



TUGAS PERTEMUAN: 4

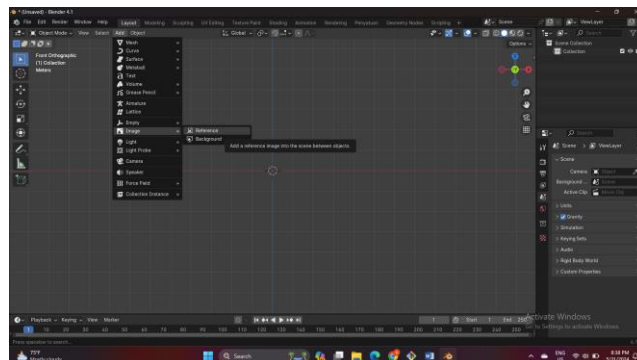
3D MODELING

NIM	:	2118128
Nama	:	ARIKA NINDAYU SAPUTRI
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	WISANDO BERLIAN PANDENSOLANG (2218095)
Baju Adat	:	Baju Adat Beskap (Provinsi Jawa Tengah)
Referensi	:	https://www.youtube.com/watch?v=cdpXXVtitXU

1.1 Tugas 3 : Menerapkan frame by frame dan lip sycronation.

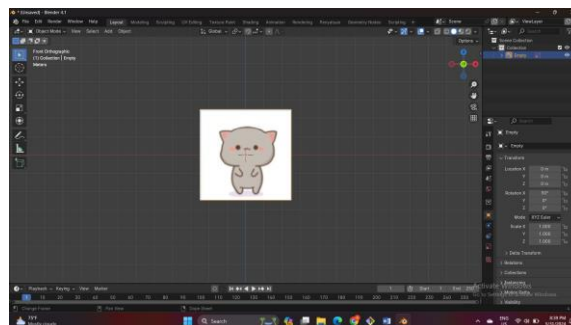
A. Frame By Frame

1. Buka Blender, Lalu SHIFT + A Untuk Menambah Object > Image > Reference, Untuk Mengimport Sketsa.



Gambar 1.1 Import Reference

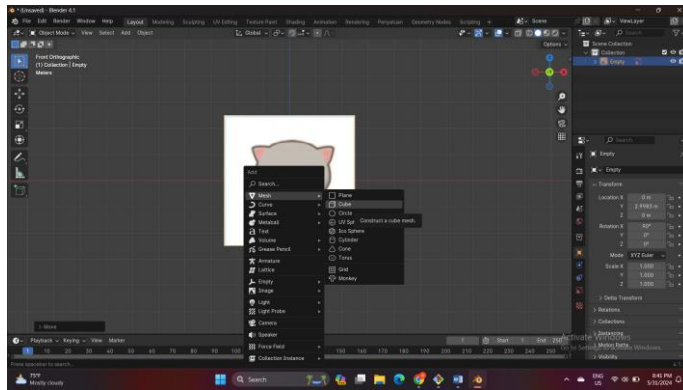
2. Sesuaikan Posisi Sketsa Lalu Buat Objek Baru, Pilih Mesh > Cylinder.



Gambar 1.2 Add New Object

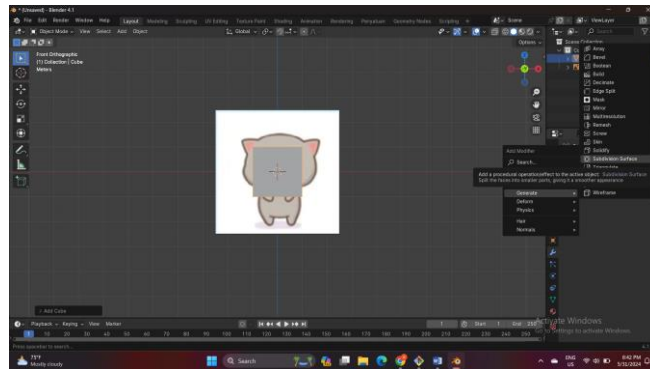


3. Buat bagian kepala shift A pilih mesh lalu klik cube.



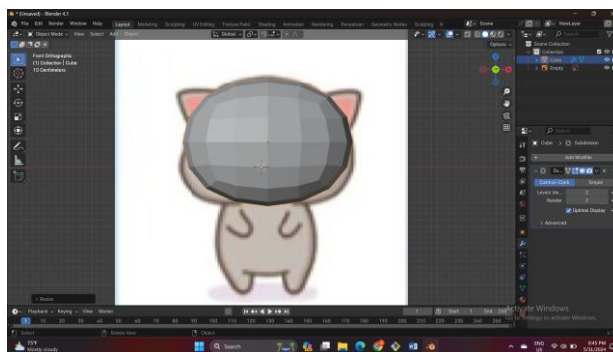
Gambar 1.3 Membuat kepala

4. Klik bagian generate pilih subdivision surface.



Gambar 1.4 subdivision surface

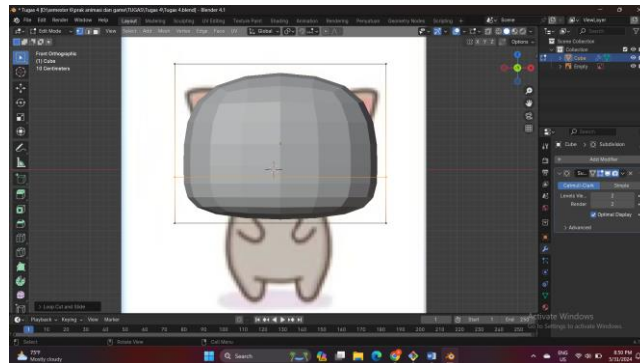
5. Atur lengkungan dengan angka 2.



Gambar 1.5 Buat Lengkungan

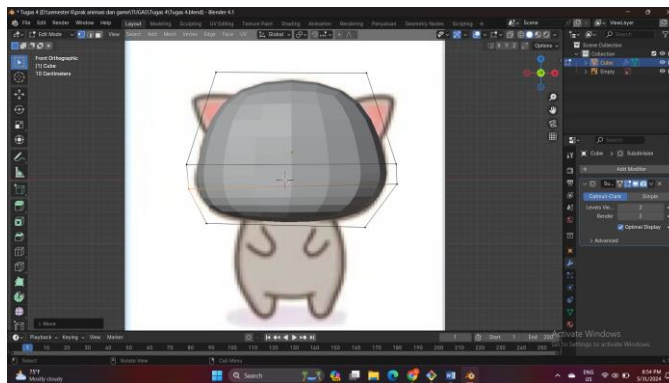


6. Atur bagian pipi dengan klik g + z atur ke bawah.



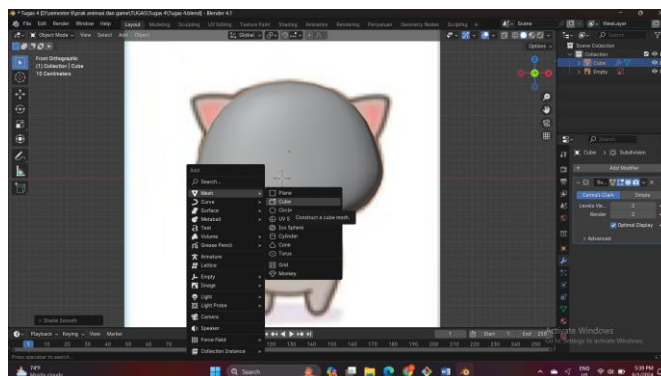
Gambar 1.8 Atur lengkungan

7. Dengan langkah yang sama g + z membuat lengkungan ke 2 dibagian atasnya lagi.



Gambar 1.9 Atur lengkungan

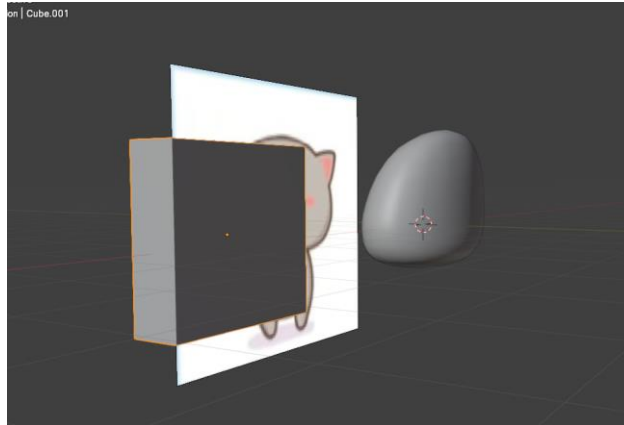
8. Shift A pilih mesh lalu cube untuk membuat bagian telinga.



Gambar 1.8 Membuat telinga

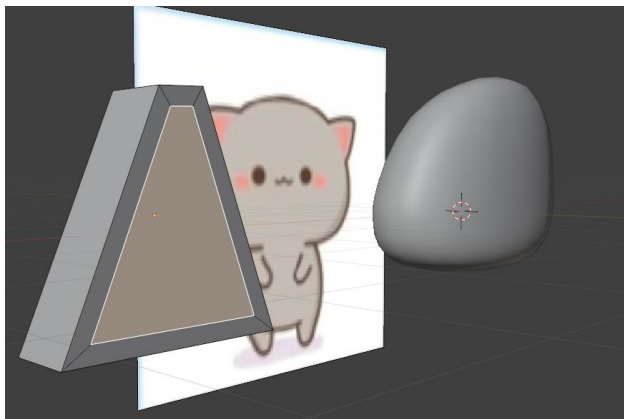


9. Atur ke samping untuk mengecilkan dengan klik S + Z



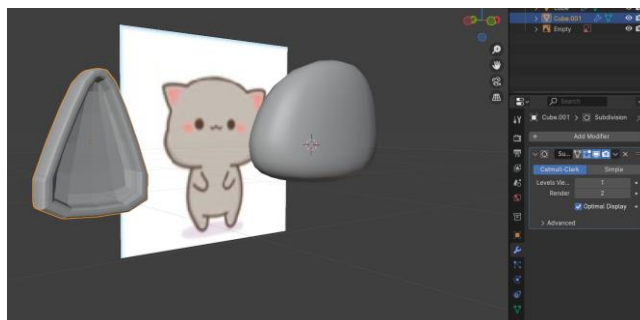
Gambar 1.9 Mengatur besar kecil

10. Klik bagian face lalu blok bagian depan klik I Tarik ke dalam.



Gambar 1.10 Atur telinga

11. Lalu pilih subdivision surface untuk membuat lengkungan bagian telinga.



Gambar 1.11 Subdivision surface

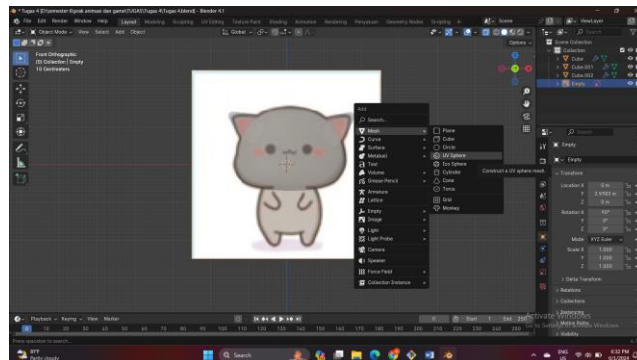


12. Lalu taruh telinga ke posisinya, dan klik shift D untuk duplikat telinga.



Gambar 1.12 Dublikat telinga

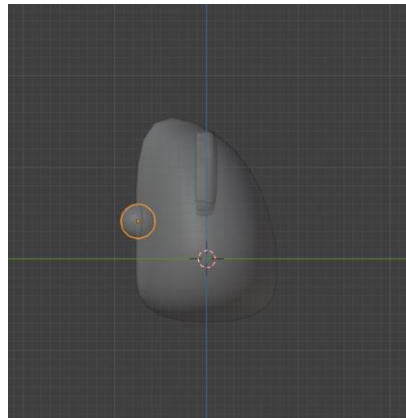
13. Membuat bagian mata shif A klik mesh lalu pilih UV Sphere.



Gambar 1.13 UV Sphere

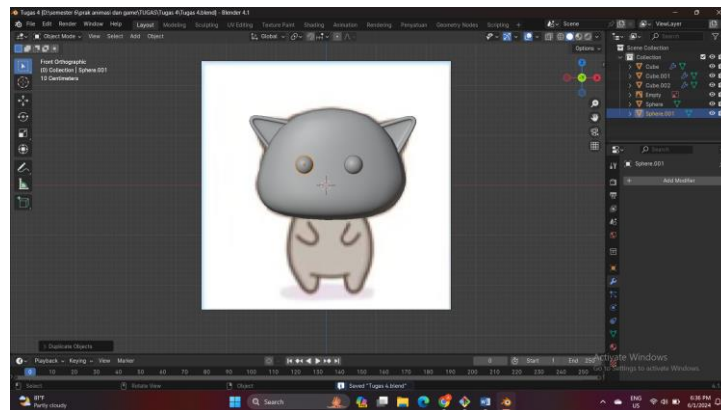


14. Lalu lihat ke bagian samping, klik G + Y untuk menarik ke depan agar lebih terlihat.

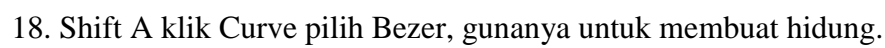
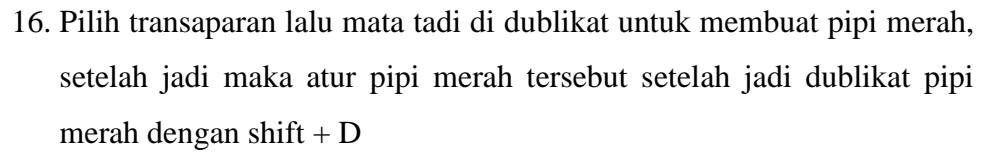


Gambar 1.14 Mengatur mata

15. Klik shift D untuk duplikat mata bagian yang satu.

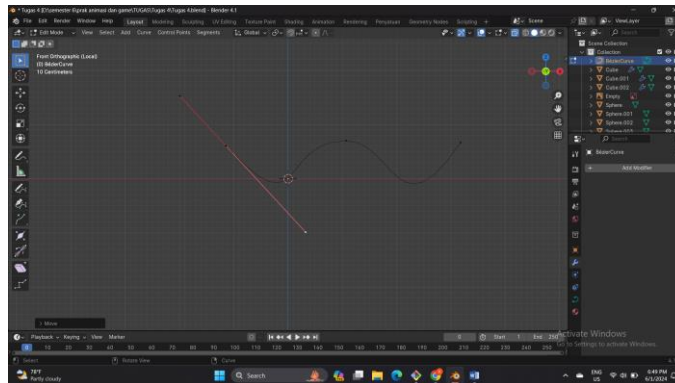


Gambar 1.15 Dublikat



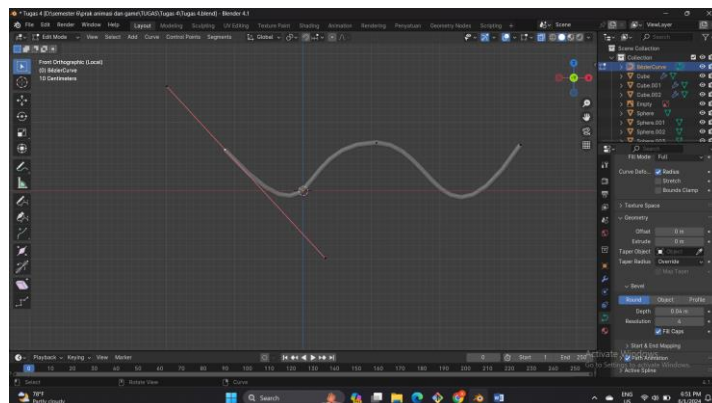


19. Atur bentuk hidung yang sesuai.



Gambar 1.19 Atur bentuk hidung

20. Gunakan ukuran depth menjadi 0.04 agar lebih terlihat tebal.



Gambar 1. 20 Depth

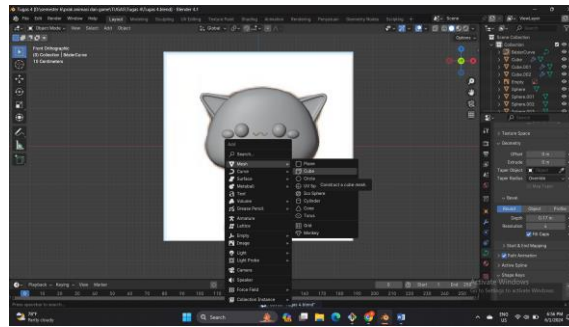
21. Gabungkan hidung yang sudah dibuat tadi dan lakukan depth lagi menjadi 0.17.



Gambar 1. 21 Depth



22. Membuat bagian badan Shift A klik mesh pilih cube.



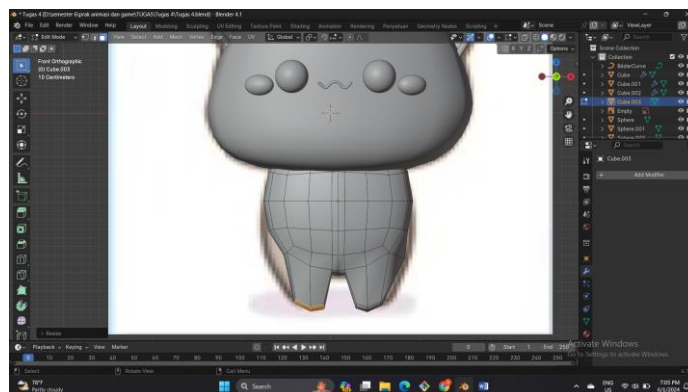
Gambar 1. 22 Cube

23. Ubah bentuk badan menjadi lebih kecil dengan klik S +X



Gambar 1. 23 Mengecilkan badan

24. Buat kaki dengan cara blok bagian badan bagian bawah 4 kotak lalu tarik bagian bawah yang sudah bi blok tadi lalu atur panjang pendek kaki tersebut, dan ulangi langkah tersebut ke kaki satunya.



Gambar 1. 24 Membuat kaki

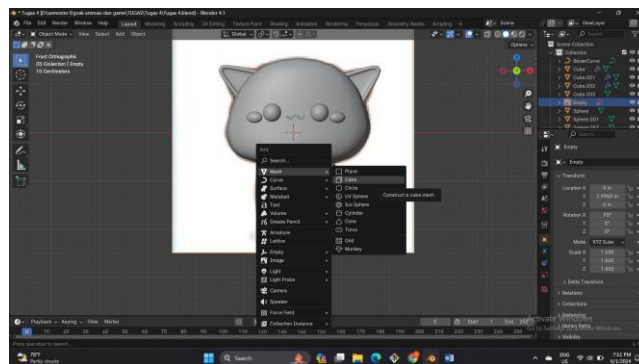


25. Jika sudah jadi maka klik Shade Smooth



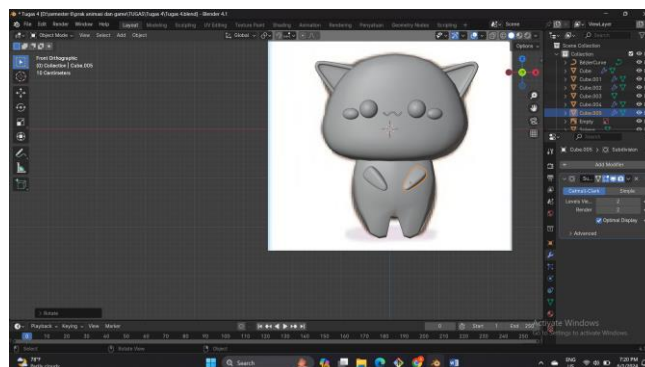
Gambar 1. 25 Shade Smooth

26. Shift A klik mesh pilih cube untuk membuat bagian tangan.



Gambar 1. 26 Cube

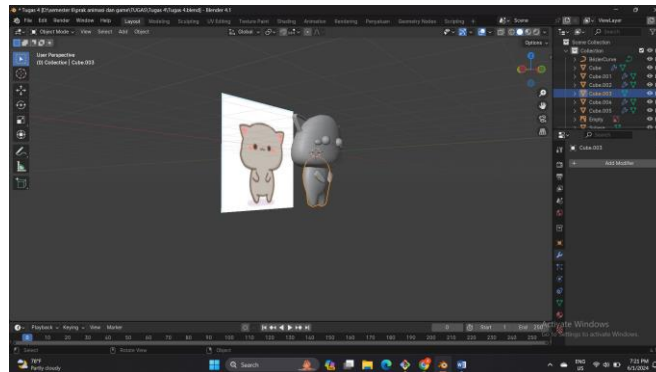
27. Buat tangan sesuai ukuran jika sudah jadi maka tangan di Shift D untuk menduplikat tangan satunya dan sesuai kan tempat tangan sesuai gambar.



Gambar 1.27 Membuat tangan



28. Hasil.



Gambar 1.28 Hasil