



## TUGAS PERTEMUAN: 4

### 3D MODELING

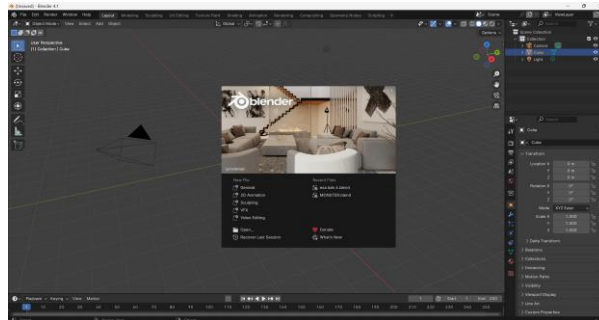
NIM	:	2118104
Nama	:	Andhika Wira Sakti
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Rifal Rifqi Rhomadon ( 2218106 )

#### 1.1 Tugas 1 : Judul Tugas 1

Membuat 3D modeling menggunakan sketsa 2D. Sketsa 2D tidak boleh sama dengan praktikum dan rekan.

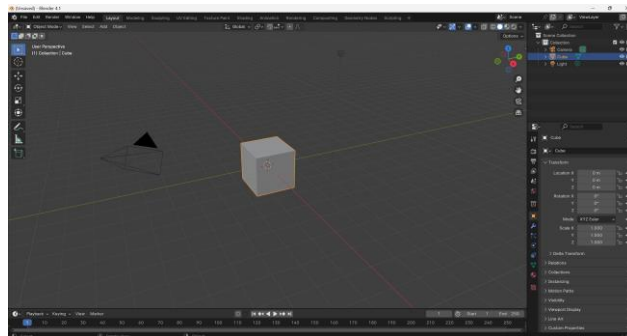
##### A. Membuat Sesuatu

##### 1. Buka Aplikasi Blender



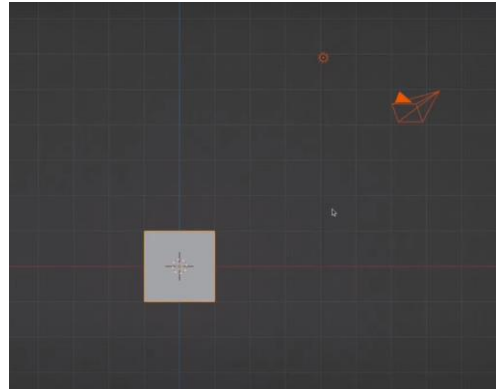
Gambar 1.1 Home Aplikasi Blender

##### 2. Pilih General, agar menuju Halaman Awal Aplikasi Blender



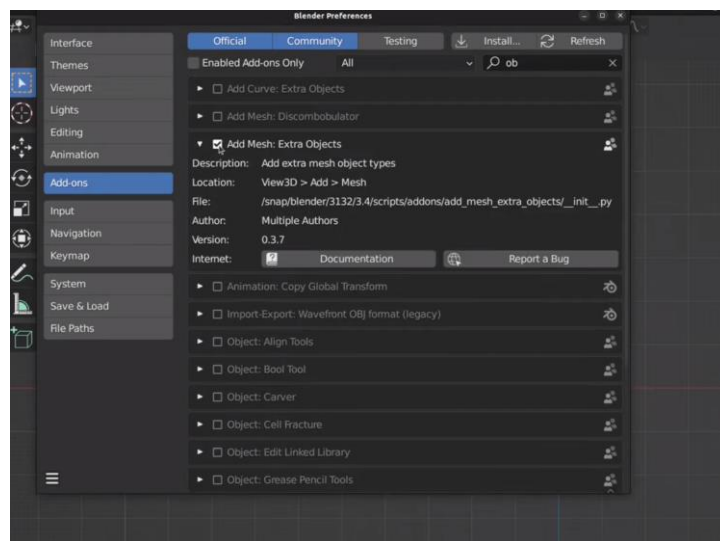
Gambar 1.2 Halaman Awal Blender

##### 3. Hapus Semua Objek



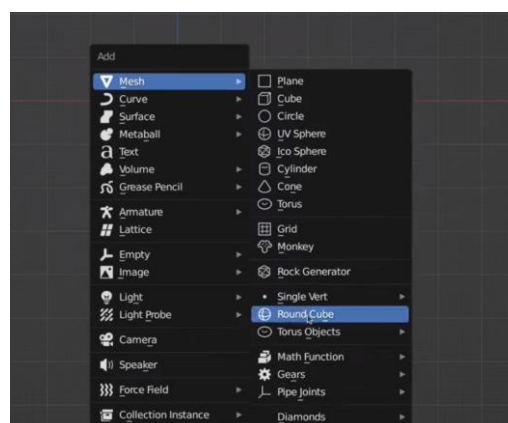
Gambar 1.3 Hapus Semua Objek

4. Menambahkan Add-Ons Extra Objects , agar object Mesh lebih lengkap



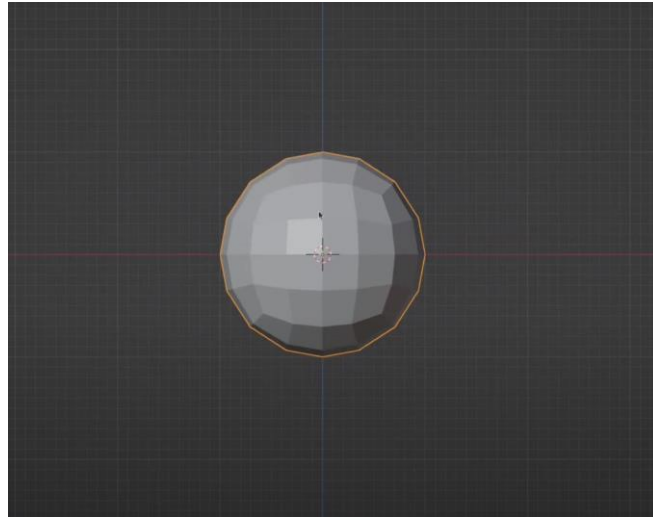
Gambar 1.4 Add Ons Extra Objects

5. Membuat Round Cube



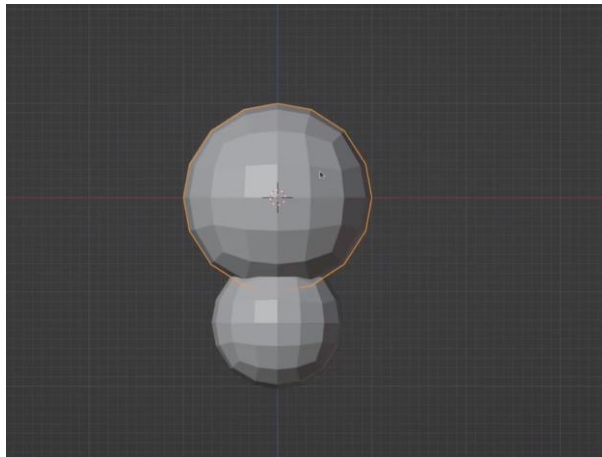
Gambar 1.5 Membuat Round Cube

6. Lalu Bentuk Seperti ini dengan merubah Radius



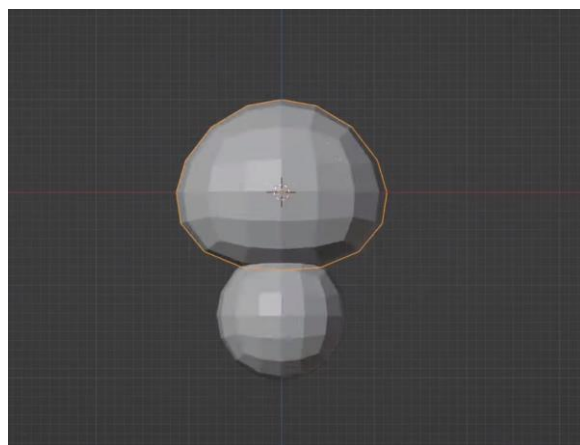
Gambar 1.6 Membuat kerangka Kepala

7. Lalu Duplikat dan bentuk seperti dibawah dengan menggunakan Scale



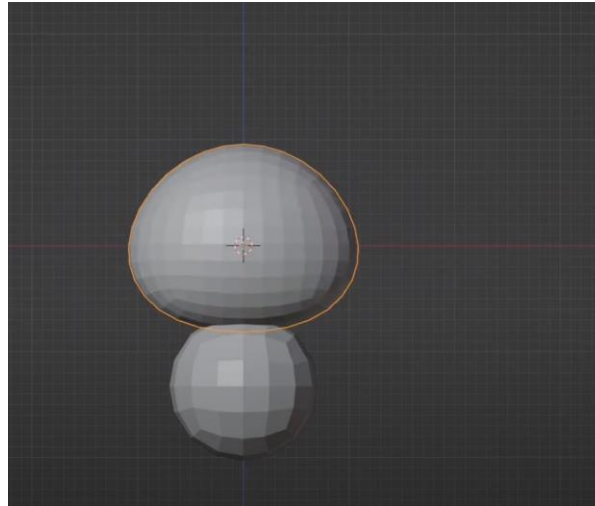
Gambar 1.7 Membuat kerangka Badan

8. Bentuk Menjadi seperti ini agar terlihat seperti kepala



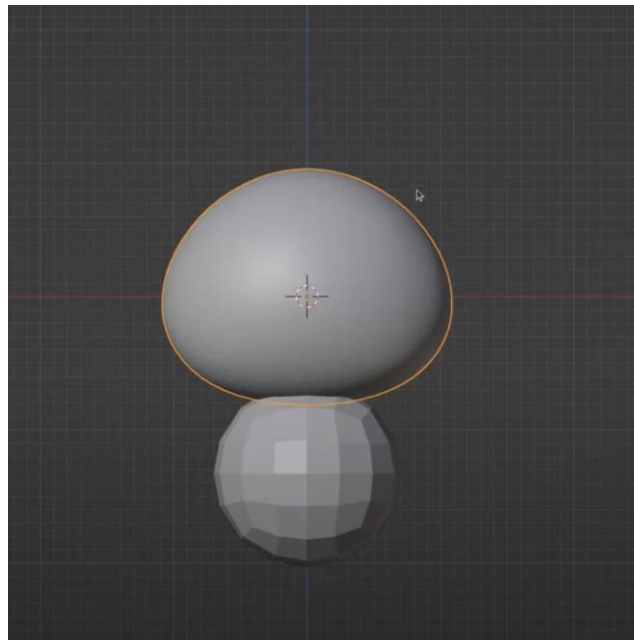
Gambar 1.8 Membuat bentuk kepala

9. Tambahakan Modifiers dan berikan SubSurface



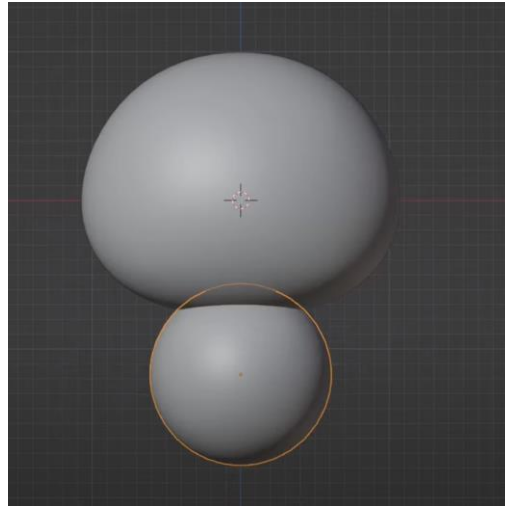
Gambar 1.9 Subdivision Surfaces

10. Buat agar terlihat smooth menggunakan Shade Smooth dgn level 2



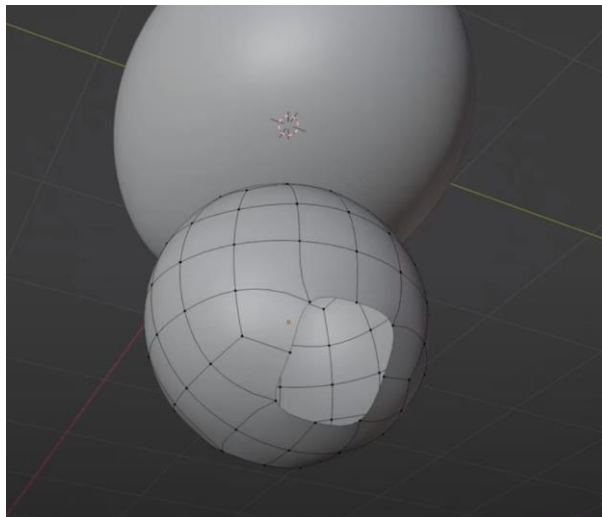
Gambar 1.10 Mmefuat kepala mulus

11. Bentuk badan seperti dibawah ndengan menggunakan modifiers mirror dan juga berikan Shade Smooth



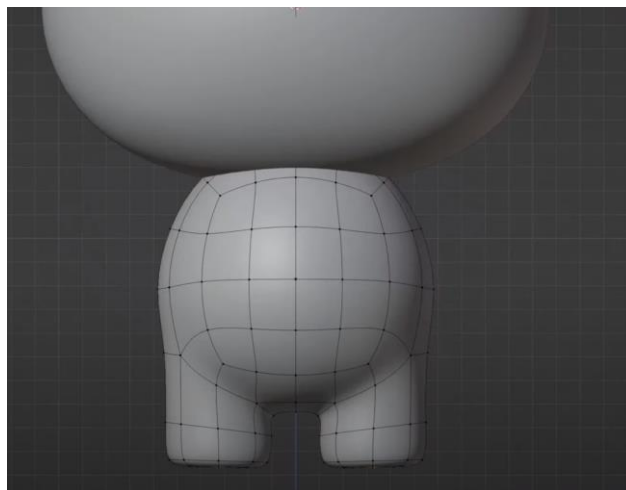
Gambar 1.11 Membuat Badan Mulus

12. Lalu buat lobang untuk membuat kaki dan berikan shape kaki



Gambar 1.12 Mmembuat lobang kaki

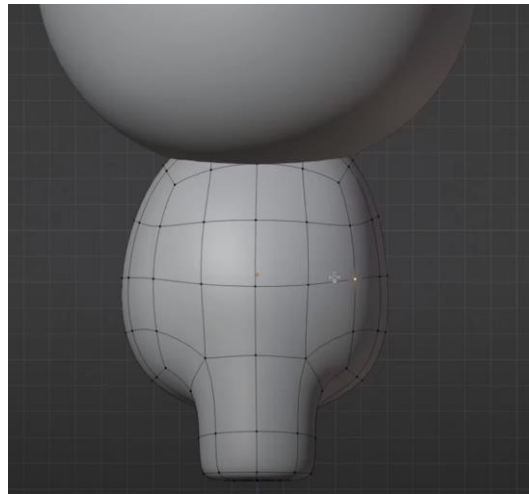
13. Buat kaki seperti dibawah dengan menggunakan loop to center





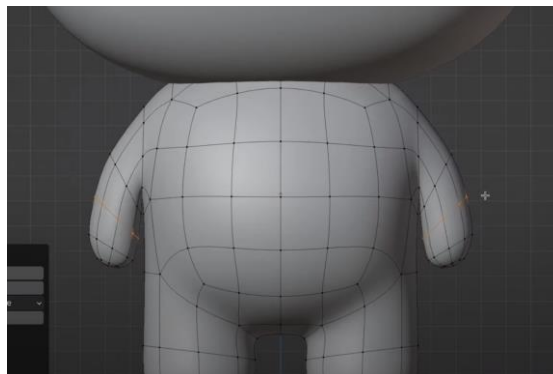
Gambar 1.13 Mmembuat Kaki

14. Sesuaikan Shape badan agar terlihat seperti gambar



Gambar 1.14 Membat badan

15. Membuat tangan dengann loop dan merge center



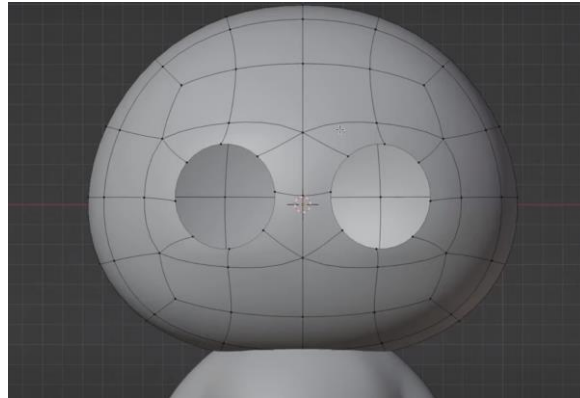
Gambar 1.15 Membuat Tangan

16. Buat tangan agar condong ke depaann



Gambar 1.16 Membuat Tangan condong ke depan

17. Lalu membuat lobang untuk mata



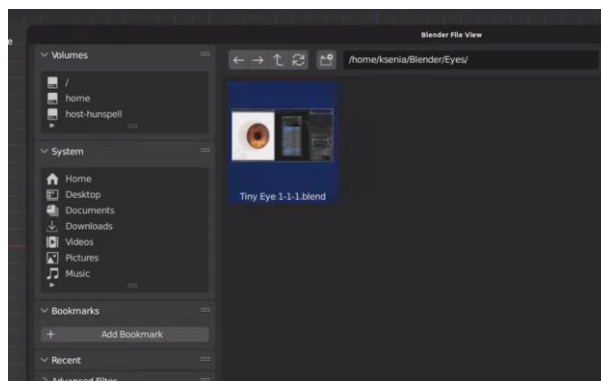
Gambar 1.17 Mmembuat lobang mata

18. Membuat lengkungan mata



Gambar 1.18 Membuat lengkungan Mata

19. Import mata yang sudah ada dengan menggunakan Append



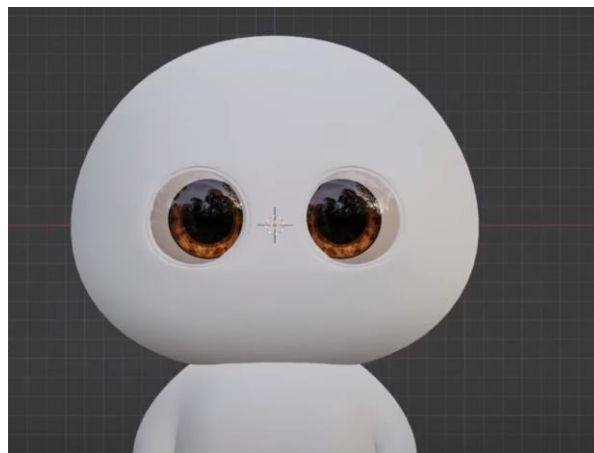
Gambar 1.19 Import Mata

20. Sesuaikan tempat agar pas di lobang mata



Gambar 1.20 Menempatkan mata

21. Llau mirror



Gambar 1.21 Miror mata

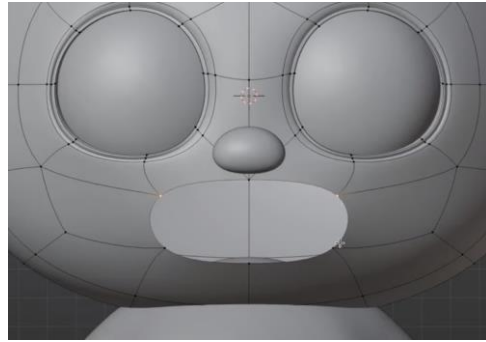
22. Tambahkan Objek hidung



Gambar 1.22 Menambhakan Hidung

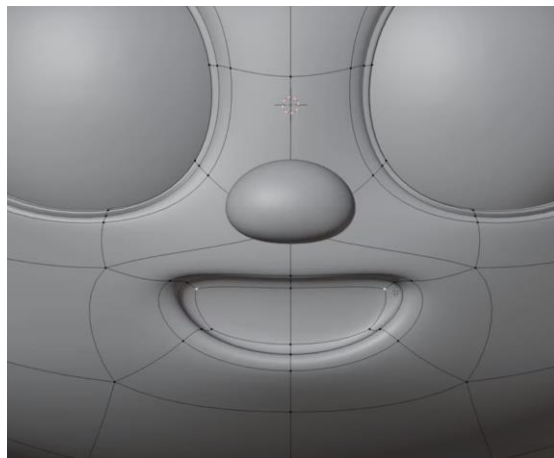
23. Menambhkan lobang mulut dan mulut





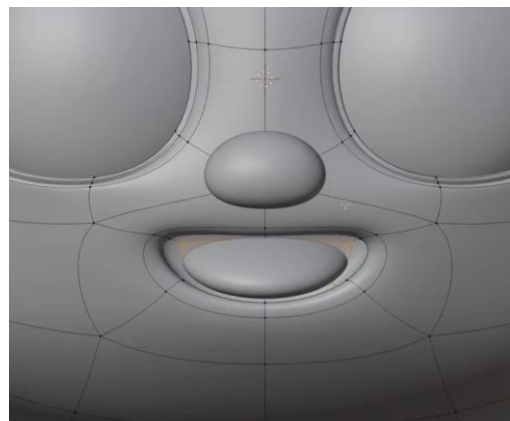
Gambar 1.23 Lobang Mulut

24. Bentuk mulut sesuai dengan selera



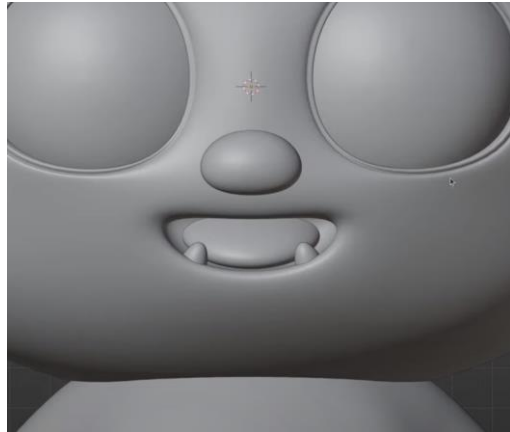
Gambar 1.24 Menmabhakan mulut

25. Tambahkan Lidah



Gambar 1.25 Menambhakan lidah

26. Tambahkan Bentuk gigi dan mirroring



Gambar 1.26 Menambahkan gigi

27. Tambahkan Bentuk Tanduk dan juga mirror , Hasil selesai



Gambar 1.27 Menambahkan Tanduk

#### **B. Link Github Pengumpulan**

[praktikum-animasi-game/TUGAS 4 at main · andhikatok/praktikum-animasi-game \(github.com\)](https://github.com/andhikatok/praktikum-animasi-game/tree/main/TUGAS%204)