# 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

1. **Langkah – Langkah 3D Modeling**
2. Buka blender dan import sketsa

A screenshot of a video game

Description automatically generated

### 4.1 Memasukkan Sketsa

1. Ubah ukuran sektsa dan posisikan sketsa seperti berikut

A screenshot of a cartoon character

Description automatically generated

### 4.2 Mengubah Ukuran Sketsa

1. Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y

A cartoon character drawing on a paper

Description automatically generated with medium confidence

### 4.3 Mengubah Posisi Sketsa

1. Arahkan cube tepat pada kepala dan sesuaikan ukurannya

A screenshot of a cartoon character

Description automatically generated

### 4.4 Memposisikan Posisi Sketsa dan Posisi Cube

1. Salin sketsa dan ubah posisi sketsa kedua seperti berikut

A screenshot of a computer

Description automatically generated

### 4.5 Menyalin Sketsa Ke Sisi Samping

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

A screenshot of a cartoon

Description automatically generated

### 4.6 Membuat Long Cut Pada Cube

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

A cartoon characters with lines and lines

Description automatically generated with medium confidence

### 4.7 Menghapus Setengah Cube

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

Cartoon characters with grids

Description automatically generated

### 4.8 Membuat Mirror Pada Cube

1. Rapikan titik luar untuk semua viewpoint

A cartoon character with a grid face

Description automatically generated with medium confidence

### 4.9 Merapikan Titik Cube

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

A cartoon character with arms and legs

Description automatically generated

### 4.10 Membentuk Bagian Leher

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

A cartoon character with a face

Description automatically generated with medium confidence

### 4.11 Membentuk Bagian Badan

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

A screenshot of a computer

Description automatically generated

### 4.12 Membentuk Loop Cut Pada Bagian Badan

1. Ubah menjadi wireframe dan bentuk objek menjadi badan

A cartoon character with wireframe mesh

Description automatically generated with medium confidence

### 4.13 Merapikan Titik Untuk Membentuk Badan

1. Pada bagian bawah tambahkan loop cut

A screenshot of a computer

Description automatically generated

### 4.14 Menambahkan Loop Cut

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

A screenshot of a cartoon

Description automatically generated

### 4.15 Membuat Bagian Paha

1. Pada bagian bawah, hapus sisi berikut

A grey sphere with a black grid

Description automatically generated with medium confidence

### 4.16 Menghapus Sisi Cube

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

A screenshot of a computer

Description automatically generated

### 4.17 Melakukan Loop Cut Pada Badan Bawah

1. Pada bagian samping, tambahkan loop cut

A screenshot of a cartoon

Description automatically generated

### 4.18 Menambahkan Loop Cut Pada Badan Samping

1. Seleksi bagian berikut

A screenshot of a computer game

Description automatically generated

### 4.19 Memilih Garis Ujung

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

A cartoon character with a different face

Description automatically generated with medium confidence

### 4.20 Membetuk Kaki

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

A cartoon drawing of a cartoon character

Description automatically generated with medium confidence

### 4.21 Membentuk Telapak Kaki

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

A screenshot of a video game

Description automatically generated

### 4.22 Menutup Telapak Kaki

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

A screenshot of a computer

Description automatically generated

### 4.23 Meruncingkan Ujung Kaki

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

A cartoon character with a drawing of a person

Description automatically generated with medium confidence

### 4.24 Membentuk Lengan Atas

1. Tekan E (Extrude) untuk membuat lengan lagi

A cartoon character with a grid and a drawing

Description automatically generated with medium confidence

### 4.25 Membentuk Lengan Bawah

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

A cartoon character looking at a cartoon character

Description automatically generated

### 4.26 Membentuk Jari

1. Tambahkan Modifier Subsidion Surface

A screenshot of a cartoon

Description automatically generated

### 4.27 Menambahkan Modifier Subsidion Surface

1. Buat mata menggunakan vertex

A grey sphere with lines and dots

Description automatically generated

### 4.28 Membuat Bagian Mata

1. Buat telinganya juga

A screenshot of a computer

Description automatically generated

### 4.29 Membuat Bagian Hidung

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

A cartoon character with a drawing

Description automatically generated

### 4.30 Membuat Kelopak Mata

1. Klik kanan pada objek, dan pilih Shade Smooth

A cartoon character with a drawing

Description automatically generated

### 4.31 Menghaluskan Permukaan Objek

1. Pada modifier subdivision viewport, ubah menjadi 3

A screenshot of a computer

Description automatically generated

### 4.32 Mengubah Subdision Viewport

1. Hasil Tampilan

A cartoon characters with different poses

Description automatically generated with medium confidence

### 4.33 Hasil Tampilan

1. **Link Github Pengumpulan**

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