



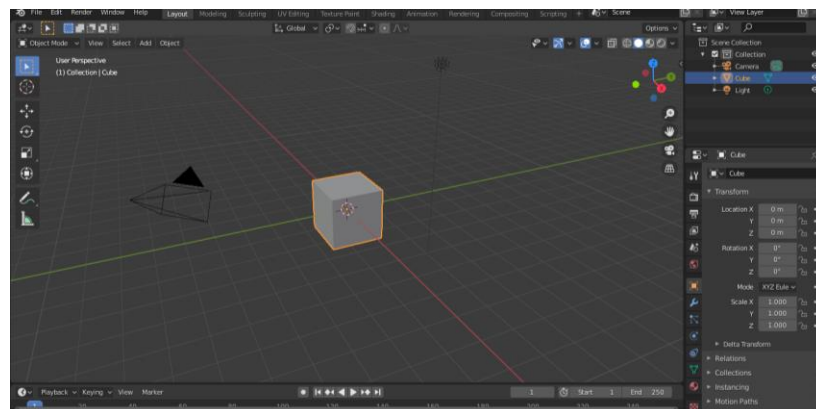
TUGAS PERTEMUAN: 4

3D Modeling

NIM	:	2118055
Nama	:	Ridho Arif Wicaksono
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabililah (2118052)
Baju Adat	:	Payas Alit (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://www.instagram.com/vameru.indonesia/p/CzjB5Bopnxm/?img_index=1

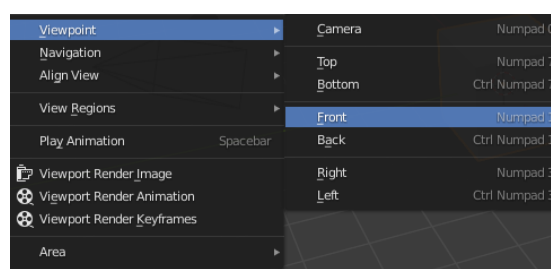
1.1 Tugas 3 : Membuat 3D Modeling Dengan Blender

1. Buka aplikasi blender, yang digunakan saat ini adalah blender versi 2.83



Gambar 4. 1 Membuka Aplikasi Blender

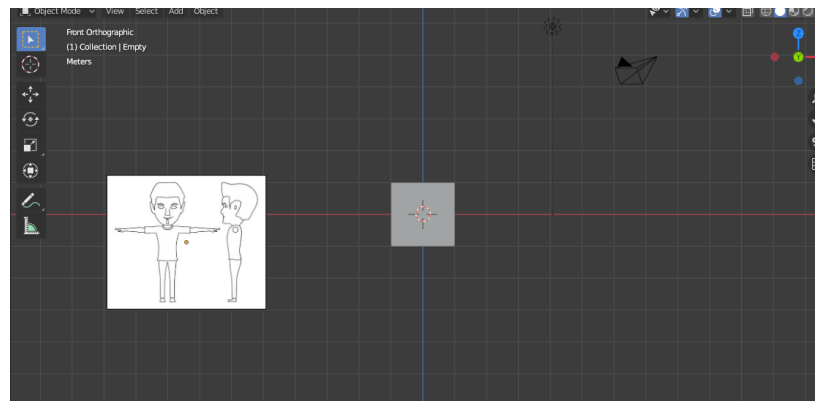
2. Setelah berhasil terbuka atur viewpoint menjadi front, yang mana front ini melihat posisi kubus dari arah depan



Gambar 4. 2 Mengatur Viewport Font

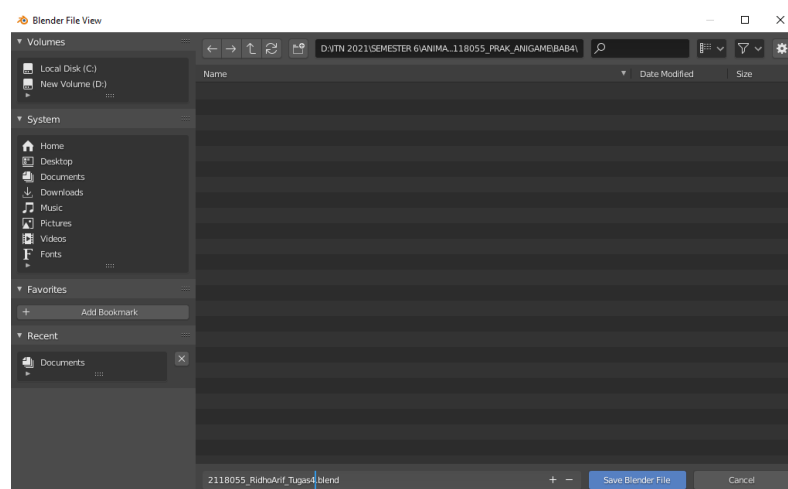


3. Setelah masuk kedalam viewpoint front masukan bahan yang telah disiapkan kedalam project, dengan melakukna drag and drop



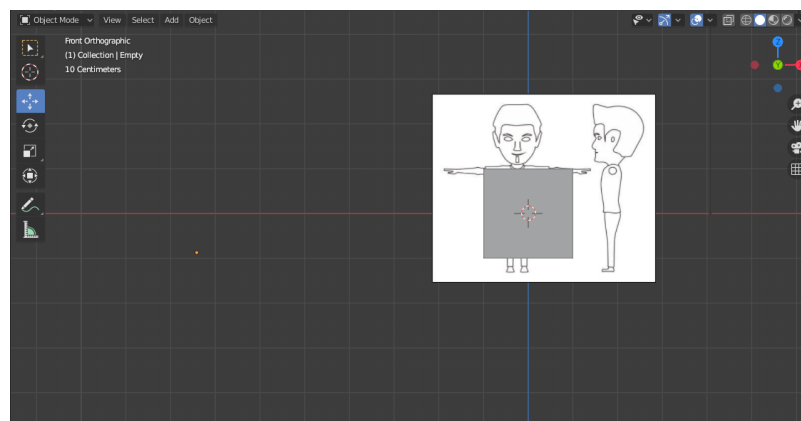
Gambar 4. 3 Memasukan Sketsa

4. Agar tidak hilang lakukan terlebih dahulu sebelum proses yang lain



Gambar 4. 4 Melakukan Save Project

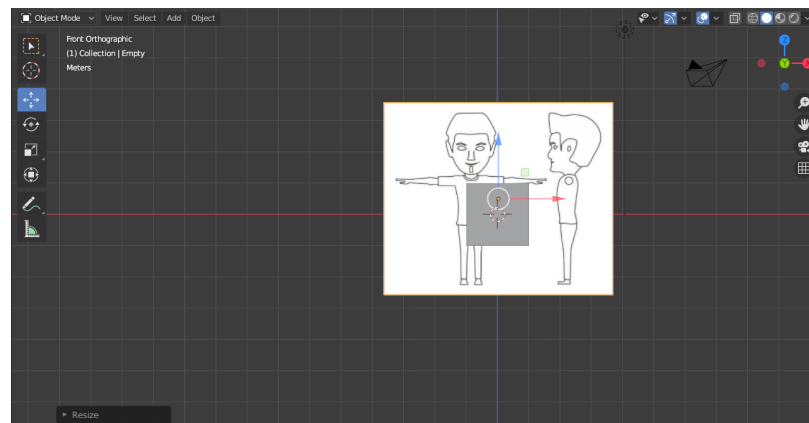
5. Pindahkan gambar sketsa kedalam wilayah kotak (di dalam kotak)



Gambar 4. 5 Memindahkan Gambar Sketsa

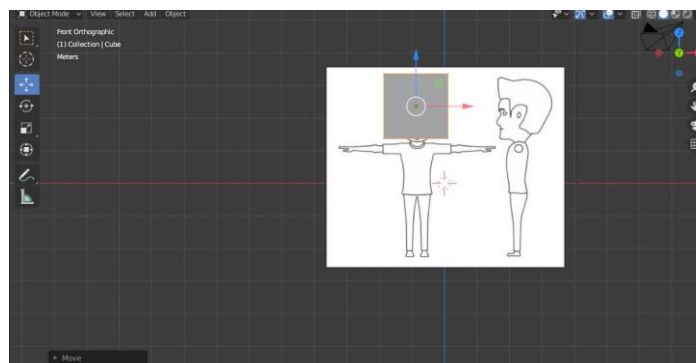


6. Lakukan perbesaran pada gambar sketsa dengan melakukan klik pada keyboard S



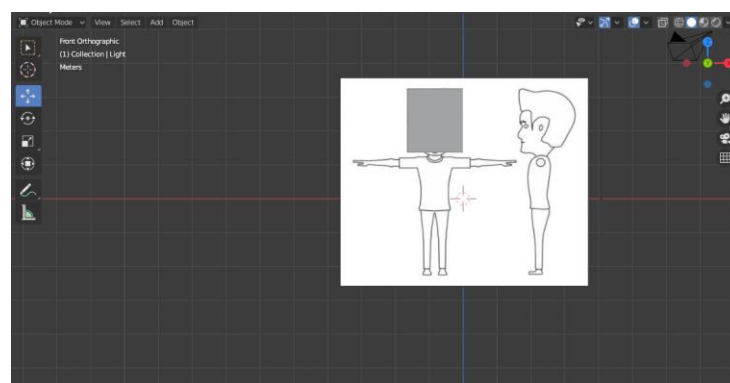
Gambar 4. 6 Perbesaran Pada Sketsa

7. Setelah itu geser kotak ke arah kepala, pada langkah ini dan selanjutnya yang dilakukan adalah membuat bagian kepala



Gambar 4. 7 Menggeser Kotak Untuk Membuat Kepala

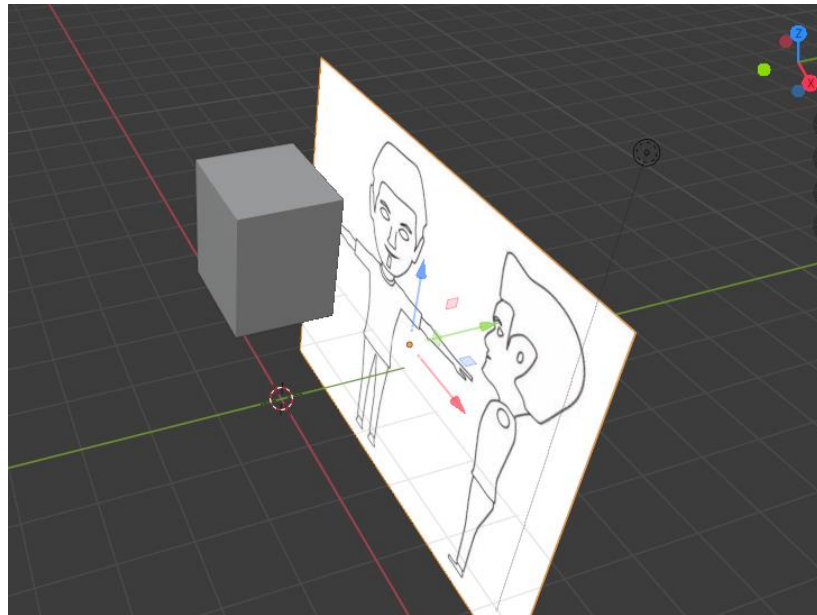
8. Lakukan resize (mengubah ukuran) pada kotak agar berukuran terhadap kepala yang ada pada sketsa, dengan menekan keyboard S dengan kombinasi Z (sumbu Z)



Gambar 4. 8 Melakukan Resize Pada Kepala

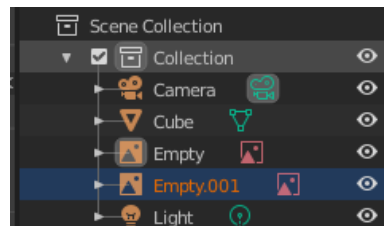


9. Karena posisi sketsa masih ada di dalam kotak, selanjutnya translasikan sketsa ke arah sumbu Z, layaknya sketsa tampak di belakang kotak



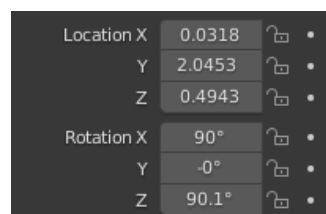
Gambar 4. 9 Melakukan Translasi Sketsa Pada Sumbu Z

10. Setelah itu kembali ke posisi font klik ctrl + c untuk mencopy bagian sketsa, dan lakukan paste dengan klik ctrl + v untuk melakukan paste pada sketsa, disini melakukan duplikasi pada sketsa hingga muncul gambar berikut dalam scene



Gambar 4. 10 Melakukan Duplikasi Pada Sketsa

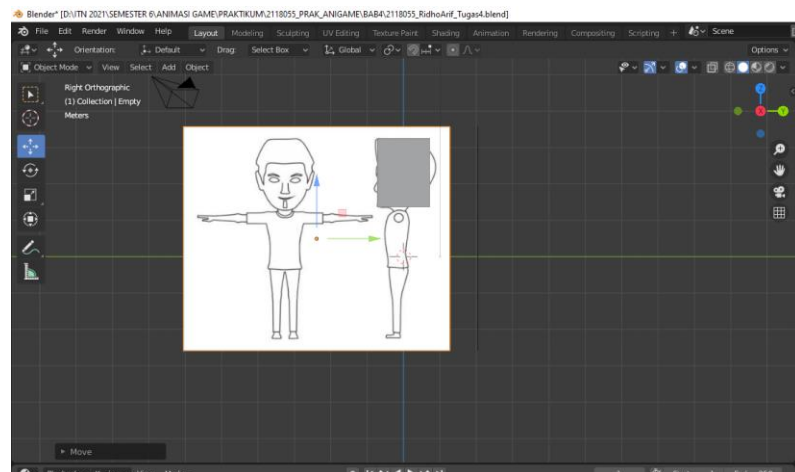
11. Setelah itu masuk kedalam hasil duplikasi sketsa, dan lakukan rotasi 90* dengan klik tombol R dan tekan Z (sumbu z) hingga rotasi pada sumbu Z 90*



Gambar 4. 11 Melakukan Rotasi Sketsa

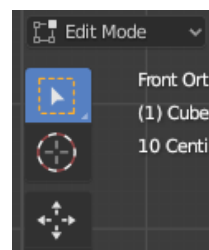


12. Setelah itu posisikan duplikasi sketsa seperti gambar berikut, untuk membuat tubuh bagian samping karakter, cek dengan masuk ke bagian Righ (num 3)



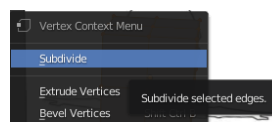
Gambar 4. 12 Buat Tubuh Bagian Samping Sketsa

13. Setelah itu masuk kedalam edit mode pada kubus



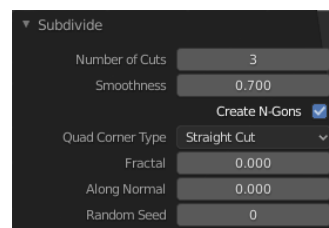
Gambar 4. 13 Masuk Kedalam Edit Mode

14. Setelah itu seleksi pada seluruh bagian kubus lalu klik kanan dan klik subdivide



Gambar 4. 14 Bagian Subdivide

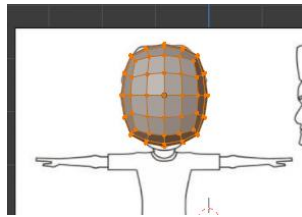
15. Setelah itu masuk kedalam jendela subdivide lakukan pengaturan seperti gambar berikut agar kubus yang telah dibuat menjadi bentuk bola



Gambar 4. 15 Pengaturan Pada Subdivide

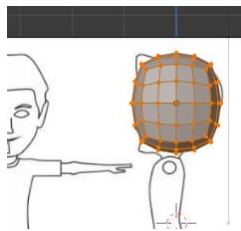


16. Kembali kedalam viewpoint front lakukan resize pada sumbu z dengan melakukan klik S dan Z



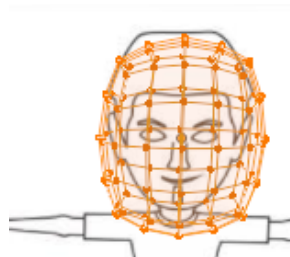
Gambar 4. 16 Melakukan Resize Kubus Z

17. Masuk kedalam viewpoint right lakukan resize pada sumbu Y dengan melakukan klik S dan Y



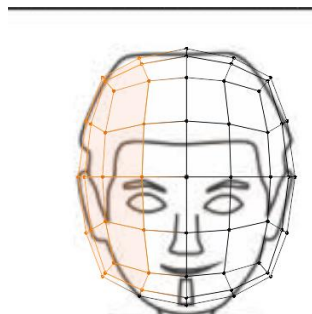
Gambar 4. 17 Melakukan Resize Kubus Y

18. Setelah itu masuk kedalam viewport front dan ubah view menjadi wireframe dengan ketik Z pilih wireframe



Gambar 4. 18 Ubah Menjadi Wireframe

19. Setelah itu kembali ke viewpoint front dan ubah lakukan seleksi pada titik titik berikut



Gambar 4. 19 Lakukan Seleksi

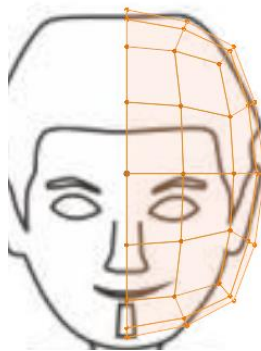


20. Setelah itu tekan X lalu pilih vertices



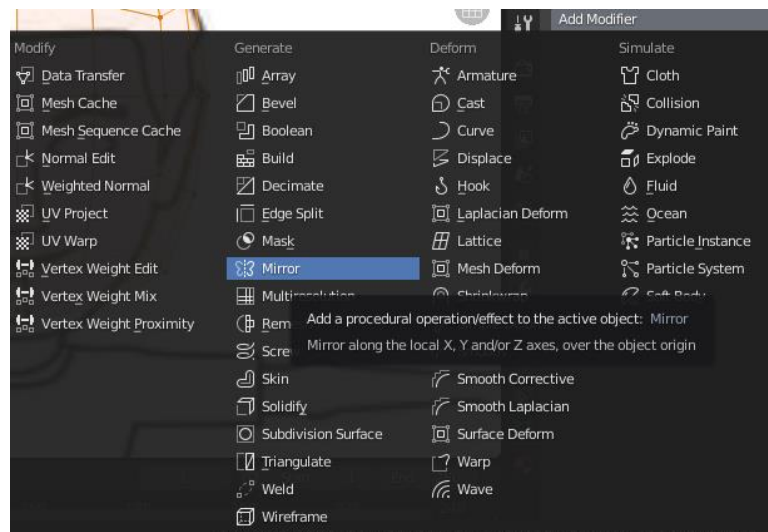
Gambar 4. 20 Menghapus Bagian Point

21. Setelah itu selesksi bagian yang belum terhapus bisa menggunakan ketik B atau seleksi menggunakan mouse



Gambar 4. 21 Seleksi Bagian Yang Belum Terhapus

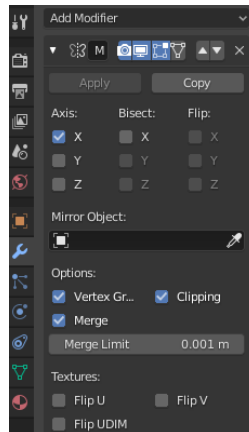
22. Setelah itu masuk ke modifier properties-> add modifier-> mirror untuk membuat mirroring



Gambar 4. 22 Merubah Modifier

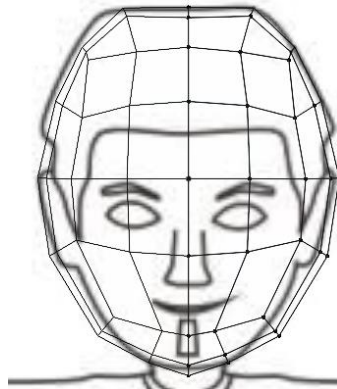


23. Setelah itu klik clipping



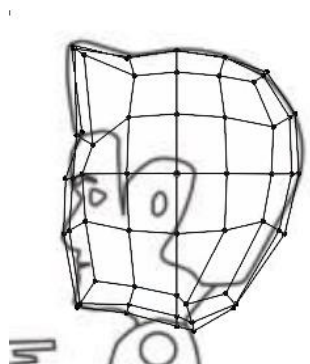
Gambar 4. 23 Melakukan Clipping

24. Lalu rapikan bagian kepala vertex select



Gambar 4. 24 Meruapikan Bagian Kepala

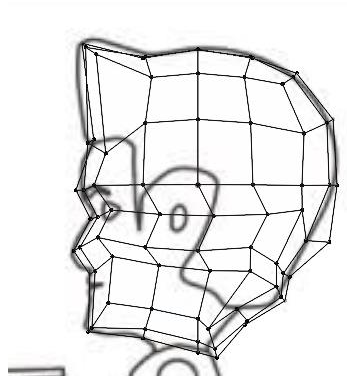
25. Rapikan bagian samping kepala



Gambar 4. 25 Meruapikan Bagian Samping Kepala

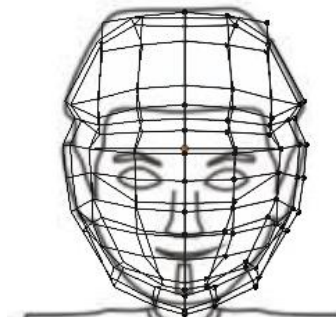


26. Setelah itu buat ruas baru dibagian samping kepala dengan klik CTRL + R



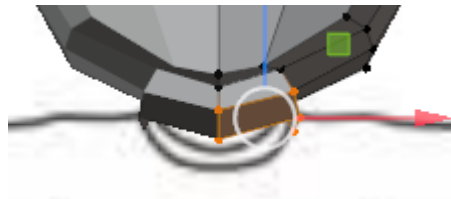
Gambar 4. 26 Membuat Ruas Baru

27. Kembali kebagian viewpoint front buat ruas baru pada bagian depan untuk area telinga



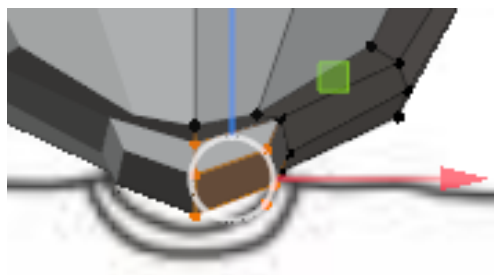
Gambar 4. 27 Membuat Ruas Baru Bagian Depan

28. Dari bawah buat leher dengan cara klik 2 ruas lalu klik extrude E



Gambar 4. 28 Membuat Leher

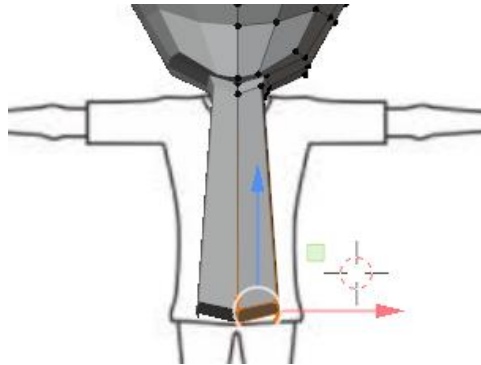
29. Lakukan resize pada leher dengan klik s



Gambar 4. 29 Resize Bagian Leher

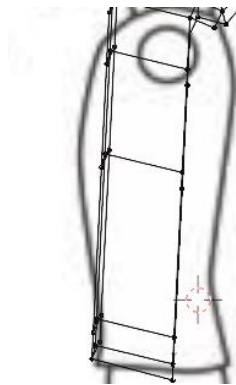


30. Lakukan extrude pada bagian bawah leher dengan klik E hingga bagian pinggang



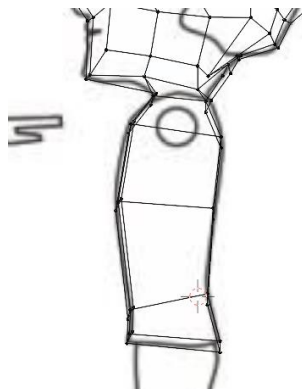
Gambar 4. 30 Membuat Badan

31. Setelah itu masuk ke view point right buat 3 ruas



Gambar 4. 31 Membuat Badan Samping

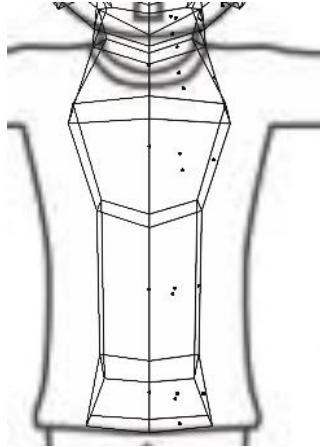
32. Setelah itu rapikan sesuai dengan sketsa bagian samping badan



Gambar 4. 32 Merapikan Badan Samping

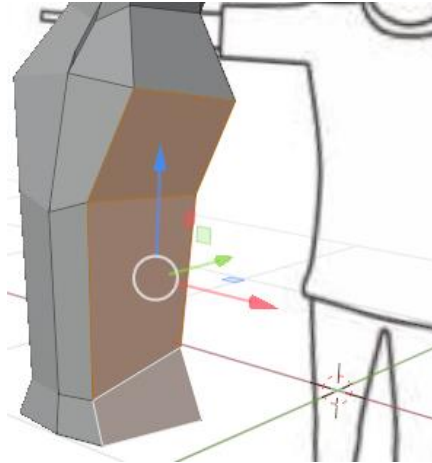


33. Rapikan sesuai dengan tampak depan sketsa



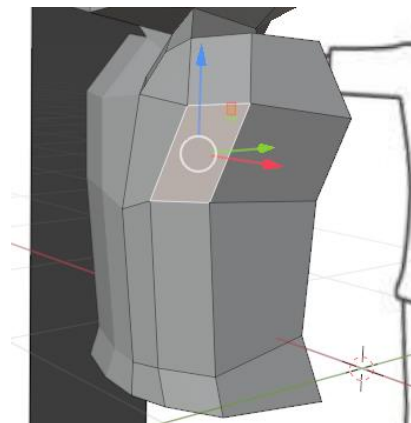
Gambar 4. 33 Merapikan Badan bagian Depan

34. Setelah itu masuk kedalam viewport right lalu seleksi pada ruas berikut



Gambar 4. 34 Membuat Ruas Badan

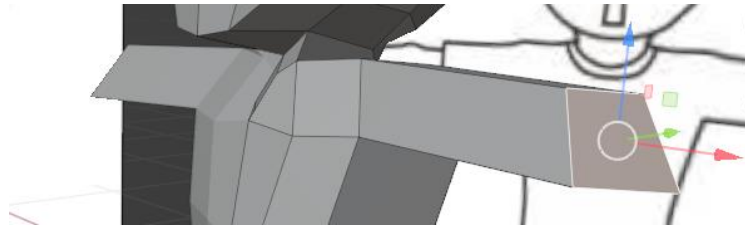
35. Setelah itu klik extrude pada body, dan lakukan translasi pada sumbu Y dan X



Gambar 4. 35 Membuat ruas Badan

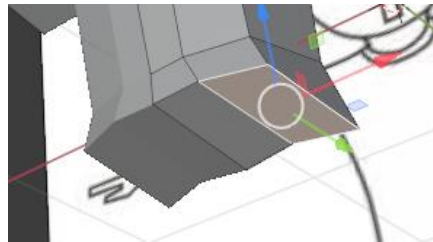


36. Setelah itu buat bagian tangan dengan cara klik extrude pada ruas bagian atas badan



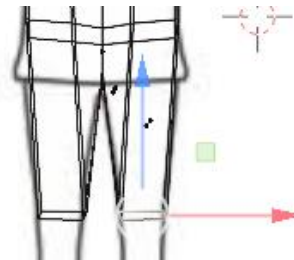
Gambar 4. 36 Membuat Lengan Karakter

37. Seleksi dibagian bawah lakukan translasi pada sumbu Z



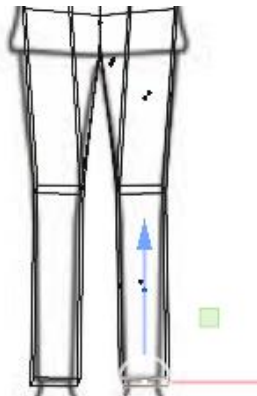
Gambar 4. 37 Membuat Paha Karakter

38. Seleksi pada bagian berikut dan lakukan translasi pada sudut X, jangan lupa untuk masuk kedalam viewpoint Front Mode



Gambar 4. 38 Membuat Paha Karakter

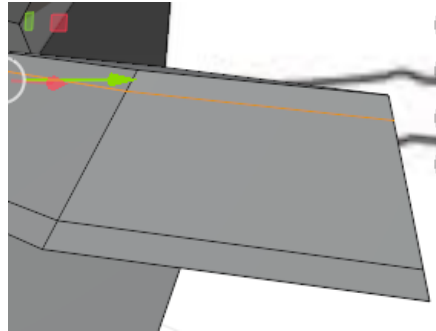
39. Lakukan extrude pada ruas yang sama agar membentuk kaki bagian bawah



Gambar 4. 39 Membuat kaki bagian bawah karakter

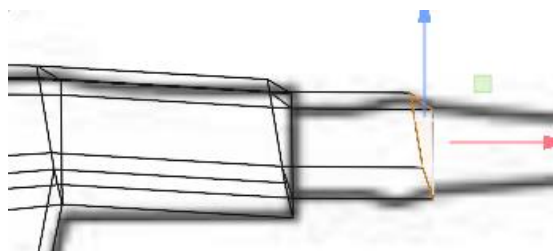


40. Setelah itu masuk ke bagian tangan buat ruas baru



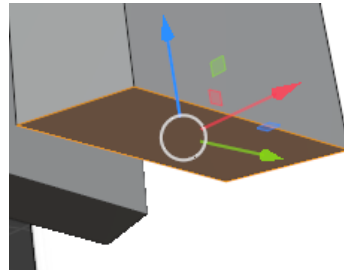
Gambar 4. 40 Membuat Ruas Baru

41. Lakukan extrude pada ruas berikut



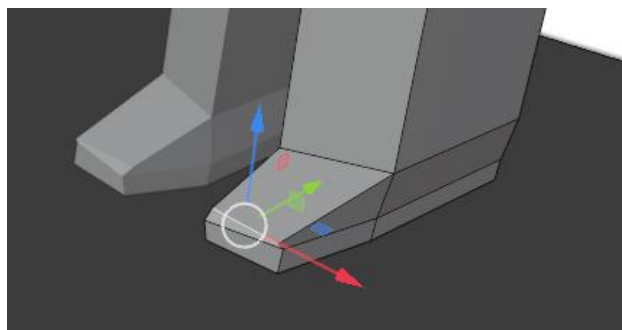
Gambar 4. 41 Membuat Ruas Baru

42. Setelah itu masuk ke bagian bawah kaki seleksi ruas berikut



Gambar 4. 42 Membuat Ruas Kaki

43. Buat permukaan kaki seperti gambar berikut



Gambar 4. 43 Membuat Permukaan Kaki

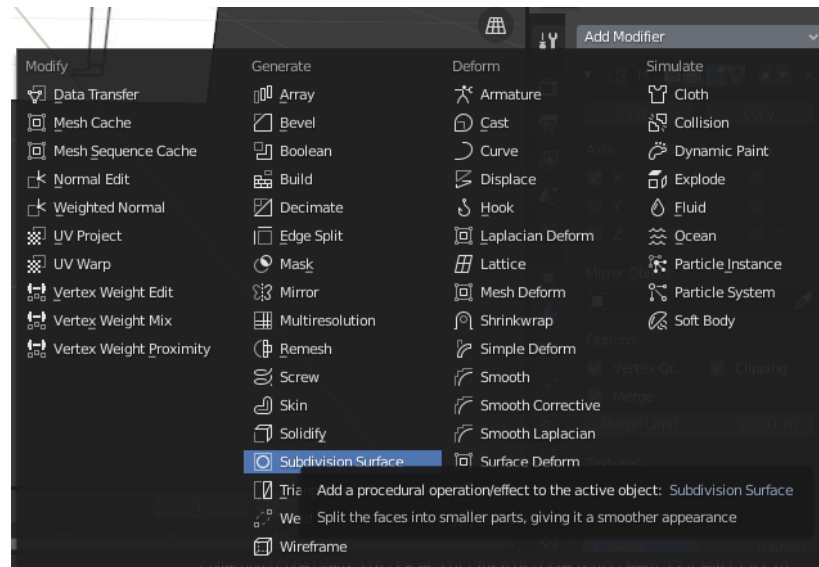


44. Masuk kedalam object mode



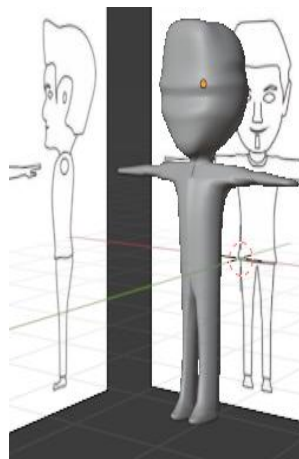
Gambar 4. 44 Object Mode

45. Setelah itu klik subdivision surface



Gambar 4. 45 Subdivision Surface

46. Setelah itu klik kanan pada object klik pada object pilih shade smooth, dan berikut adalah hasil akhir



Gambar 4. 46 Shade Smooth

Link Github Pengumpulan

Link : https://github.com/arifmalabar/2118055_PRAK_ANIGAME.git