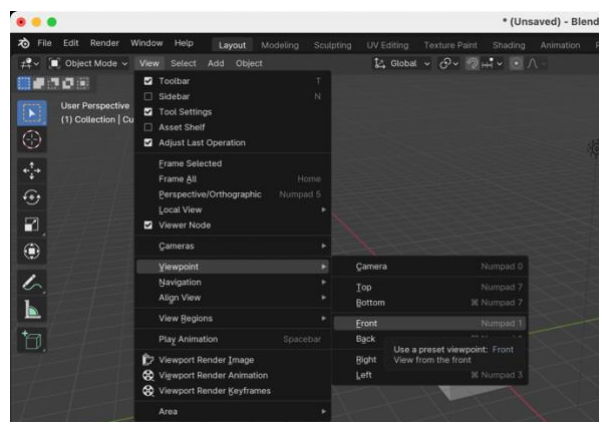
A. Membuat 3D Modeling

1. Buka Blender pilih General lalu klik Ok.



Gambar 4.1 Tampilan Blender

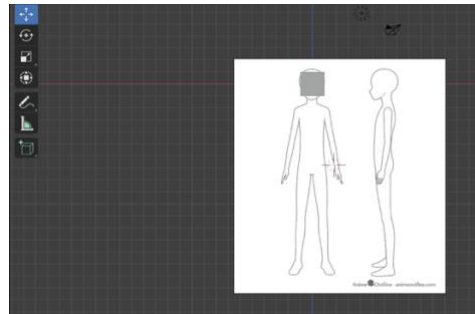
2. Ubah *viewpoint* menjadi *view Front*. Pilih *View > Viewpoint > Front*.



Gambar 4.2 Viewpoint Front

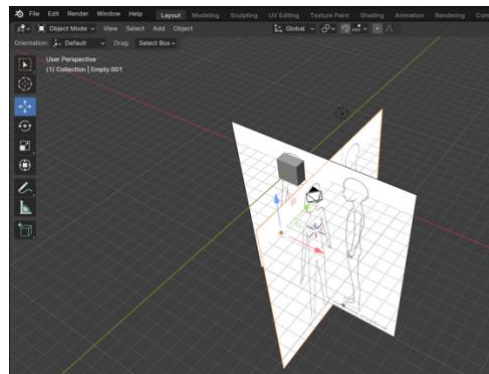


3. Perbesar ukurannya dengan menekan keyboard S (*Size*) dan posisikan sketsa ke belakang *cube* pada sumbu Y.



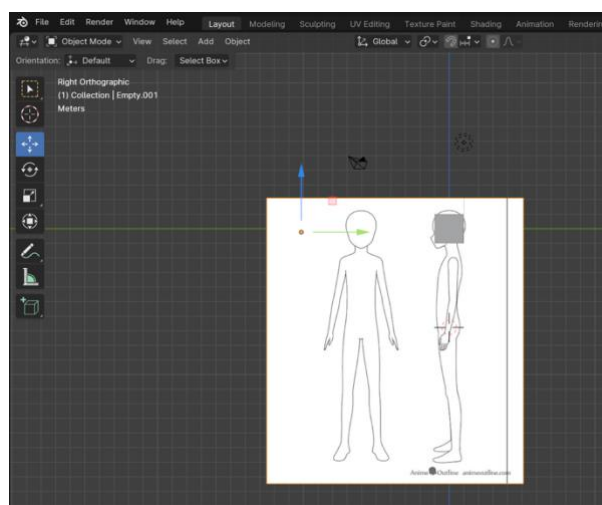
Gambar 4.3 Menyesuaikan Posisi Sketsa

4. Klik pada sketsa kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V kemudian tekan R (untuk *rotate*) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat



Gambar 4.4 Merotasi Sketsa

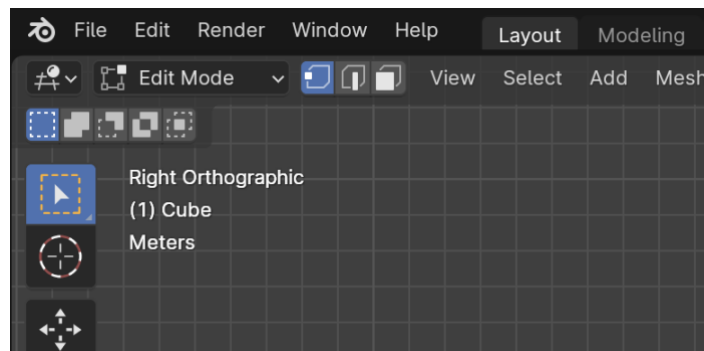
5. Kemudian tampilkan dari *view* kanan dengan cara pilih *View > Viewpoint > Right* atau menekan numpad 3 dan posisikan seperti ini.



Gambar 4.5 Tampilan *Viewpoint Right*

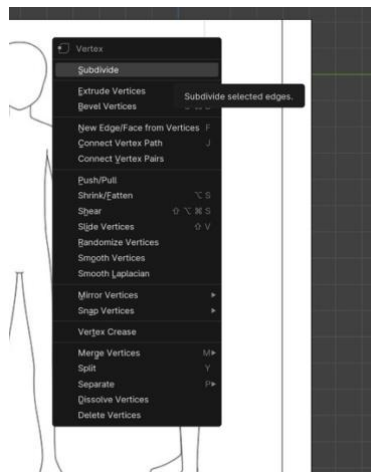


6. Ubah mode pada *cube* menjadi *Edit Mode* atau menggunakan Tab (*Changes Mode*).



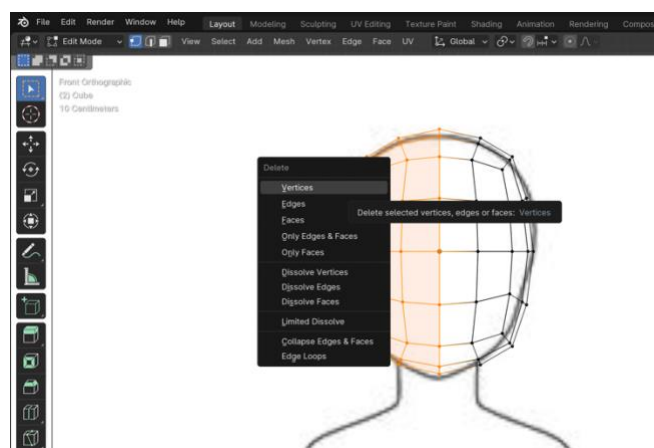
Gambar 4.6 *Edit Mode Cube*

7. Lalu Klik *subdivide* di pojok kiri layar, ubah bagian *Number of Cuts* dan *smoothness* seperti dibawah.



Gambar 4.7 *Subdivide* dan *Number of Cuts*

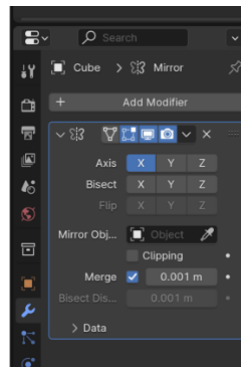
8. Selanjutnya, Tekan X dan pilih *Vertices*, untuk menghapus bagian yang telah diseleksi



Gambar 4.8 Tampilan Menghapus Objek *Vertices*

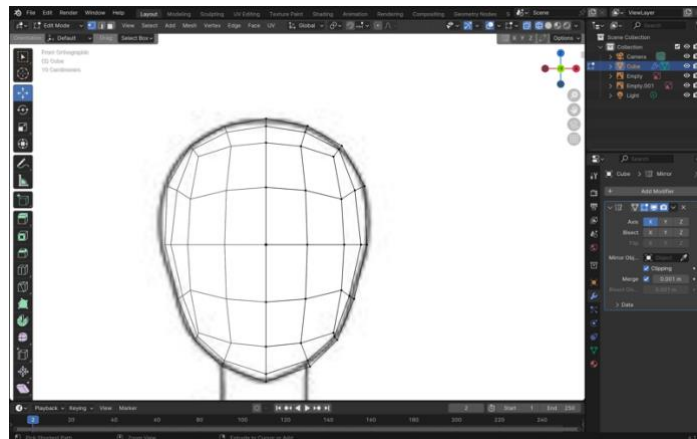


9. Seleksi bagian yang tersisa, pilih *Modifier*, kemudian pilih *Add Modifier* pilih *Mirror* dan centang bagian *Clipping*.



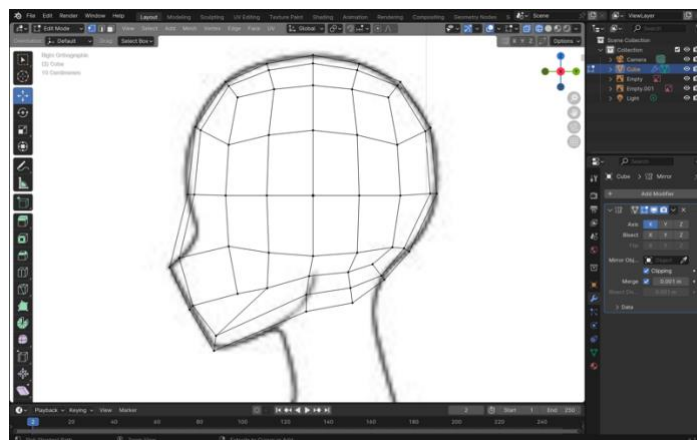
Gambar 4.9 Menambahkan *Modifier Mirror*

10. Seleksi bagian yang ingin di rapikan bisa menggunakan vertex select, edge select, atau face select.



Gambar 4.10 Menyesuaikan Ukuran *Cube*

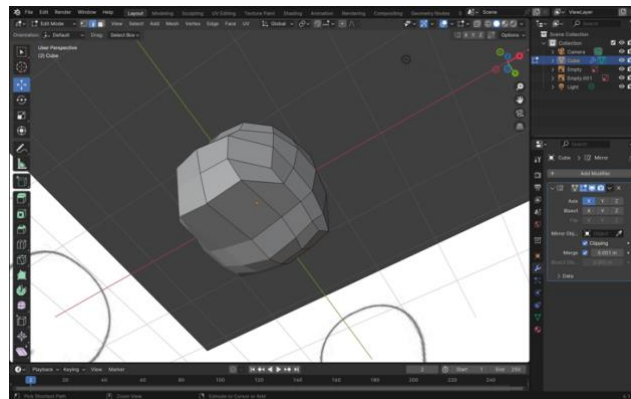
11. Ubah viewpoint menjadi right (numpad 3) dan rapikan seperti langkah sebelumnya.



Gambar 4.11 Menyesuaikan Bentuk *Cube*

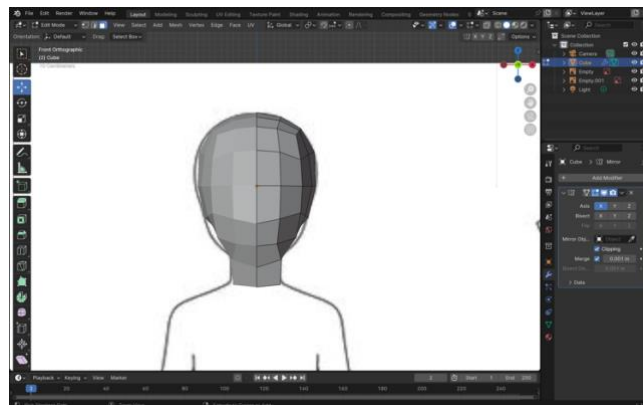


12. Posisikan object seperti ini dan gunakan face select, Seleksi bagian berikut, kemudian tekan E (Extrude) dan tarik ke bawah.



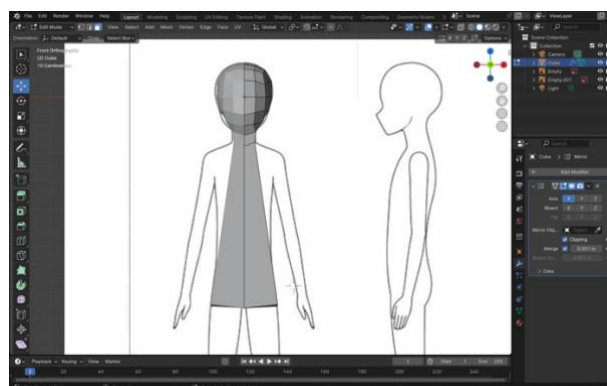
Gambar 4.12 Tampilan *Extrude Object*

13. Selanjutnya tampilkan kembali menggunakan view front, tekan S (Size) untuk mengecilkan bagian leher



Gambar 4.13 Tampilan Mengatur *Size Object*

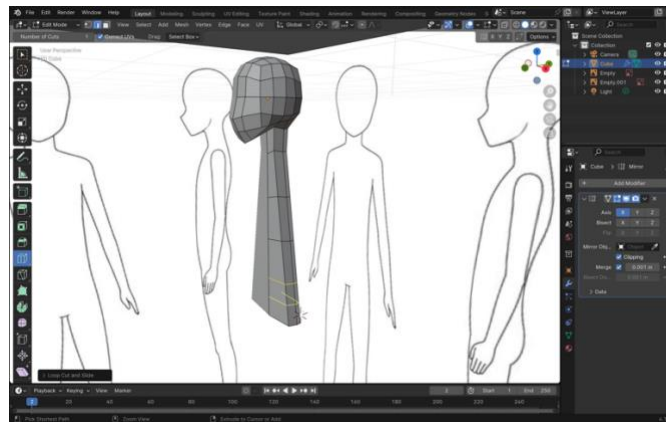
14. Pilih bagian permukaan bawah leher, kemudian tekan E (Extrude) ubah seperti di bawah ini.



Gambar 4.14 *Extrude Object* Bagian Badan

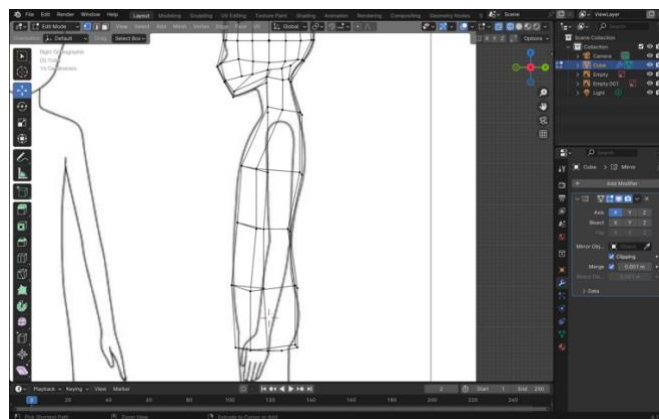


15. Ubah menjadi viewpoint right Ctrl+R, kemudian pilih menu loop cut dan buat 5 cut.



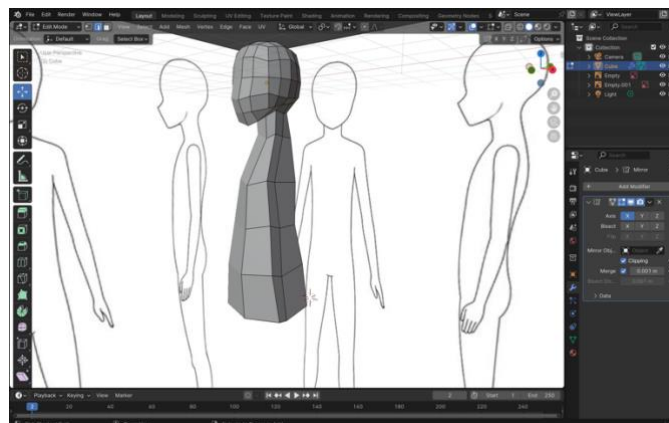
Gambar 4.15 Menambahkan *Loop Cut*

16. Ubah menjadi bentuk badan, Ubah menjadi solid dan seleksi bagian berikut dengan menggunakan face select.



Gambar 4.16 Membuat Objek Menjadi Badan

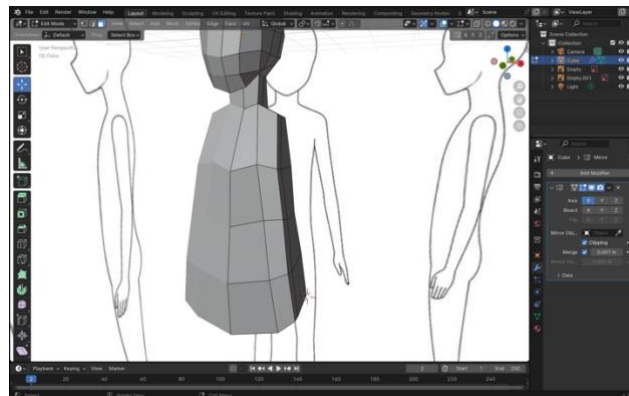
17. Selanjutnya, gunakan viewpoint front dan tekan E (Extrude), Selesi pada bagian ini menggunakan face selection



Gambar 4.17 Membuat Objek Menjadi Badan

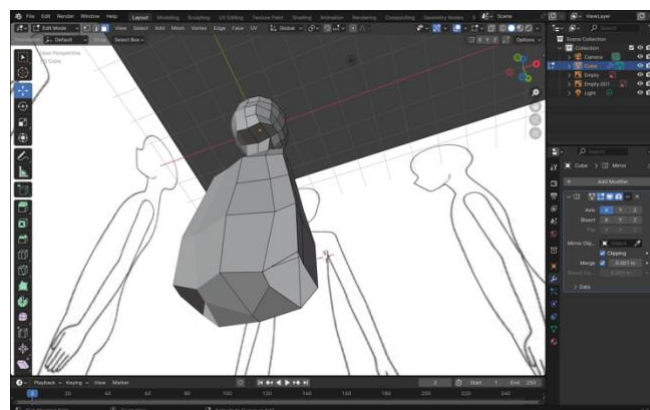


18. Kemudian, tekan X dan pilih faces untuk menghapus permukaan yang diseleksi



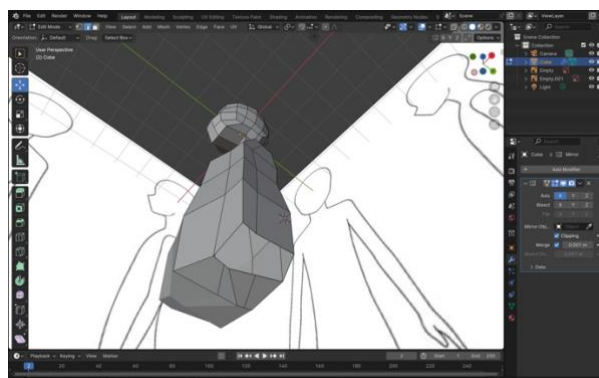
Gambar 4.18 Memotong Objek Dengan Faces

19. Selanjutnya Selesi garis dengan edge select, kemudian geser dengan menggunakan tanda panah merah mundur, Seleksi garis yang di tengah juga dengan menekan Shift



Gambar 4.19 Seleksi Objek Dengan *Edge Select*

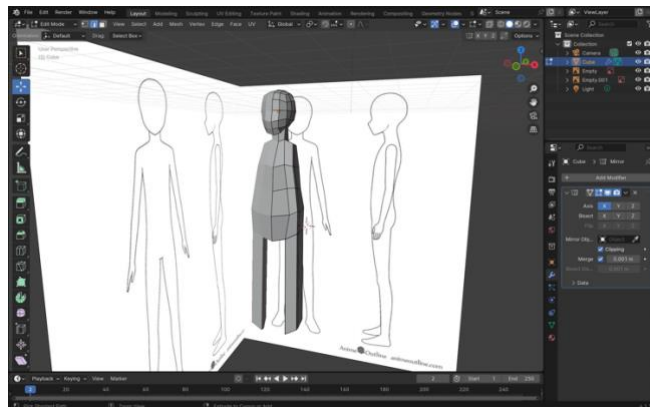
20. Seleksi pada 2 titik baru dari cut yang sebelumnya dibuat, kemudian tekan S (size) + Y (sumbu Y). Hasilnya akan seperti ini



Gambar 4.20 Merapihkan Size Objek

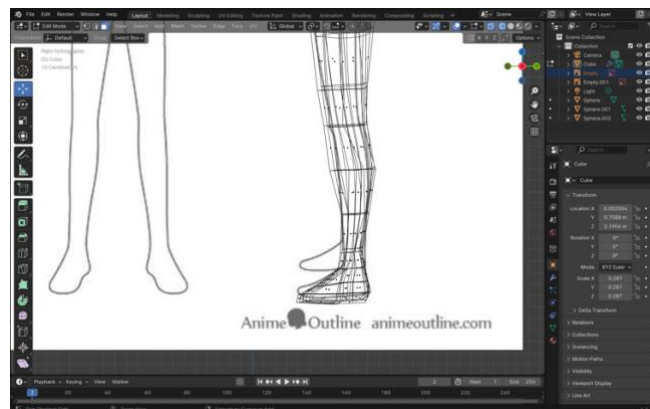


21. Tampilkan kembali dari viewpoint front, kemudian tekan E (Extrude) dan buat kakinya seperti ini



Gambar 4.21 Merapihkan Size Objek Kaki

22. Selanjutnya tampilkan dalam wireframe dan rapihkan bentuk kaki sesuai dengan sketsa



Gambar 4.22 Tampilan Objek Untuk Buat Kaki

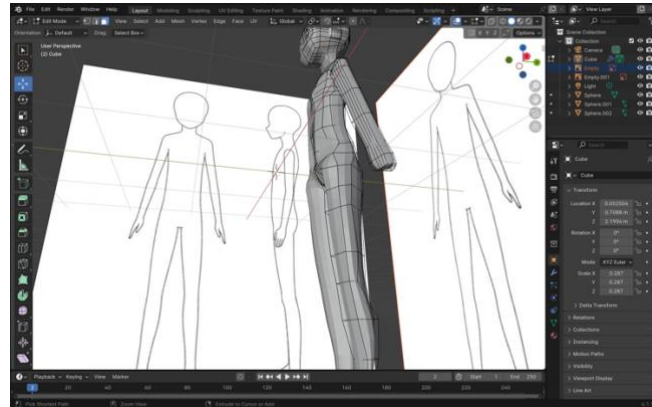
23. Kembali tampilkan solid, kemudian tekan keyboard E (Extrude) + Z (Sumbu Z), Tekan S untuk mengecilkan bagian kaki bawah



Gambar 4.23 Merapihkan Bentuk Kaki



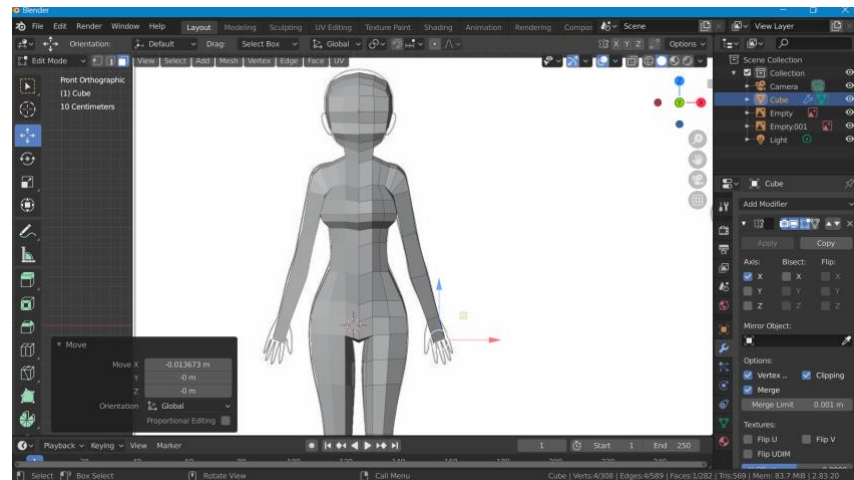
24. Gunakan viewpoint right seleksi 2 bagian ini, kemudian E (Extrude), Ubah menggunakan keyboard R(rotate) + Y (sumbu Y), serta keyboard S (size) untuk mengecilkan ukuran. Lalu Tambahkan bagian lengan bawah dengan tekan keyboard E.



Gambar 4.24 Menyesuaikan Ukuran Objek Jari

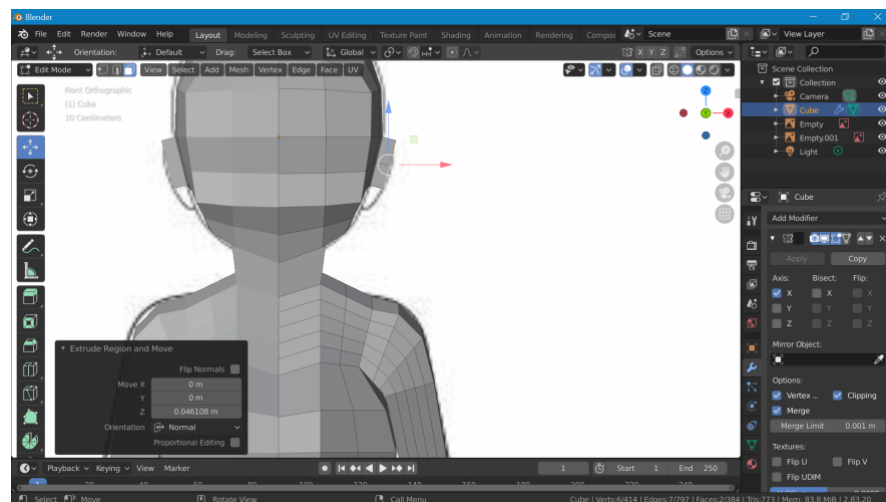


25. Selanjutnya, Seleksi bagian Tangan lalu tekan E (Extrude) pada keyboard untuk menambahkan jari seperti gambar berikut.



Gambar 4.25 Membuat Objek Jari

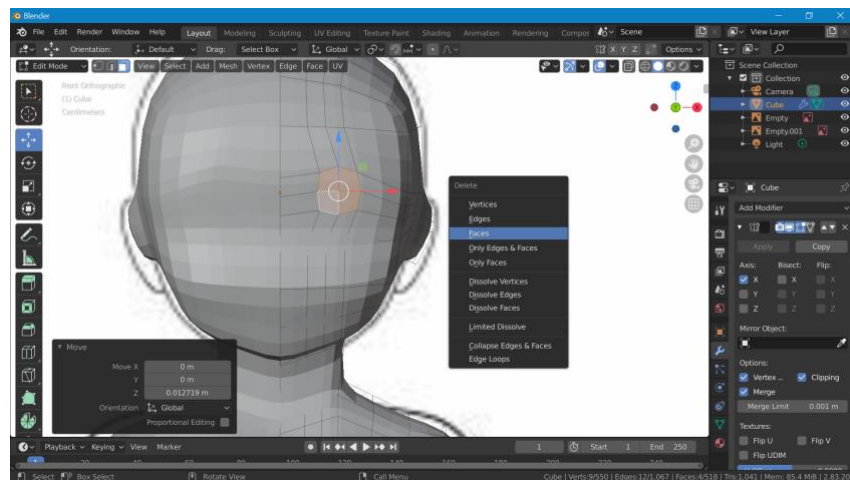
26. Selanjutnya menambahkan telinga pada karakter.



Gambar 4.26 Menambahkan telinga

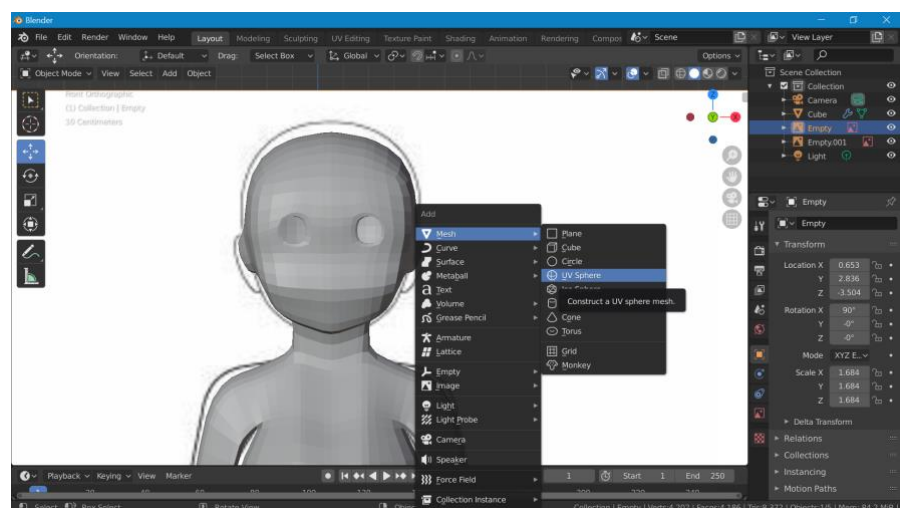


27. Setelah itu, Masuk ke object mode. Tekan Shift + A, pilih UV Sphere. Kemudian buat mata, Gunakan Wireframe untuk mengatur bagian mata.



Gambar 4.27 Mengatur Objek Mata

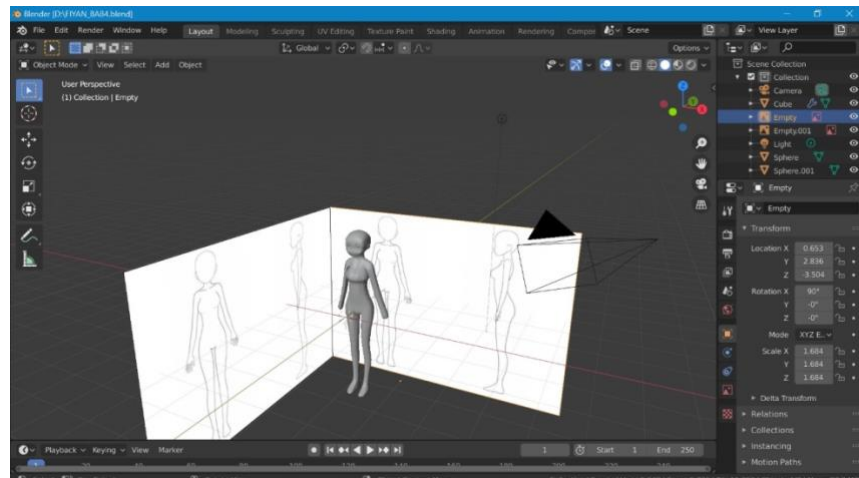
28. Selanjutnya Seleksi bagian pada wajah seperti gambar dibawah untuk membuat mata lebih detail, lalu tekan E (Extrude) dan dorong kedalam.



Gambar 4.28 Megatur Tampilan Objek Mulut



29. Terakhir pada modifier bagian subdivisions ubah viewport menjadi 3, dan seperti ini lah hasil karakter 3D.



Gambar 4.29 Tampilan Hasil Karakter 3D

B. Link Github