



TUGAS PERTEMUAN: 4

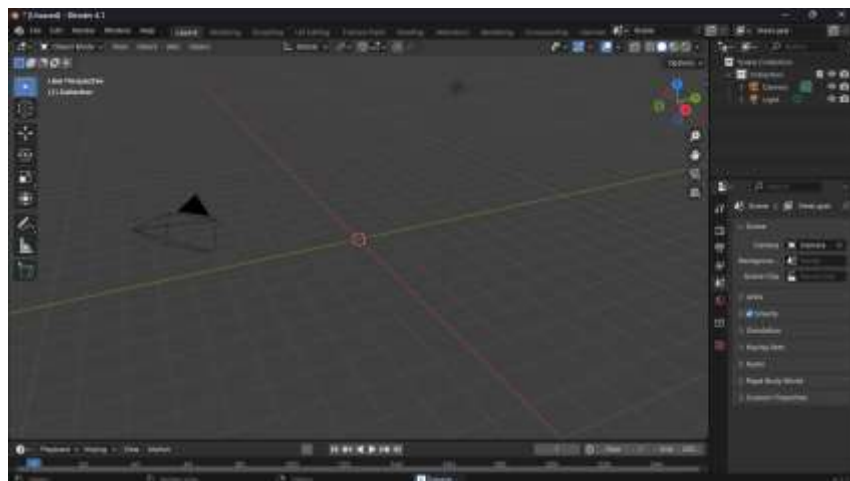
3D MODELLING

NIM	:	2118121
Nama	:	Acmad saiful udin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Berchmans Bayu Bin Jaya (2218034)

4.1 Tugas 4 : Membuat 3D Model pada Blender

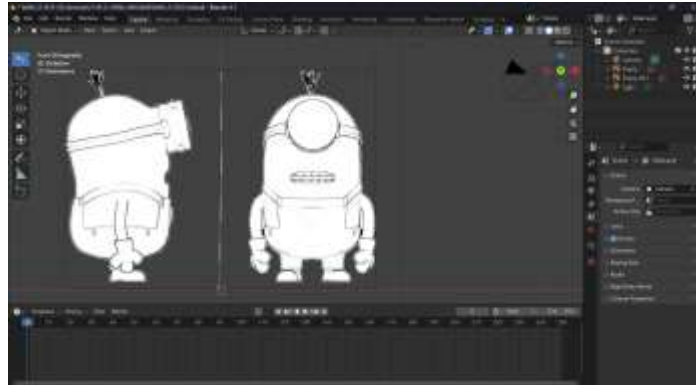
A. Membuat 3D Model

1. Buka aplikasi blender untuk memulai pembuatan animasi 3D dengan tampilan awal seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.1 Tampilan Awal Blender

2. Impor sketsa ke Blender dengan cara menarik dan melepaskannya ke area kerja. Atur posisi dan ukuran setiap sketsa (depan, samping, belakang) menggunakan tombol S untuk mengubah ukuran dan R diikuti X, Y, atau Z untuk merotasikannya pada sumbu yang sesuai.



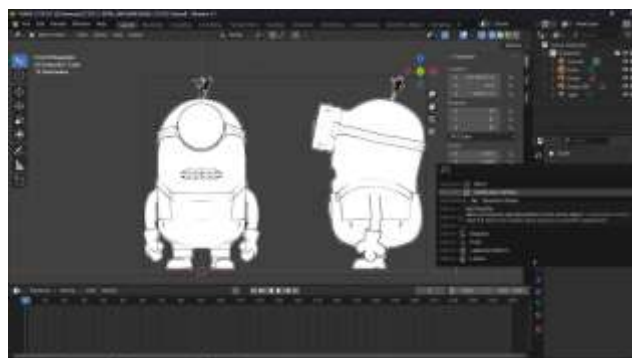
Gambar 4.2 Mengatur posisi sketsa

3. Tambahkan sebuah kubus (cube) tekan Shift+A lalu pilih Mesh > Cube. Atur ukuran dan posisi kubus ini agar sesuai dengan sketsa.



Gambar 4.3 Menambahkan cube

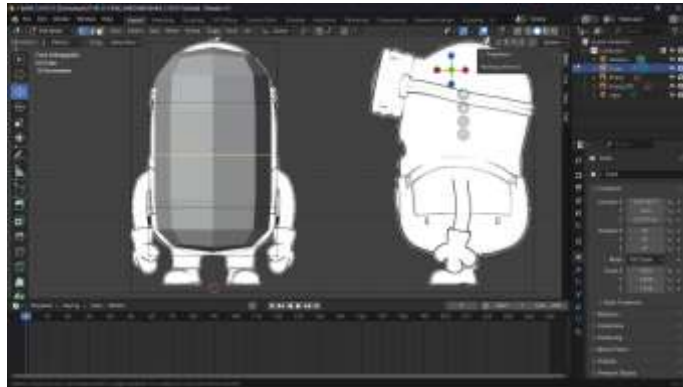
4. Setelah menambahkan dan menyesuaikan *cube*, terapkan *subdivision surface* untuk menghaluskan permukaan kubus. Caranya, pada panel *modifier*, klik ikon kunci inggris, lalu pilih Add Modifier > Subdivision Surface.



Gambar 4.4 *Subdivision Surface*

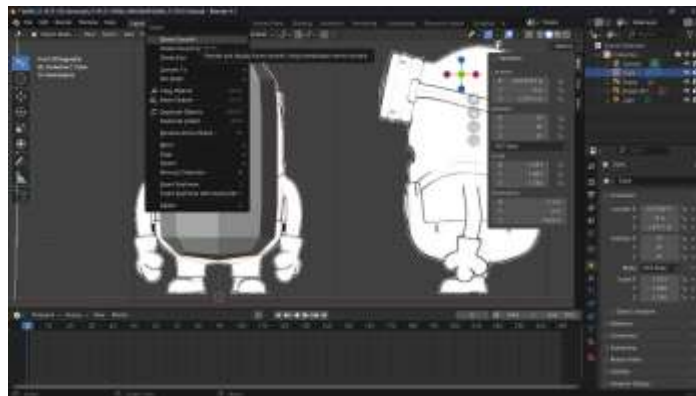


5. Tekan **Ctrl+R** untuk mengaktifkan *loop cut* tool. *Loop cut* memungkinkan Anda membagi permukaan *cube* menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, memberikan kontrol lebih dalam proses pembentukan model.



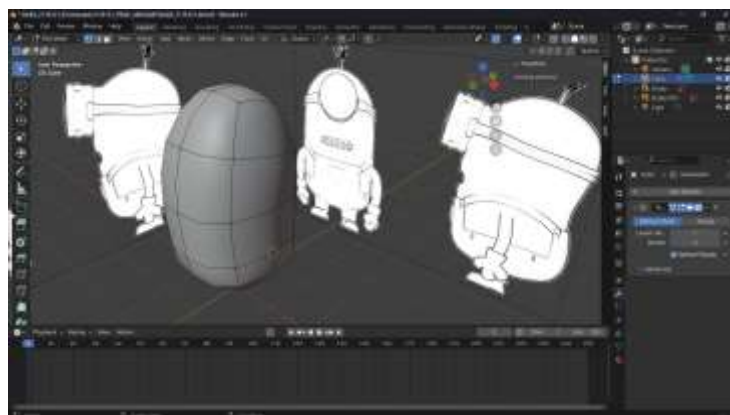
Gambar 4.5 *loop cut tool*

6. Aktifkan *shade smooth*: Pilih *cube*, lalu tekan **Object > Shade Smooth**.



Gambar 4.6 *shade smooth*.

7. Hasil tampilan setelah *shade smooth*.



Gambar 4.7 hasil tampilan

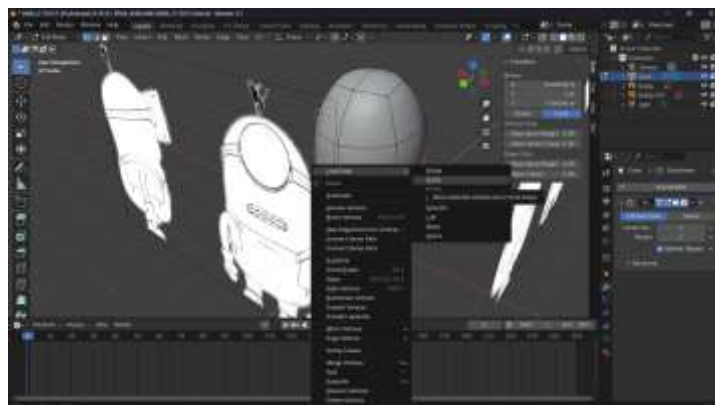


8. Aktifkan *Mesh LoopTools*. Caranya, buka menu Edit > Preferences > Add-ons, lalu cari "Mesh LoopTools" dan centang kotak di sebelahnya..



Gambar 4.8 mengaktifkan *Mesh LoopTools*

9. Dalam *edit mode*, pilih *loop* yang ingin diubah menjadi lingkaran, lalu tekan W dan pilih *LoopTools > Circle*.



Gambar 4.9 LoopTools > Circle

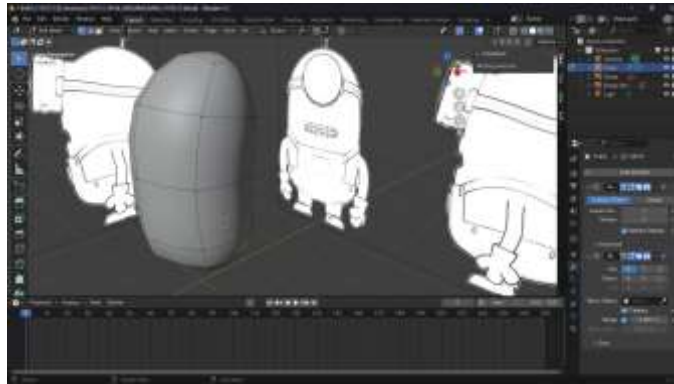
10. Hapus Sebagian badan seelah kanan dengan cara ctrl + x pilih *vertices*.



Gambar 4.10 menghapus Sebagian vertex

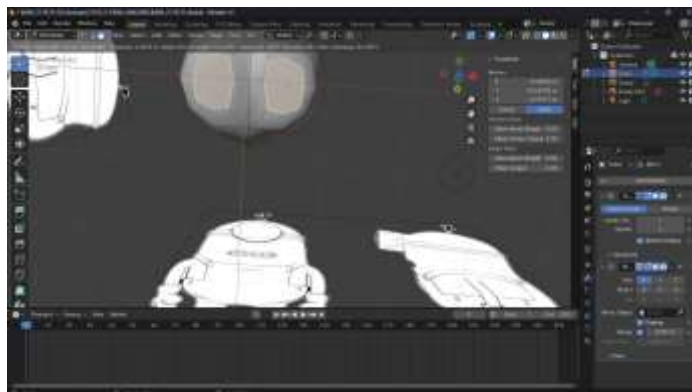


11. Setelah menghapus setengah bagian kiri vertex, aktifkan *mirror modifier* pada objek, pastikan sumbu *mirror* diatur ke sumbu X, dan centang opsi *Clipping*.



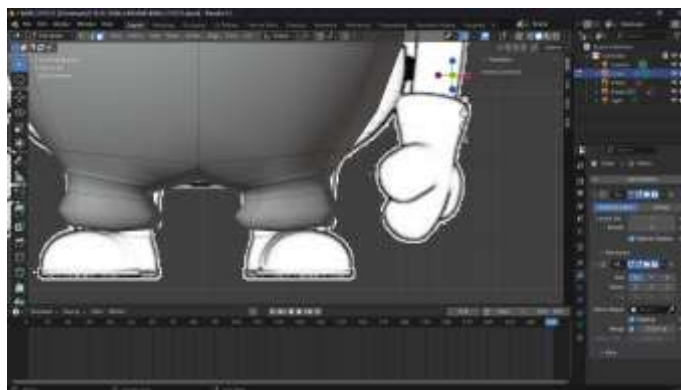
Gambar 4.11 *mirror modifier*

12. Dalam *edit mode*, pilih bagian bawah badan, lalu tekan I untuk membuat *inset face* dan sesuaikan jaraknya. Kemudian, tekan E untuk memanjangkan *inset face* tersebut membentuk paha.



Gambar 4. 12 *inset face*

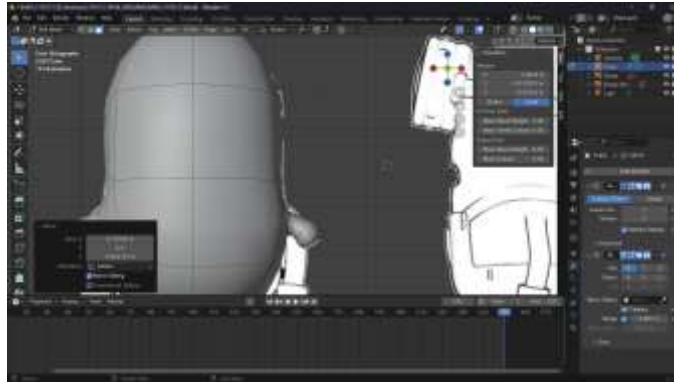
13. Hasil tampilan paha.



Gambar 4.13 membuat paha

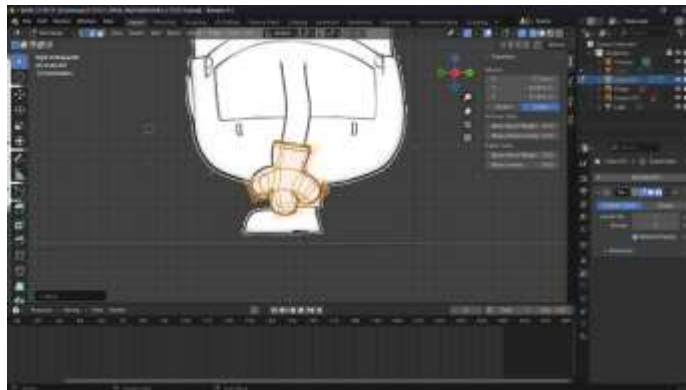


14. Lakukan seperti Langkah sebelumnya untuk membuat lengan.



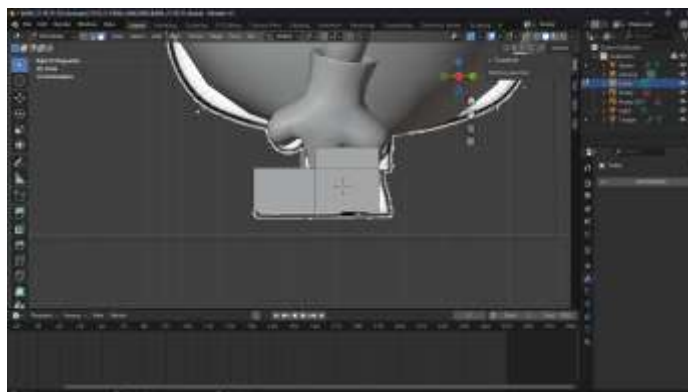
Gambar 4.14 membuat lengan

15. Untuk membuat tangan, tambahkan kubus baru, lalu gunakan *loop cut* (Ctrl+R) untuk membaginya menjadi beberapa bagian. Selanjutnya, tekan E pada setiap bagian untuk melakukan *extrude* dan membentuk jari-jari.



Gambar 4.15 membuat tangan

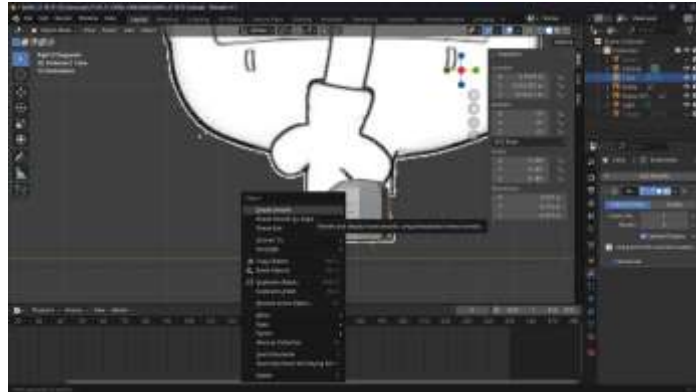
16. Lakukan hal serupa untuk membuat kaki.



Gambar 4.16 Membuat kaki

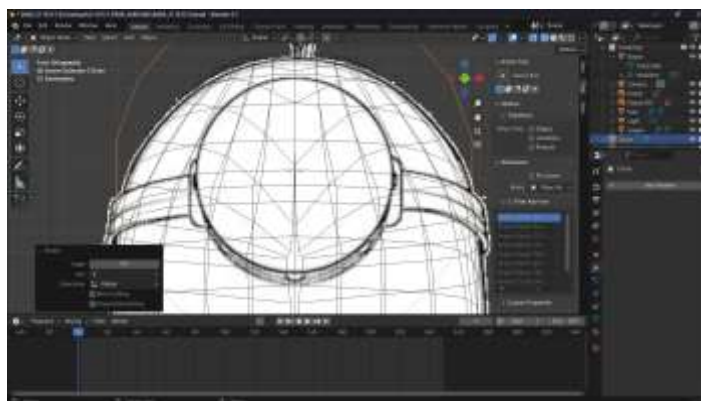


17. Untuk menghaluskan tampilan kaki dan tangan Minion, pilih objek kaki dan tangan, lalu terapkan *shade smooth*. dan, tambahkan *mirror modifier* dengan sumbu X sebagai sumbu *mirror* dan centang opsi *Clipping*.



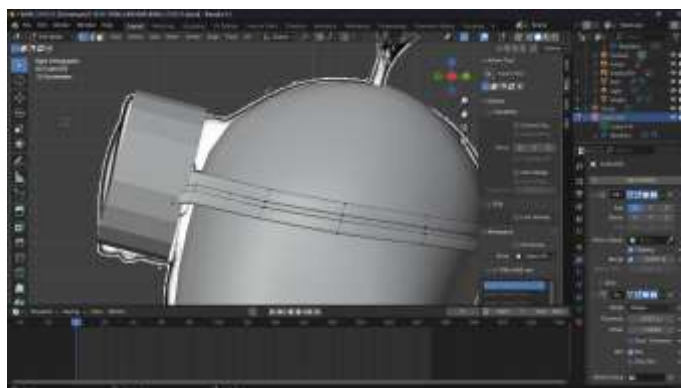
Gambar 4.17 *shade smooth* dan *mirror*

18. Untuk membuat kacamata Minion, tambahkan *circle* dalam *edit mode*.



Gambar 4.18 Membuat lingkaran

19. Letakan lingkaran di depan kepala lalu extrude.



Gambar 4.19 melakukan extrude

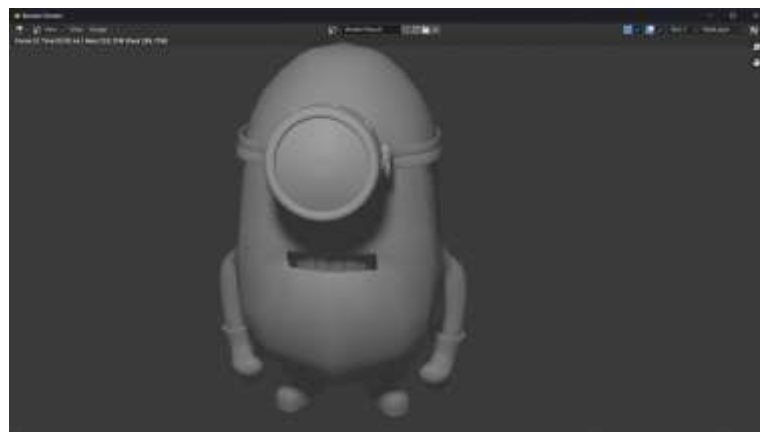


20. Pada bagian kacamata tambahkan aksesori lingkaran dan rapikan bentuknya dengan menambahkan *shade smooth*.



Gambar 4. 20 aksesoris kacamata

21. Hasil render minion.



Gambar 4.21 Hasil render

B. Link Github Pengumpulan

https://github.com/acmadsaiful090/2118121_PRAK_ANIGAME/tree/42606ee57feebcde4672d4635bb5d941f4a01bda/BAB%204