



TUGAS PERTEMUAN: 4

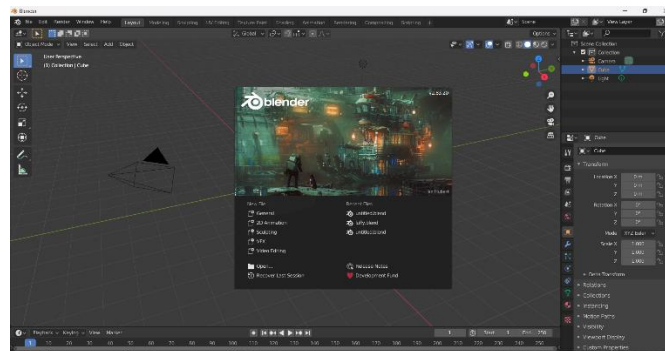
3D Modeling

NIM	:	2118029
Nama	:	Mohammad Arvin Manda Aradhana
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	APRILLIA DWI DYAH S. (2118143)
Baju Adat	:	King Baba (Kalimantan Barat)
Referensi	:	Contoh : https://pin.it/4A0RdqPnc

1.1 Tugas 4 : Membuat 3D modeling menggunakan sketsa 2D.

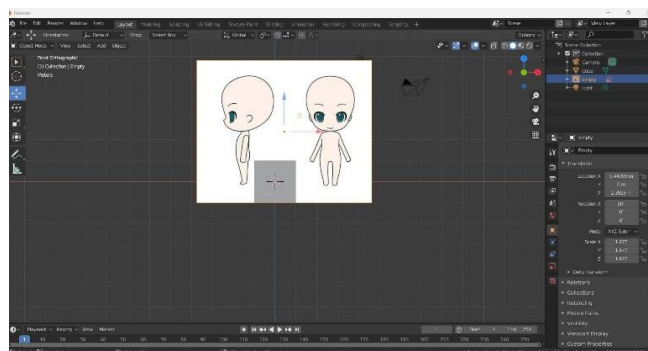
A. Membuat File baru.

1. Pertama buka aplikasi Blender lalu pilih general



Gambar 1.1 Membuat New File

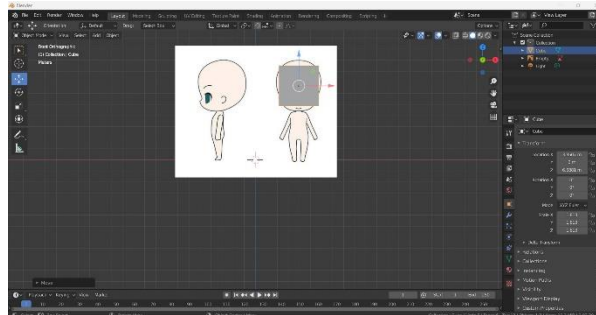
2. Berikutnya import sketsa 2D ke dalam stage blender. Lalu tekan 1 kemudian pindahkan ke bagian tengah.



Gambar 1.2 Tampilan Mengimport Sketsa

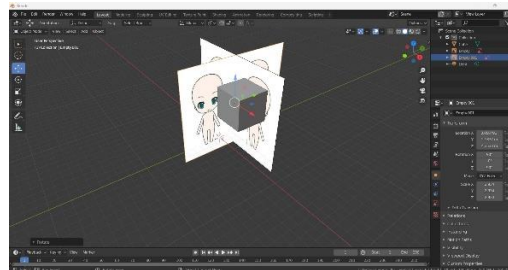


3. Lalu letakkan kubus di bagian atas sketsa untuk membentuk kepala, menyesuaikannya agar pas dengan sketsa..



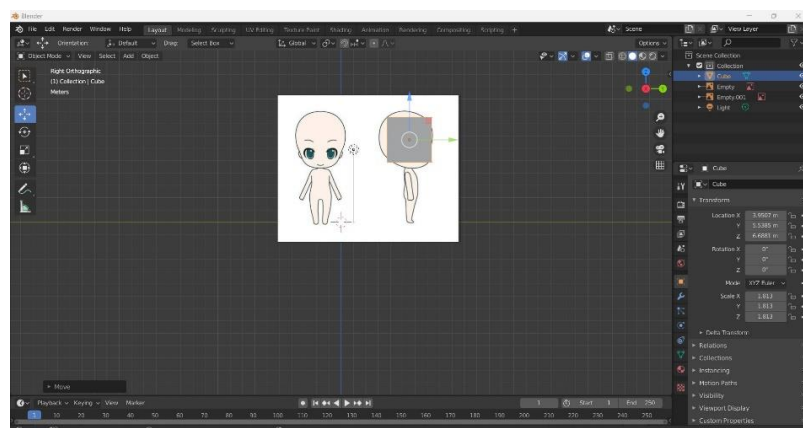
Gambar 1.3 Tampilan Menyesuaikan cube pada kepala

4. Lalu atur posisinya seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini. Untuk langkah berikutnya, Anda dapat menggunakan tombol numpad atau gulir. Salin dan tempel sketsa untuk bagian samping kanan, kemudian putar sketsa tersebut.



Gambar 1.4 Tampilan posisi sketsa 2d

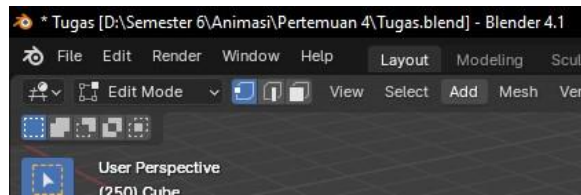
5. Lalu tampilkan dari *view* kanan dengan menekan 3 dan posisikan seperti pada gambar dibawah ini .



Gambar 1.5 Tampilan samping sketsa

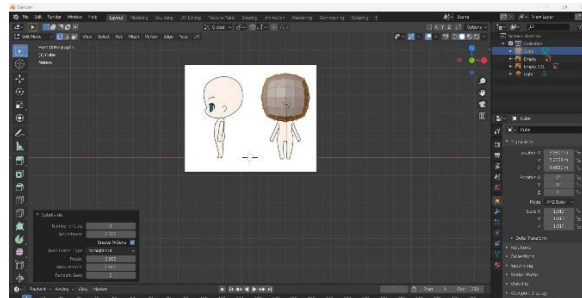


6. Berikutnya klik cube dan tekan tab pada keyboard untuk masuk ke mode edit.



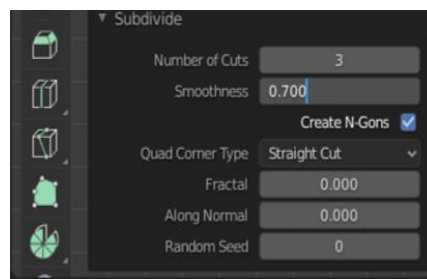
Gambar 1.6 Tampilan Masuk Ke Edit Mode

7. Berikutnya klik kanan pada cube lalu klik subdivide.



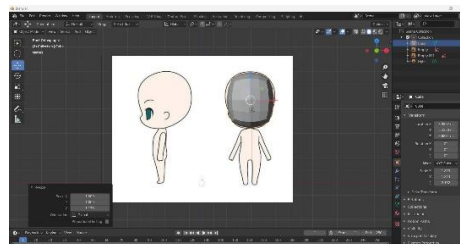
Gambar 1.7 Tampilan Memilih Subdivide

8. Lalu pada pojok kiri layar, ubah bagian Number of Cuts dan smoothness seperti dibawah.



Gambar 1.8 Tampilan Parameter Subdivide

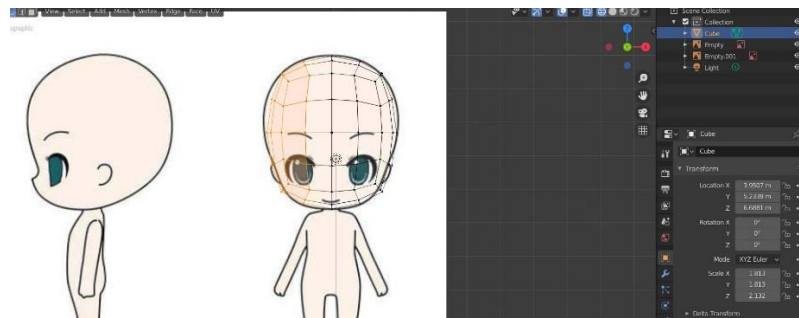
9. Sesuaikan ukuran kubus yang telah kita subdivisi dengan sketsa 2D yang telah diimpor sebelumnya. Ini dapat dilakukan dengan cara memperbesar atau memperkecil kubus tersebut sesuai kebutuhan.



Gambar 1.9 Tampilan Menyesuaikan Cube

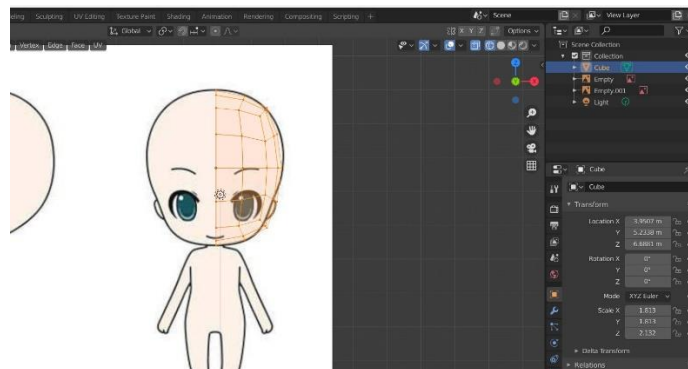


10. Seleksi bagian kanan wajah sketsa lalu tekan x pada keyboard kemudian pilih vertices.



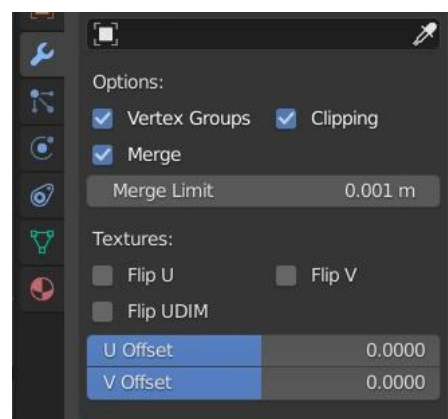
Gambar 1.10 Tampilan Menghapus Bagian kiri

11. Seleksi sisa bagian lalu klik ikon modifier. Add modifier search mirror maka akan tampil seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.11 Tampilan Menambah Modifier

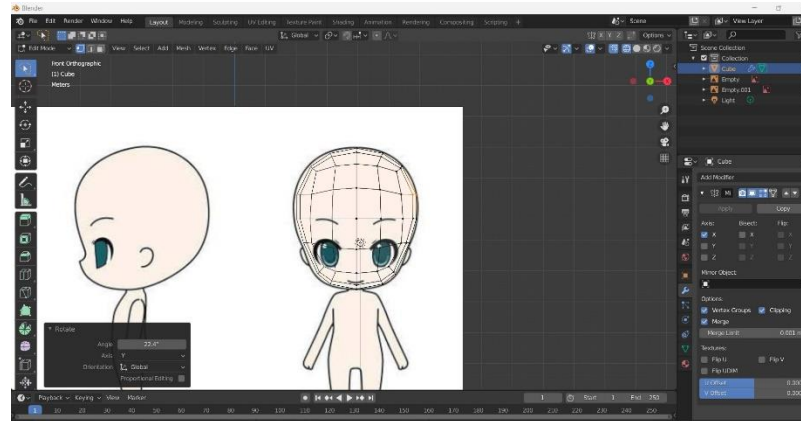
12. Pada bagian modifier tadi ada kotak centang untuk mencentang clipping klik centang clipping.



Gambar 1.12 Tampilan Centang Clipping

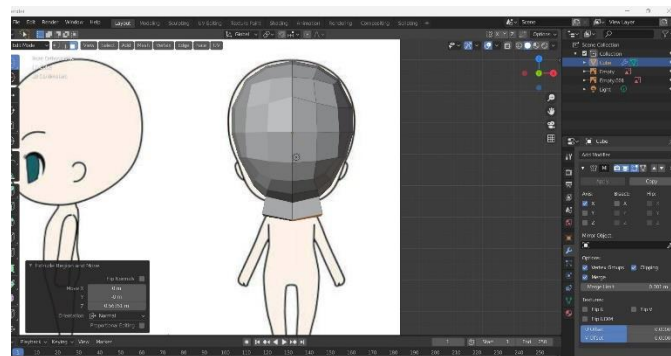


13. Lalu rapikan masing masing vertex atau titik agar sesuai dengan garis sketsa. Dengan menggunakan vertex select dan pastikan juga pada bagian viewport kanan rapi juga.



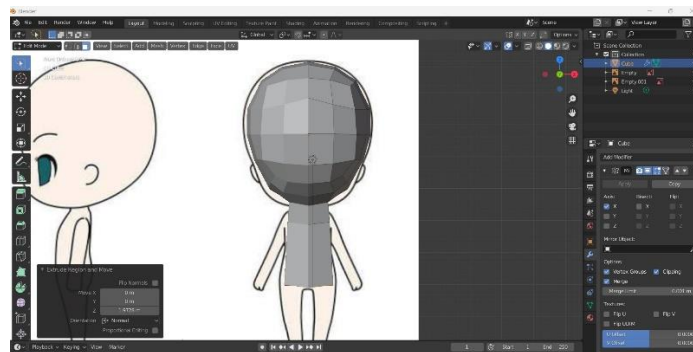
Gambar 1.13Tampilan Merapikan Vertex

14. Seleksi bagian bawah kepala agar bisa di extrude menggunakan face select. Lalu klik E pada keyboard untuk extrude lalu tarik ke bawah



Gambar 1.14 Tampilan Extrude Untuk Leher

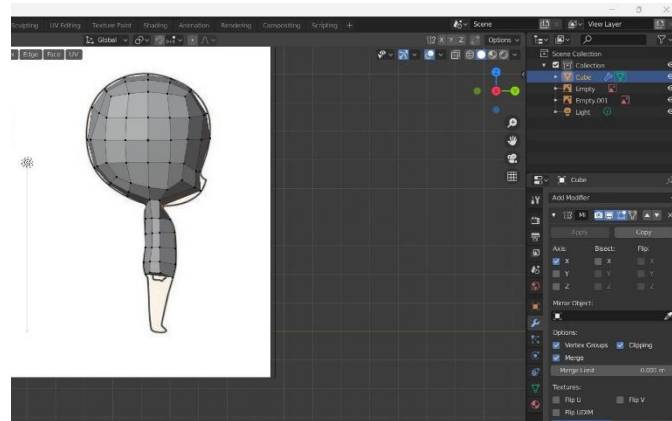
15. Lalu extrude lagi bagian tadi ke bawah sampai bagian pinggul. Caranya sama seperti tadi extrude bagian leher.



Gambar 1.15 Tampilan Extrude Badan

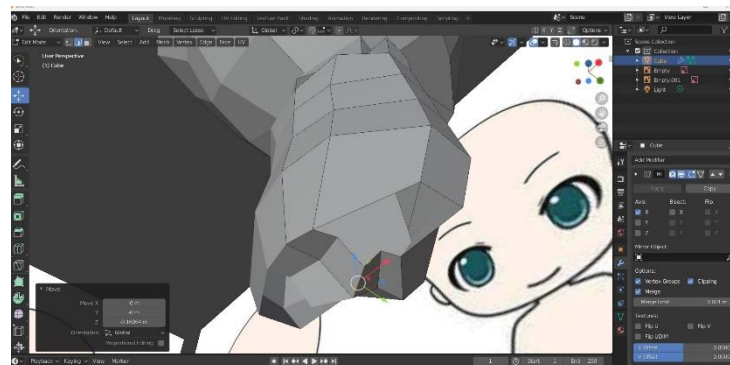


16. Rapikan vertex atau titik menggunakan vertex select. Agar sesuai dengan bentuk badan dari sketsa.



Gambar 1.16 Tampilan Merapikan Vertex

17. Lalu seleksi pada bagian bawah seperti pada gambar dibawah, untuk menghapus bagian yang diseleksi. Klik x pada keyboard lalu pilih faces.



Gambar 1.17 Tampilan Area Yang Diseleksi

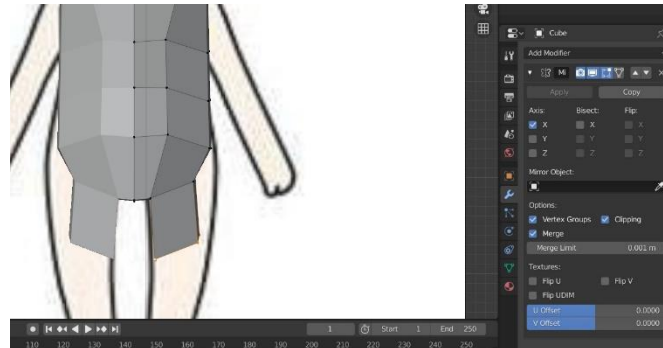
18. Seleksi garis pada bagian yang kita hapus tadi caranya alt+klik salah satu garis atau titik maka akan terseleksi semua garis pada bagian ini.



Gambar 1.18 Tampilan Menseleksi Garis

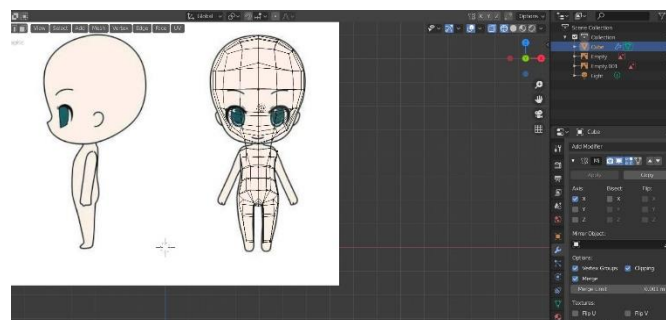


19. Kembali ke viewpoint front dengan klik 1, lalu extrude sampai bagian dengkul. Lalu rapikan bisa dengan mengecilkan atau memperbesar, meluruskan dengan move tool agar sesuai dengan sketsa.



Gambar 1.19 Tampilan Extrude Paha

20. Seleksi lagi bagian yang tadi di extrude, lalu extrude Kembali sampai bagian kaki bawah tetapi tidak sampai telapak kaki. Lalu rapikan agar sesuai dengan sketsa.



Gambar 1.20 Tampilan Extrude Bagian Kaki Bawah

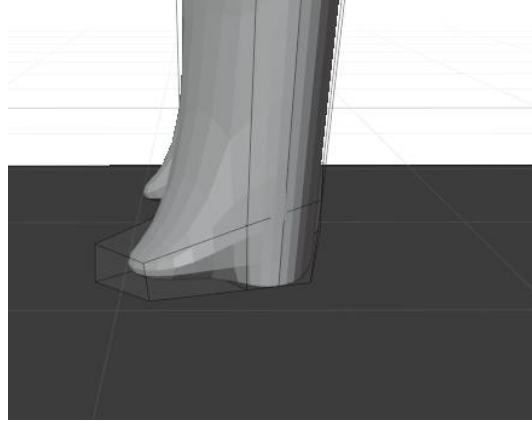
21. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas extrude sampai telapak kaki sketsa.



Gambar 1.21 Tampilan Extrude Sampai Telapak Kaki

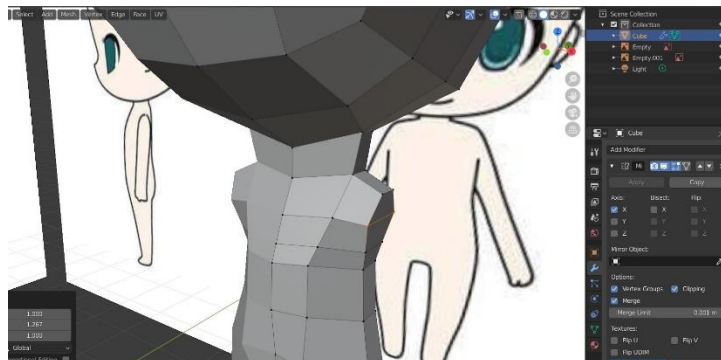


22. Tetap viewpoint front lalu menggunakan face select, seleksi bagian depan dari kaki lalu ke viewpoint right lalu extrude sampai membentuk kaki.



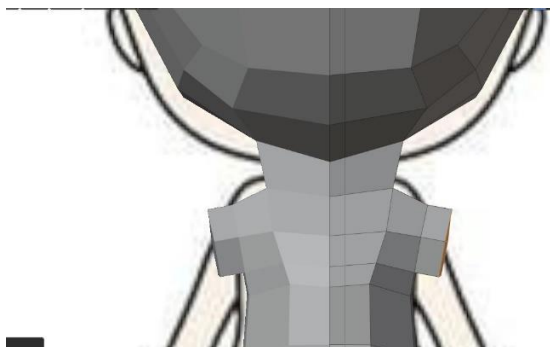
Gambar 1.22 Tampilan Extrude bagian kaki

23. Untuk membuat tangannya seleksi bagian yang akan di extrude menggunakan face select lalu extrude sampai.



Gambar 1.23 Tampilan Seleksi Bagian Tangan

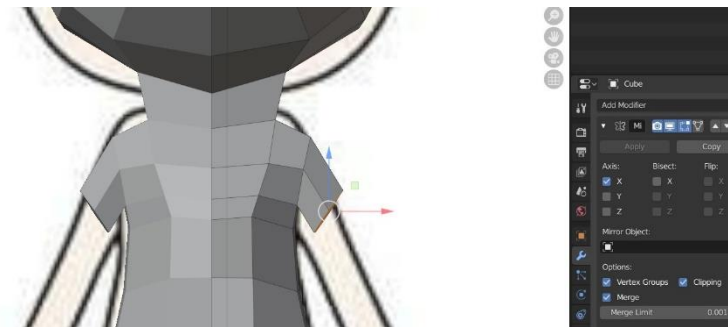
24. Kembali ke viewpoint front klik E untuk extrude sampai pergelangan lengan lalu sesuaikan dengan sketsa



Gambar 1.24 Tampilan Membuat Lengan

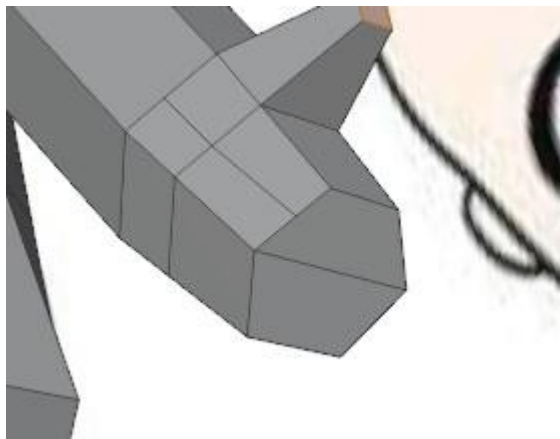


25. Posisikan viewpoint kanan lalu seleksi lagi memakai face select untuk extrude bagian tangan



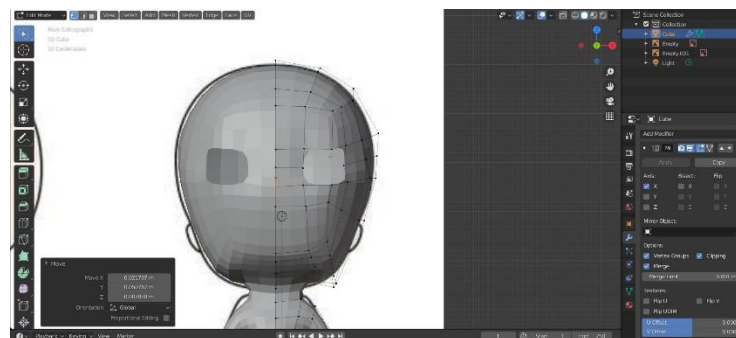
Gambar 1.25 Tampilan Extrude Tangan

26. Lakukan hal yang sama untuk membuat sampai tangannya



Gambar 1.26 Tampilan Extrude Telapak Tangan

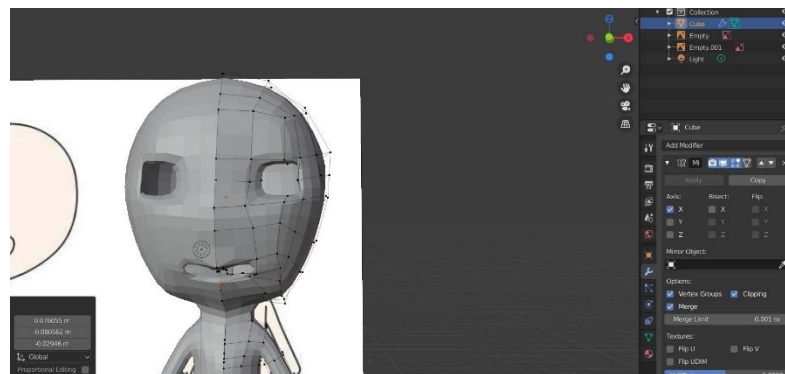
27. Seleksi bagian mata yang sesuai dengan sketsa menggunakan face tool, caranya tekan X pada aera yang di select lalu pilih yang faces



Gambar 1.27 Tampilan Membuat Mata

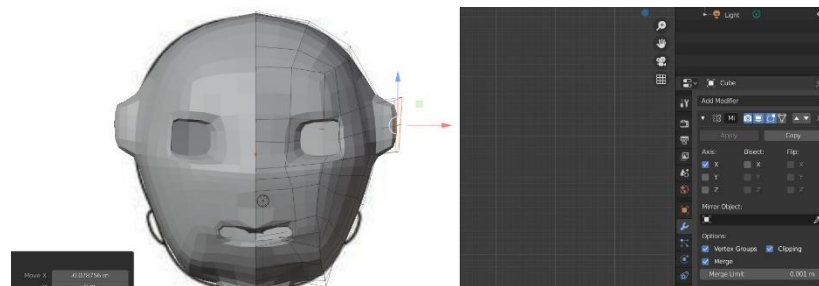


28. Lakukan hal yang sama untuk membuat mulutnya, caranya sama dengan langkah 33. Maka jadinya akan seperti gambar dibawah ini



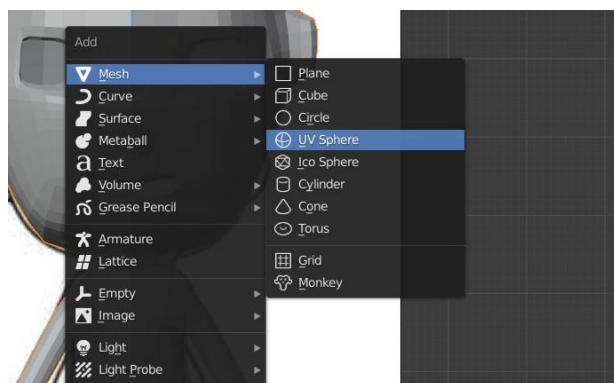
Gambar 1.28 Tampilan Membuat mulut

29. Posisikan viewpoint right untuk menseleksi area yang akan di extrude untuk membuat telinga. Lalu klik E untuk extrude untuk membuat telinga sesuaikan agar seperti sketsa.



Gambar 1.29 Tampilan Menseleksi Area Telinga

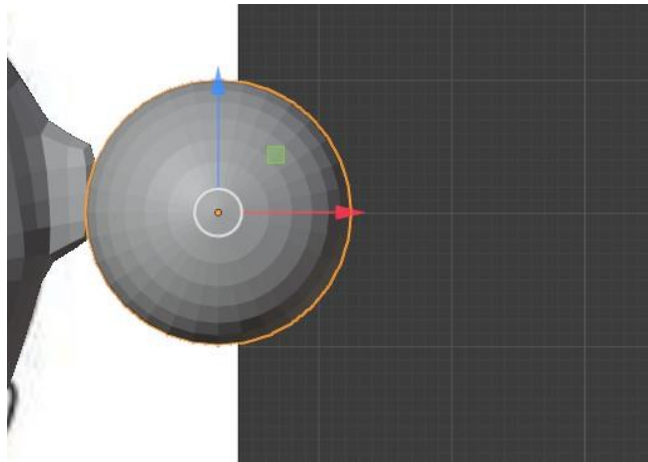
30. Klik pada keyboard Shift+A untuk menambahkan UV Sphere untuk bola matanya.



Gambar 1.30 Tampilan Menambahkan UV Sphere

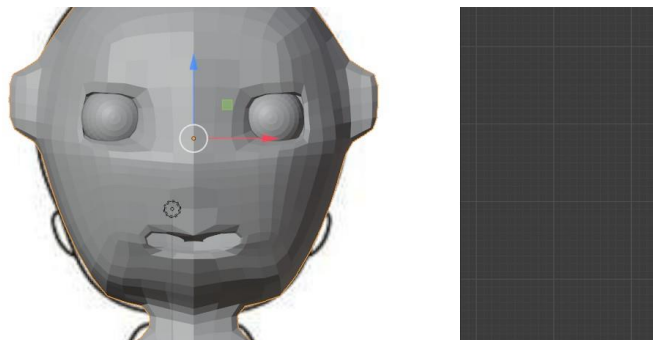


31. Lalu posisikan agar bentuk yang ditambahkan tadi masuk kedalam mata dengan menggunakan move tool



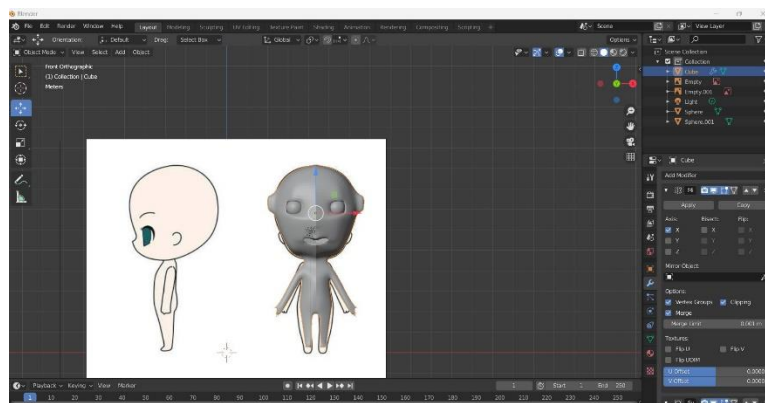
Gambar 1.31 Tampilan Memposisikan Bola Mata

32. Copy paste bola mata yang telah ditambahkan tadi ke bagian sebelahnya agar memiliki bola mata pada bagian kiri.



Gambar 1.32 Tampilan Membahkan Bola Mata

33. Berikut adalah tampilan keseluruhan



Gambar 1.33 Tampilan Keseluruhan