



TUGAS PERTEMUAN: 4

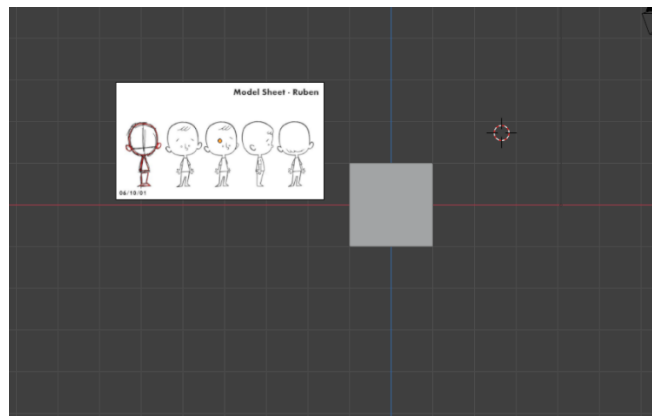
3D MODELING

| | | |
|-------------|---|---|
| NIM | : | 1918082 |
| Nama | : | Dimas Fariski Setyawan Putra |
| Kelas | : | E |
| Asisten Lab | : | M. Rafi Faddilani (2118114) |
| Baju Adat | : | - |
| Referensi | : | https://www.pinterest.com/pin/348466089904402969/ |

4.1 Tugas 4 : 3D Modeling

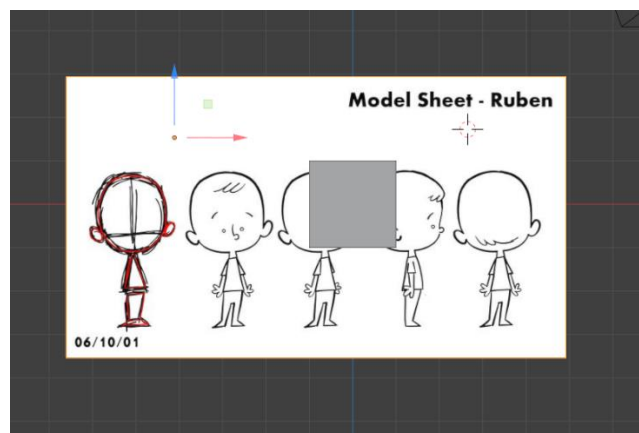
A. Langkah – Langkah 3D Modeling

1. Buka blender dan import sketsa



Gambar 4.1 Memasukkan Sketsa

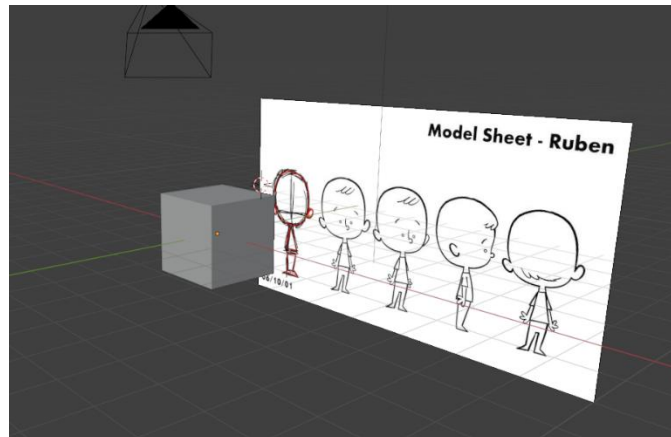
2. Ubah ukuran sketsa dan posisikan sketsa seperti berikut



Gambar 4.2 Mengubah Ukuran Sketsa

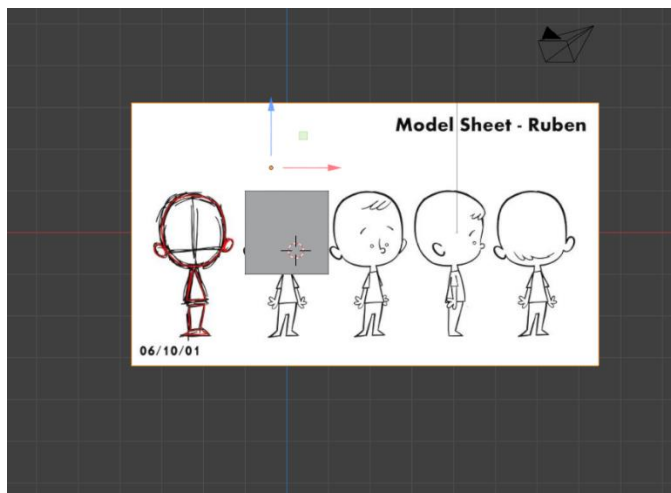


3. Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y



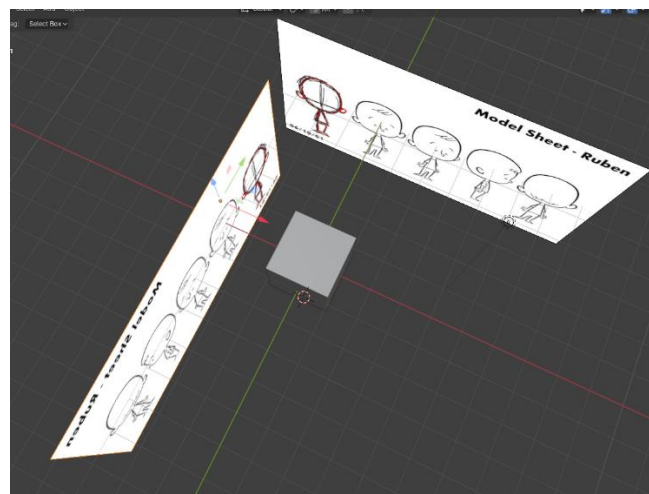
Gambar 4.3 Mengubah Posisi Sketsa

4. Arahkan cube tepat pada kepala dan sesuaikan ukurannya



Gambar 4.4 Memposisikan Posisi Sketsa dan Posisi Cube

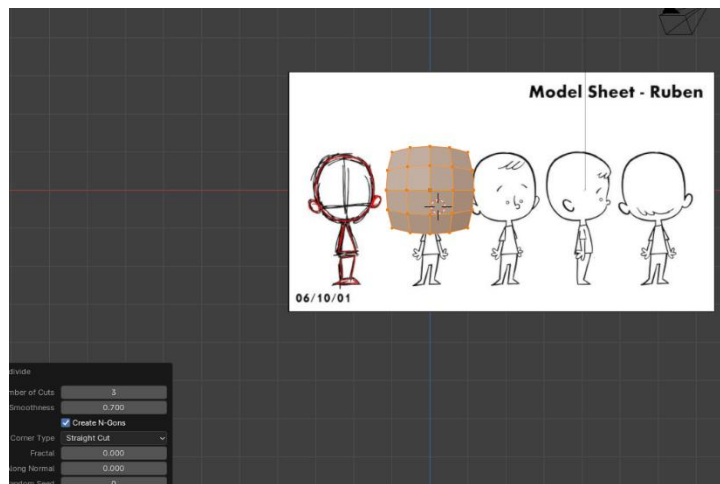
5. Salin sketsa dan ubah posisi sketsa kedua seperti berikut



Gambar 4.5 Menyalin Sketsa Ke Sisi Samping

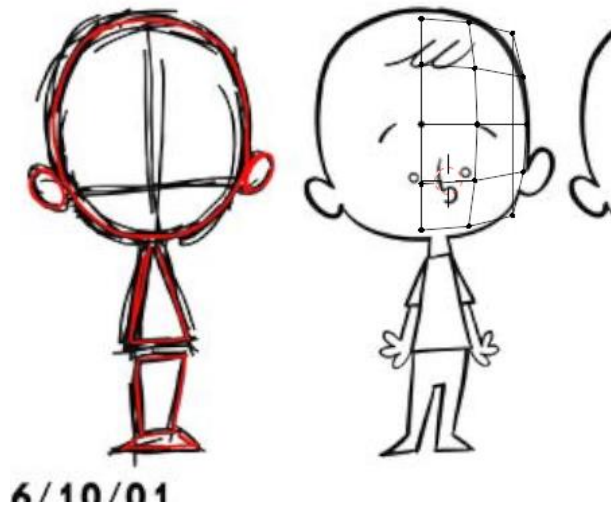


6. Pindah ke edit mode dan, ubah konfigurasi cube seperti berikut, dan sesuaikan ukuran cube



Gambar 4.6 Membuat Long Cut Pada Cube

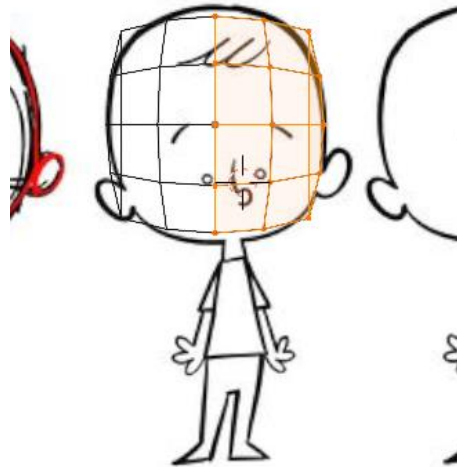
7. Ubah ke tampilan wireframe dan sesuaikan vertex, seleksi setengah garis dan hapus separuh objek



Gambar 4.7 Menghapus Setengah Cube

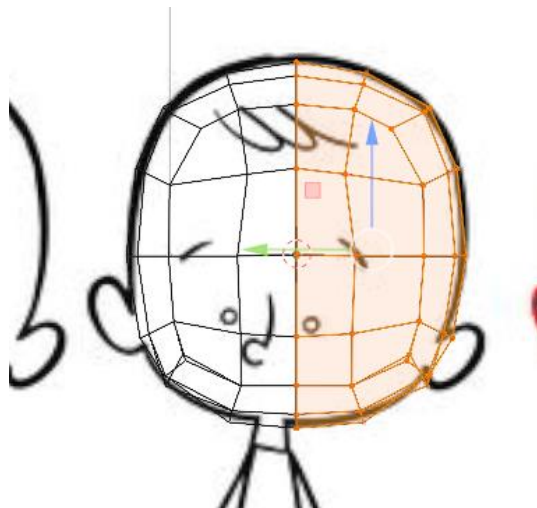


8. Pilih objek yang belum terhapus dan tambahkan modifier mirror dan centang bagian clipping



Gambar 4.8 Membuat Mirror Pada Cube

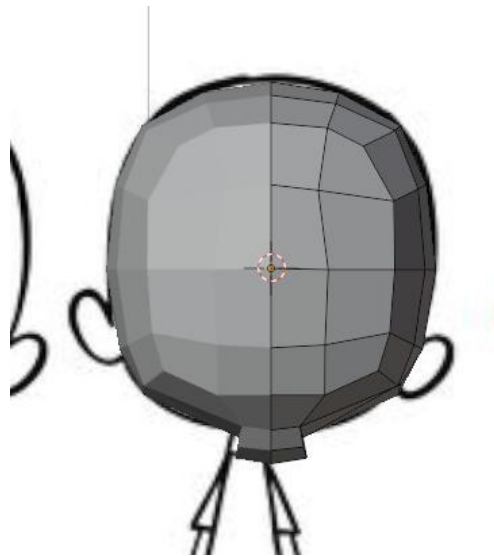
9. Rapikan titik luar untuk semua viewpoint



Gambar 4.9 Merapikan Titik Cube

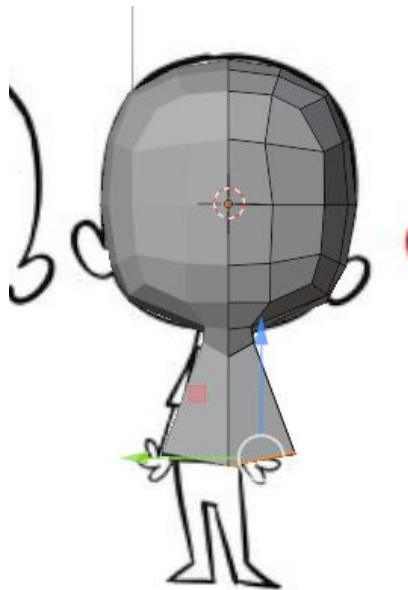


10. Ubah view menjadi solid, Seleksi bagian berikut dan tekan E (Extrude) kemudian tarik ke bawah untuk membentuk leher



Gambar 4.10 Membentuk Bagian Leher

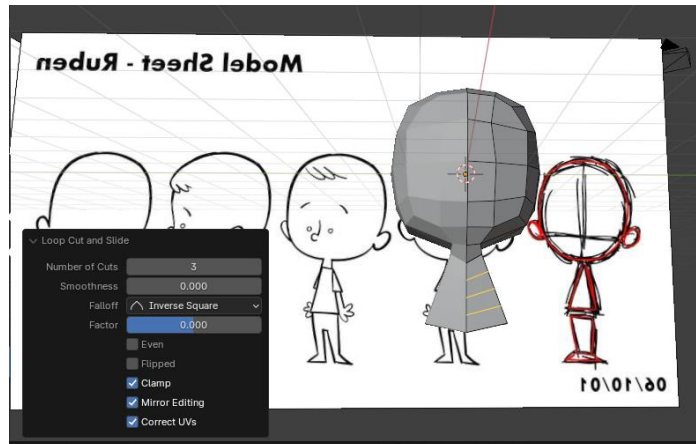
11. Pilih bagian permukaan leher, kemudian tekan E (Extrude) dan Tarik untuk membentuk badan



Gambar 4.11 Membentuk Bagian Badan

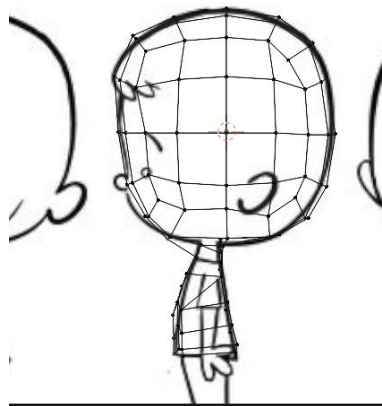


12. Ubah menjadi viewpoint, dan pilih menu loop cut dan buat 3 cut



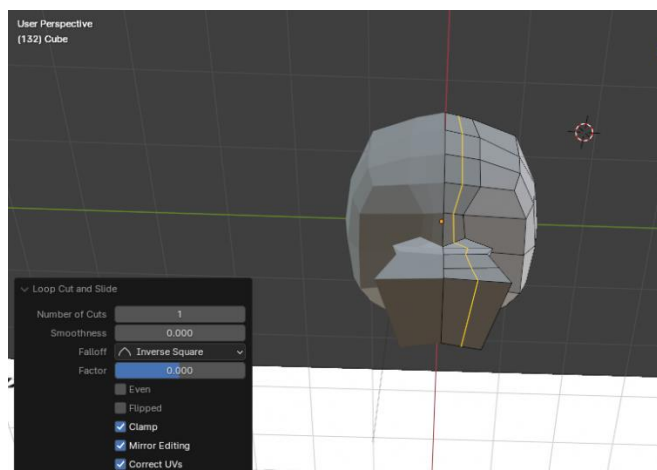
Gambar 4.12 Membentuk Loop Cut Pada Bagian Badan

13. Ubah menjadi wireframe dan bentuk objek menjadi badan



Gambar 4.13 Merapikan Titik Untuk Membentuk Badan

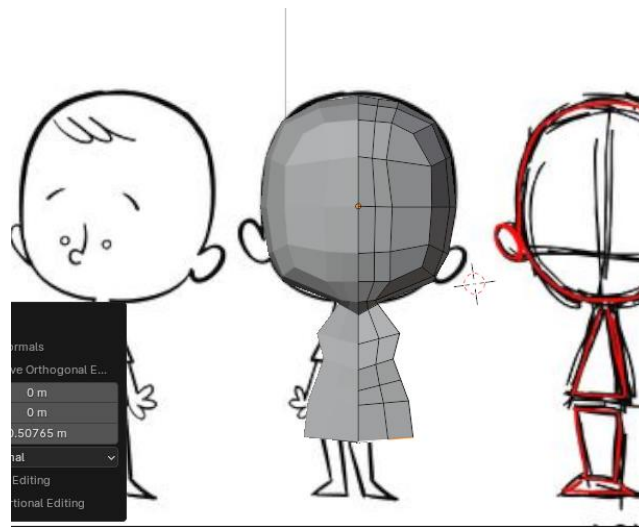
14. Pada bagian bawah tambahkan loop cut



Gambar 4.14 Menambahkan Loop Cut

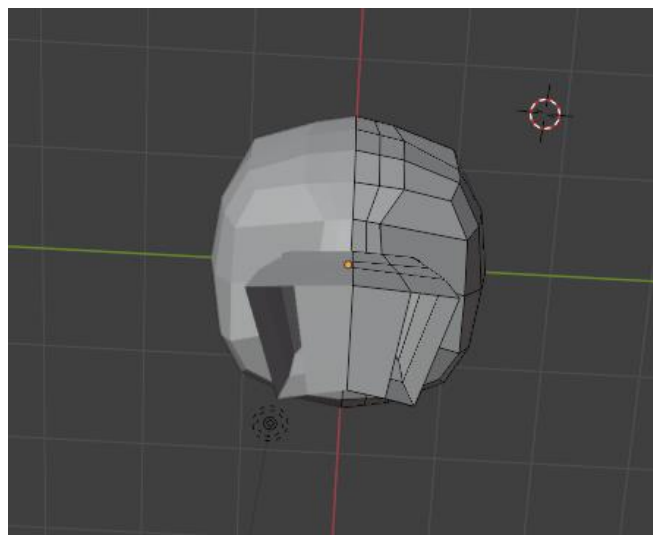


15. Pilih bagian bawah dan tekan E (Extrude) setelah itu tarik untuk membentuk paha



Gambar 4.15 Membuat Bagian Paha

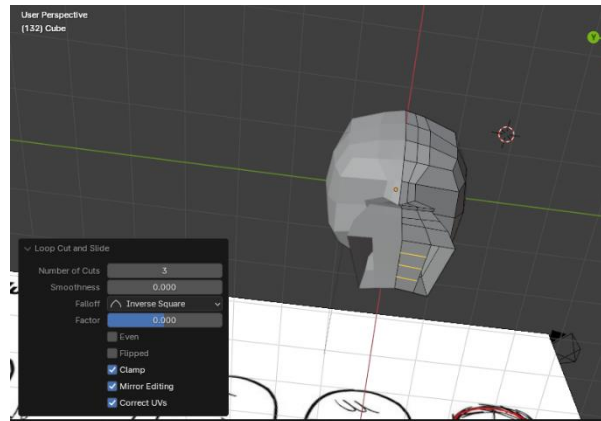
16. Pada bagian bawah, hapus sisi berikut



Gambar 4.16 Menghapus Sisi Cube

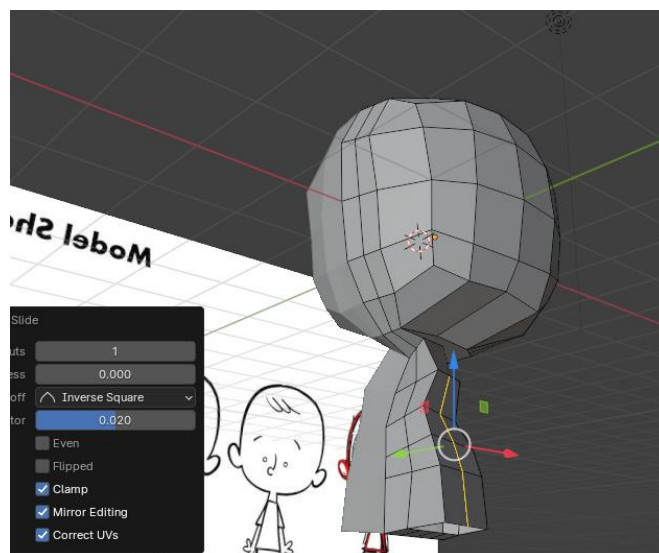


17. Pada bagian bawah paha, pilih bagian berikut dan lakukan loop cut



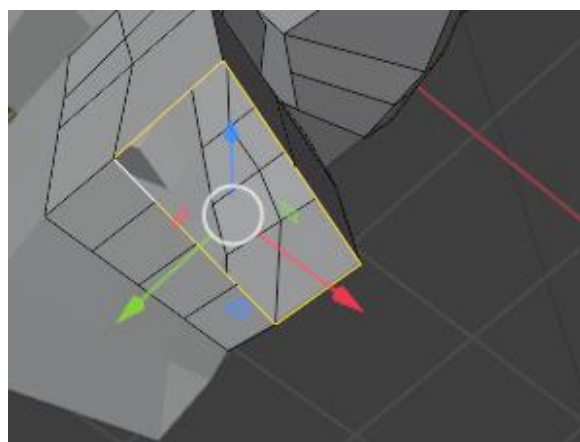
Gambar 4.17 Melakukan Loop Cut Pada Badan Bawah

18. Pada bagian samping, tambahkan loop cut



Gambar 4.18 Menambahkan Loop Cut Pada Badan Samping

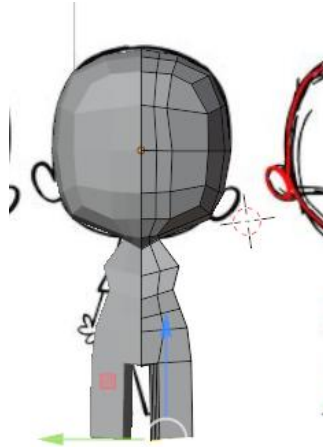
19. Seleksi bagian berikut



Gambar 4.19 Memilih Garis Ujung

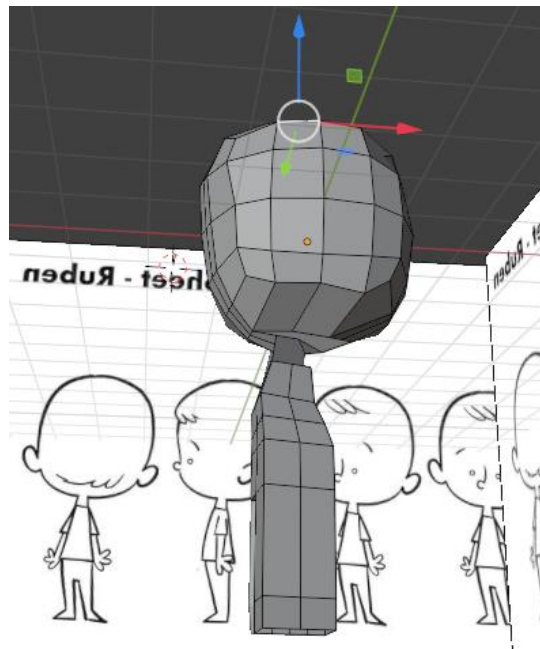


20. Tekan E (Extrude) dan Tarik kebawah untuk membentuk kaki



Gambar 4.20 Membentuk Kaki

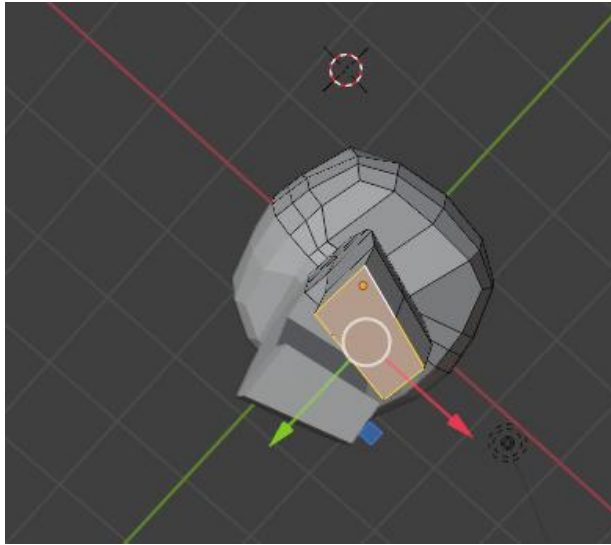
21. Tekan E (Extrude) dan Tarik kebawah untuk membuat telapak kaki



Gambar 4.21 Membentuk Telapak Kaki

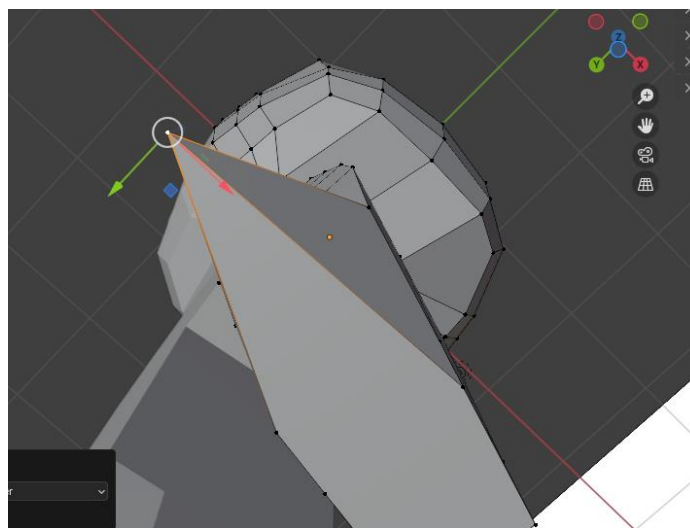


22. Seleksi bagian bawah kaki dan tekan F untuk menutup telapak kaki



Gambar 4.22 Menutup Telapak Kaki

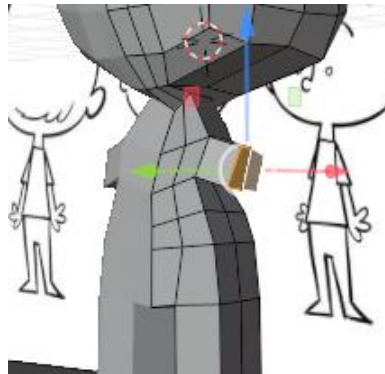
23. Tarik ke dua ujung sudut depan untuk membentuk sudut lancip dan gabung menggunakan M (At Center)



Gambar 4.23 Meruncingkan Ujung Kaki

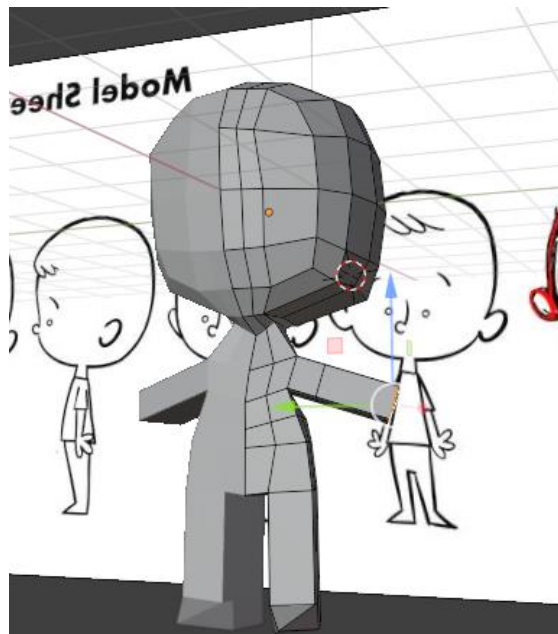


24. Kemudian seleksi dua sisi berikut, E (Extrude) dan Tarik untuk membuat lengan



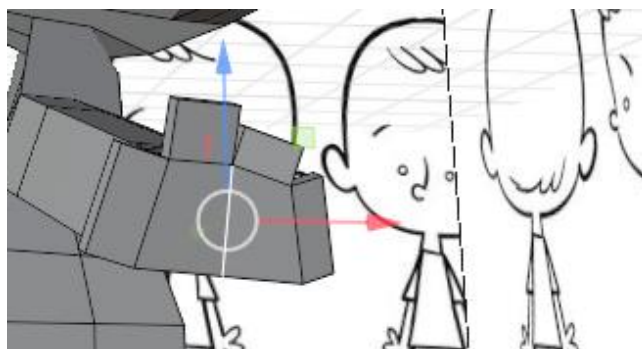
Gambar 4.24 Membentuk Lengan Atas

25. Tekan E (Extrude) untuk membuat lengan lagi



Gambar 4.25 Membentuk Lengan Bawah

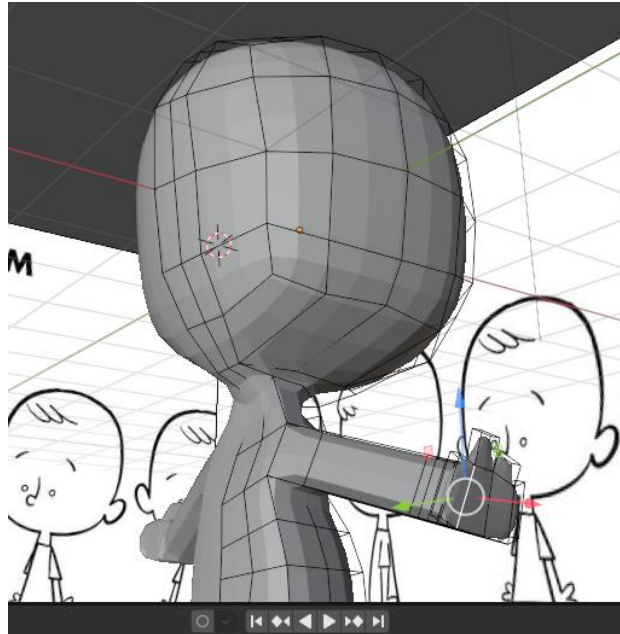
26. Tekan E (Extrude) untuk membentuk tangan, dan buat jari



Gambar 4.26 Membentuk Jari

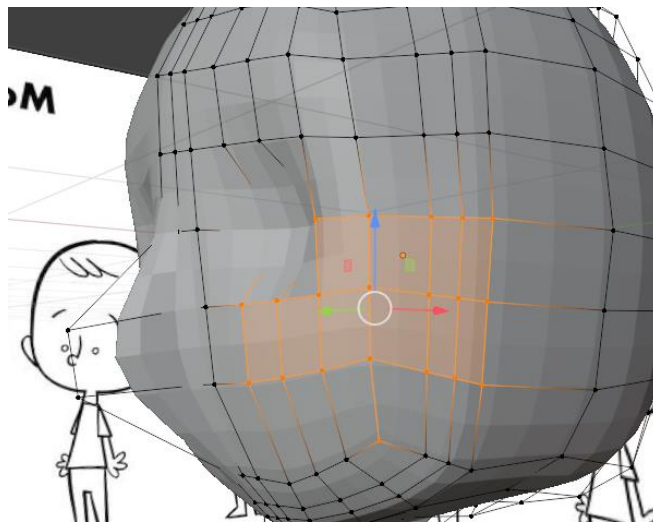


27. Tambahkan Modifier Subsidion Surface



Gambar 4.27 Menambahkan Modifier Subsidion Surface

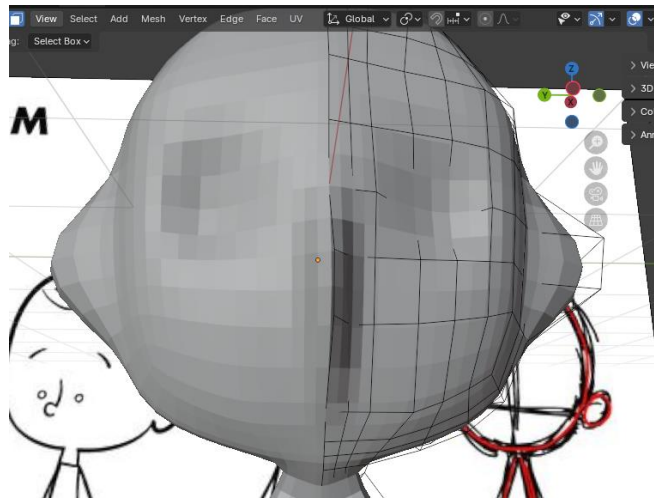
28. Buat mata menggunakan vertex



Gambar 4.28 Membuat Bagian Mata

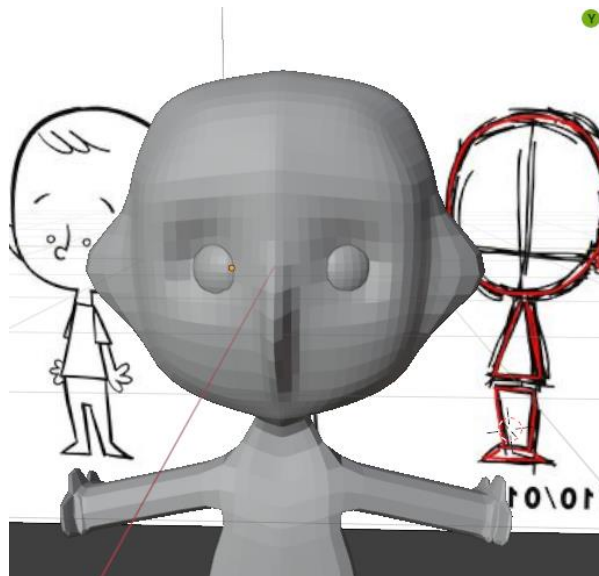


29. Buat telinganya juga



Gambar 4.29 Membuat Bagian Hidung

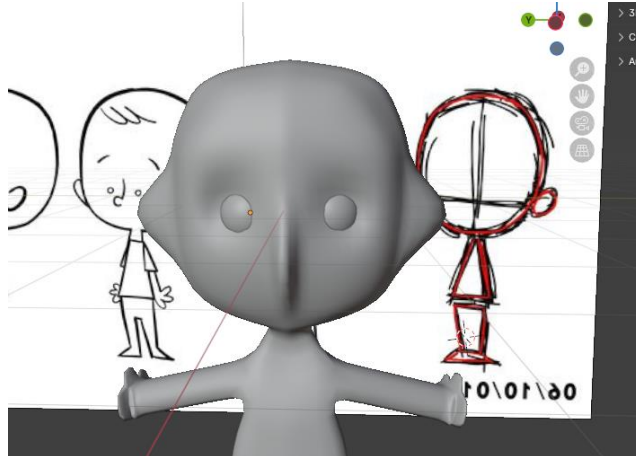
30. Tekan Shift + A dan pilih UV Sphere, kemudian bentuk mata



Gambar 4.30 Membuat Kelopak Mata

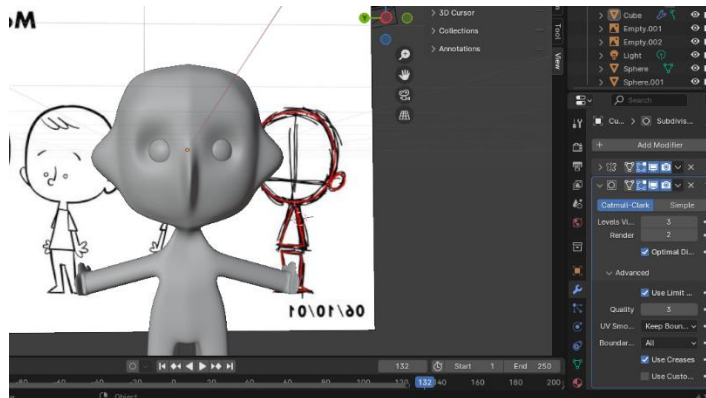


31. Klik kanan pada objek, dan pilih Shade Smooth



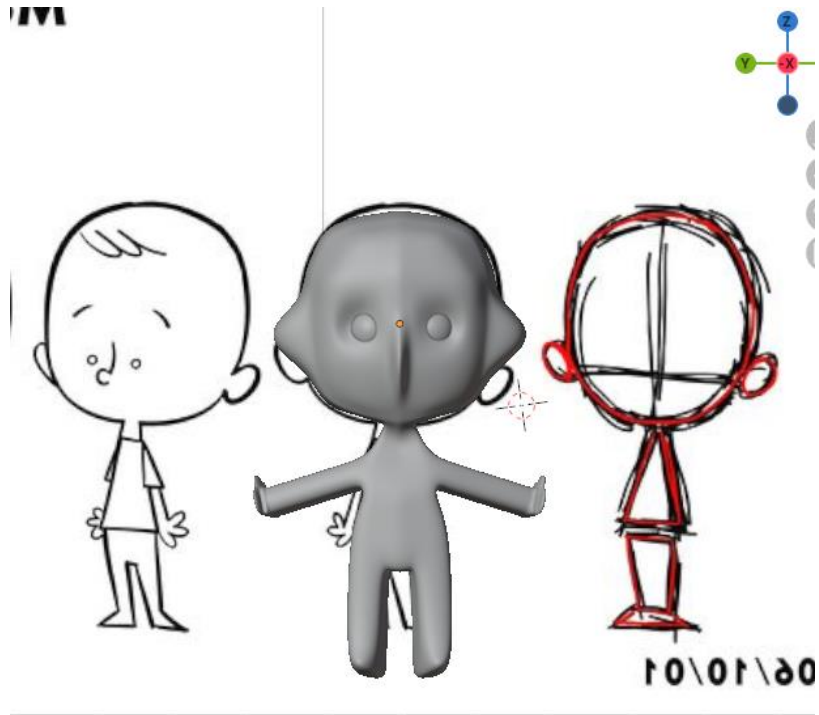
Gambar 4.31 Menghaluskan Permukaan Objek

32. Pada modifier subdivision viewport, ubah menjadi 3



Gambar 4.32 Mengubah Subdision Viewport

33. Hasil Tampilan



Gambar 4.33 Hasil Tampilan

B. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/a-blue-moon/animasi-dan-game/tree/main/BAB%204>