



TUGAS PERTEMUAN: 4

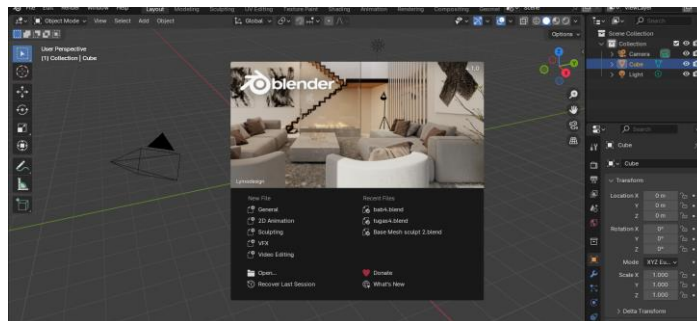
MODELING

NIM	:	2118059
Nama	:	Arika Risma Nabella
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Nyepi / Kebaya Bali (Provinsi Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://id.pngtree.com/freepng/bali-traditional-couple_7768285.html

4.1 Tugas 1 : Menerapkan Modeling

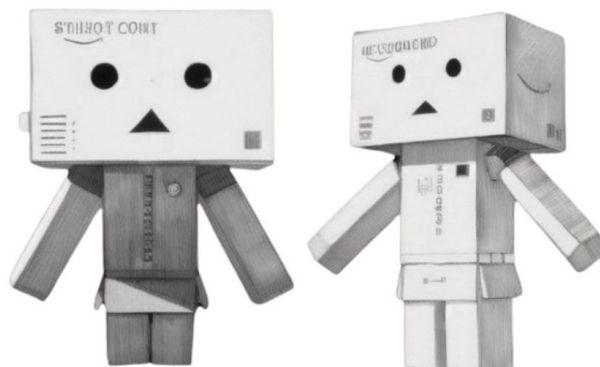
A. Penerapan Modeling

1. Buka Software blender



Gambar 4.1 Tampilan Awal Blender

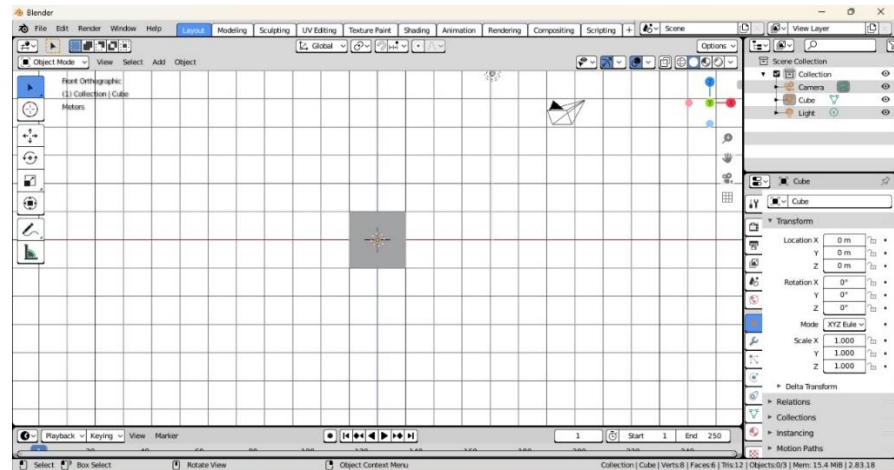
2. Persiapkan seketsa tampak depan dan samping untuk memudahkan proses pembuatan animasi



Gambar 4.2 Tampilan Sketsa

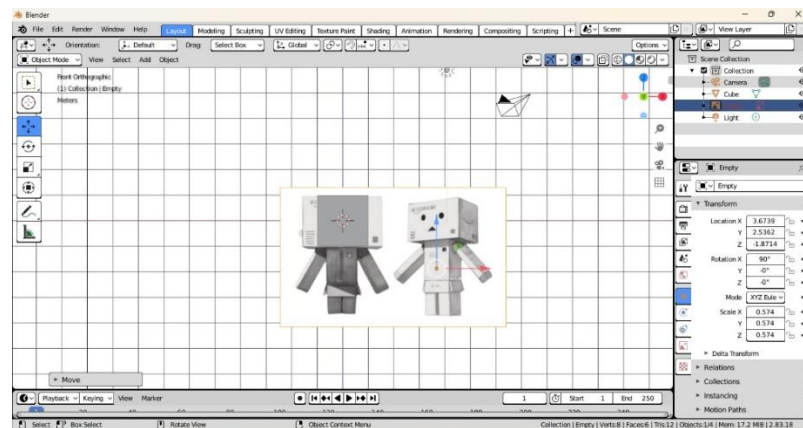


3. Ubah viewpoint menjadi view Front. Pilih View > Viewpoint > Front



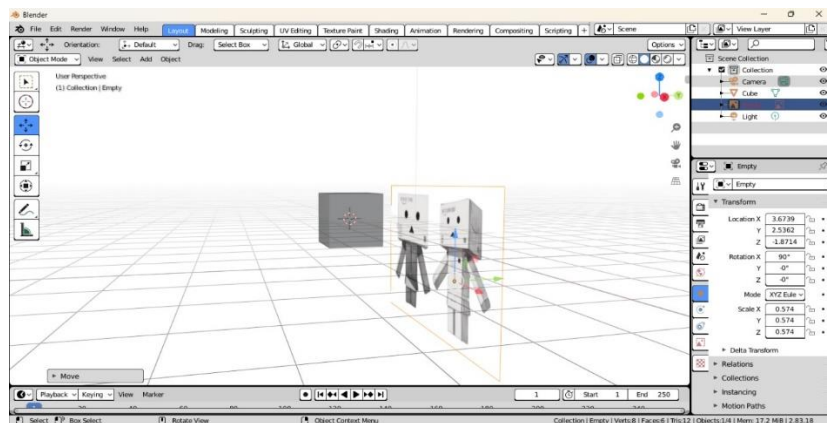
Gambar 4.3 Tampilan View Front

4. Import sketsa dengan drag and drop sketsa ke blender. Perbesar ukuran sketsa dengan menekan keyboard S (Size).



Gambar 4.4 Import Sketsa

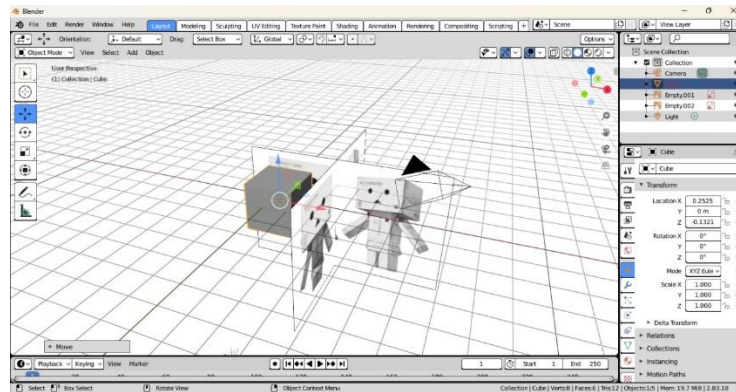
5. Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y



Gambar 4.5 Posisikan Sketsa

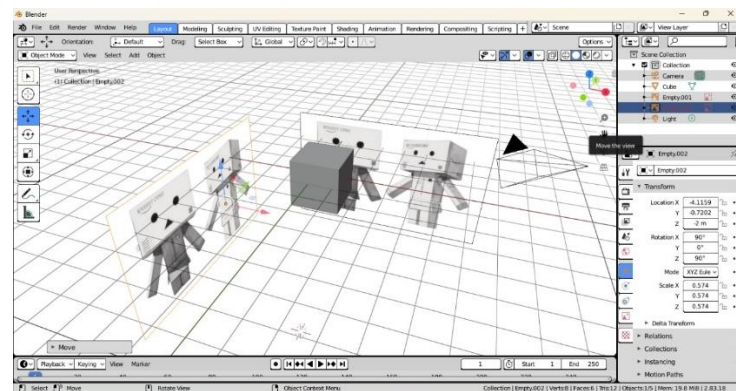


6. Klik pada sketsa kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V kemudian tekan R (untuk rotate) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat



Gambar 4.6 Rotasi Sketsa

7. Kemudian tampilkan dari view kanan dengan menekan numpad 3 dan posisikan seperti ini



Gambar 4.7 Atur posisi Cube

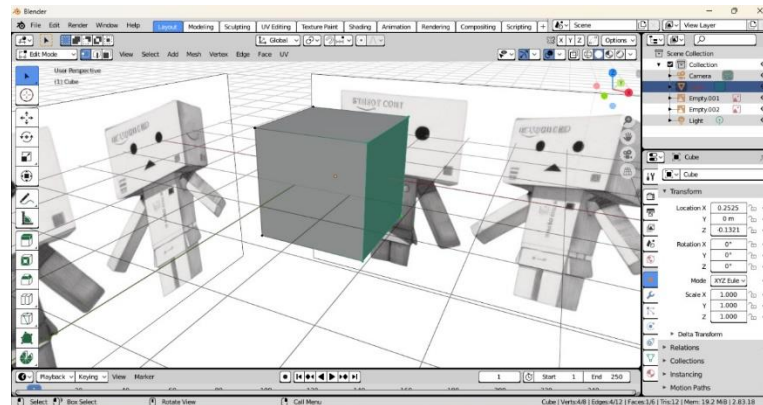
8. Ubah mode pada cube menjadi edit mode atau menggunakan tab (Changes Mode).



Gambar 4.8 Ubah Mode

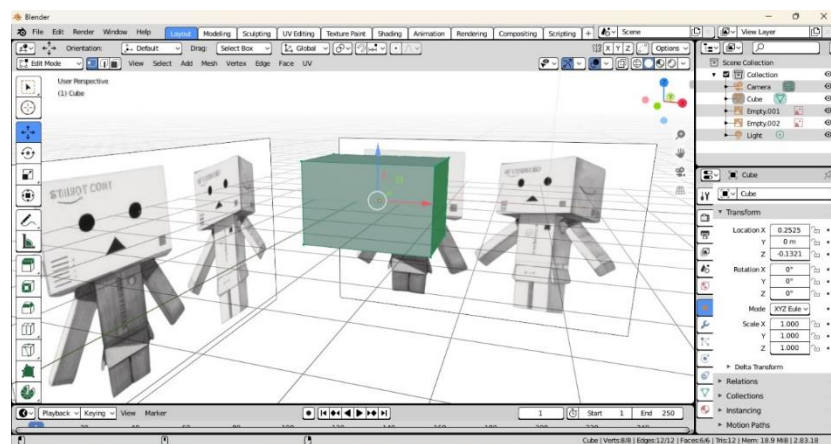


9. Sesuaikan bentuk seperti bentuk kepalanya



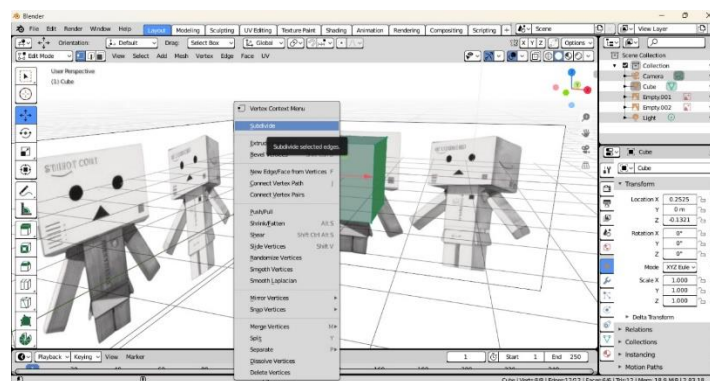
Gambar 4.9 Atur Bentuk Cube

10. Untuk menyesuaikan posisi gunakan panah warna biru dan merah



Gambar 4.10 Menyesuaikan Posisi

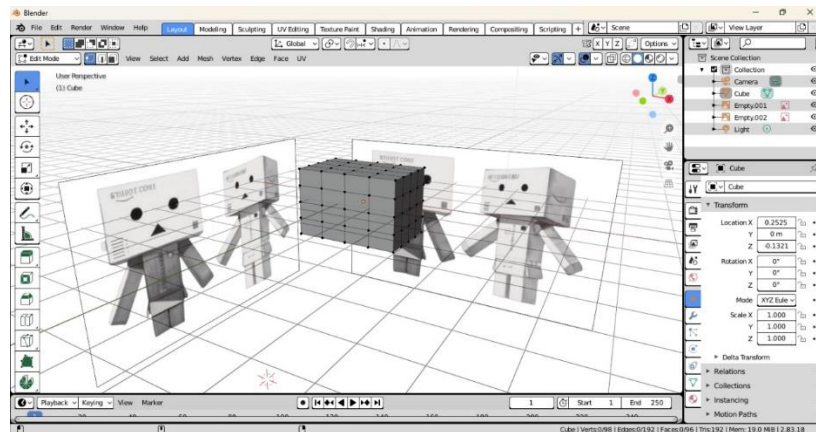
11. Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih surdivive



Gambar 4.11 Tampilan Surdivive

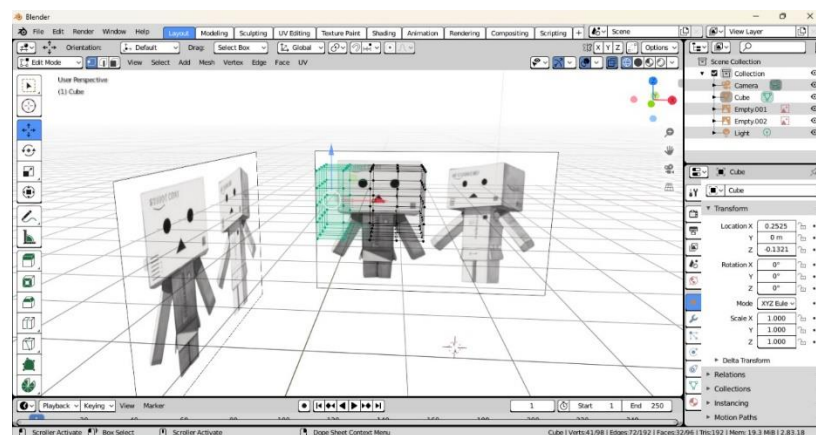


12. Kemudian tampilkan dalam wireframe atau keyboard Z dan pilih wireframe



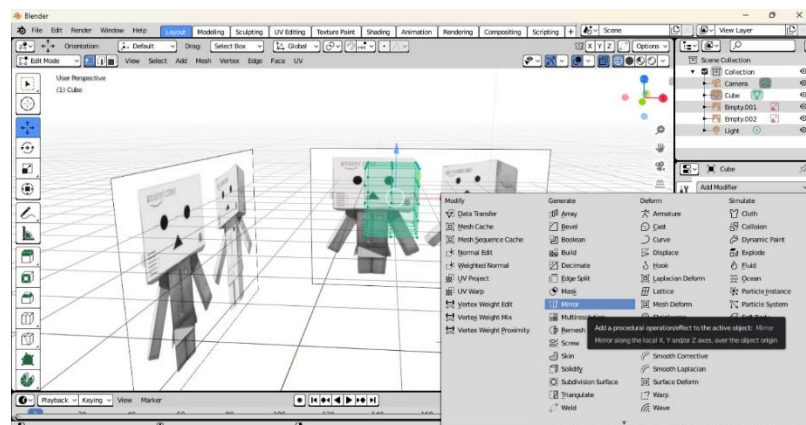
Gambar 4.12 Tampilan Wireframe

13. Kemudian seleksi titik / verteks dengan sortcut B (Select Object).



Gambar 4.13 Seleksi Objek

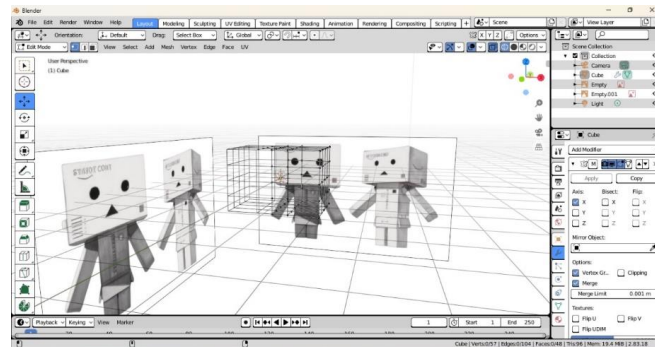
14. Pilih modifier, kemudian pilih add modifier pilih mirror



Gambar 4.14 Mirror

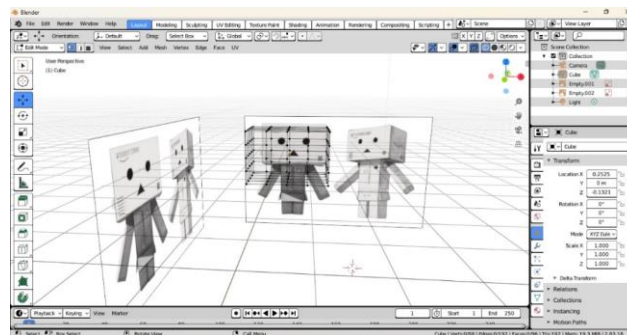


15. Tekan B (Select Object) untuk seleksi bagian yang tersisa.



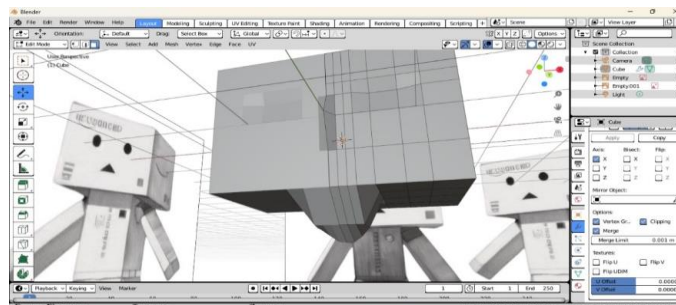
Gambar 4.15 Seleski Bagian Tersisa

16. Gunakan move tools untuk merapikan tiap titik luar, seleksi bagian yang ingin di rapikan bisa menggunakan vertex select, edge select, atau face select. Gunakan kombinasi keyboard R (Rotate) + Y (Sumbu Y) untuk hasil yang optimal.



Gambar 4.16 Vertex Select

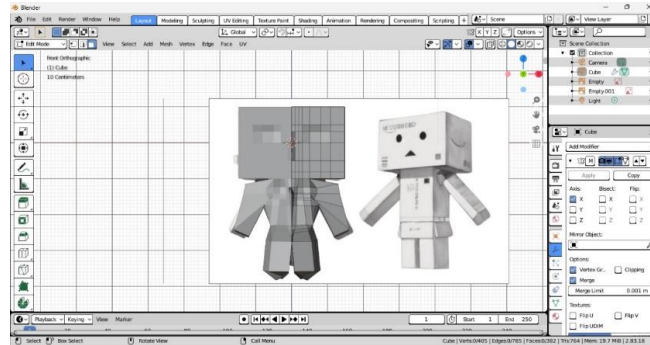
17. Tampilkan dalam solid, gunakan face select. Seleksi bagian mata Tekan X kemudian pilih faces. Bagian yang terseleksi akan terhapus ilih edge select, kemudian pilih salah satu garis pada bagian mata, kemudian Alt + klik garis kemudian tekan E ke dalam atau sesuai dengan sumbu Y , kemudian opsional untuk mengatur ukuran dari mata



Gambar 4.17 Membentuk Muka

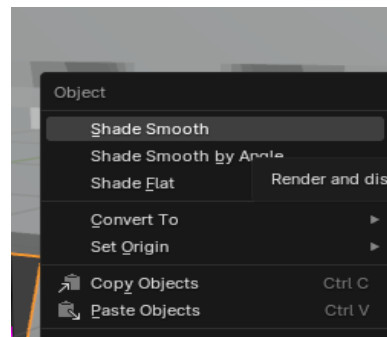


18. Tambahkan bagian lengan bawah dengan tekan keyboard E. Gunakan keyboard G untuk mengatur panjang lengan, bisa juga menggunakan keyboard R(rotate) + Y (sumbu Y), serta keyboard S (size) untuk mengecilkan ukuran.



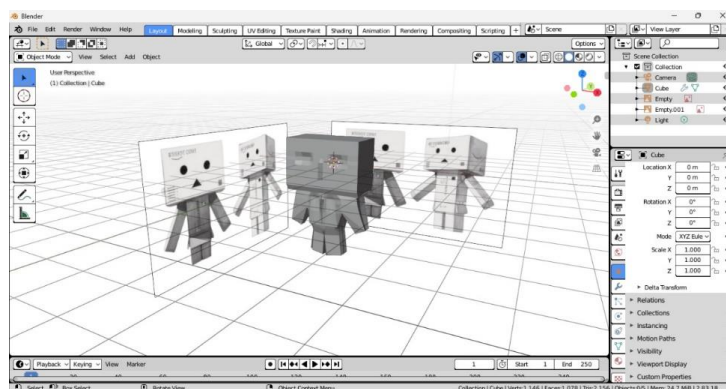
Gambar 4.18 Membuat bagian tubuh

19. Klik kanan pada object, pilih shade smooth



Gambar 4.19 Shade Smooth

20. Hasil Tampilan



Gambar 4.20 Hasil Tampilan

B. Link Github Pengumpulan

https://github.com/arikarisma15/2118059_PRAK_ANIGAME.git