



TUGAS PERTEMUAN: 4

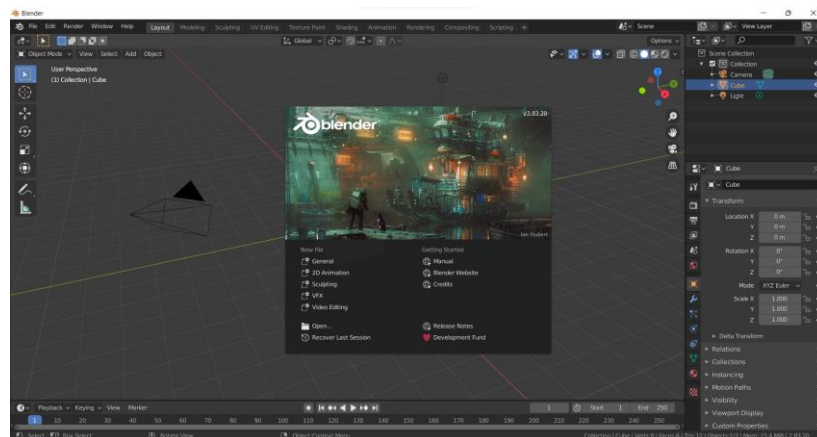
3D MODELING

NIM	:	2118070
Nama	:	Bintang Adi Ramadhan
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Baniang (Maluku)
Referensi	:	Link referensi

4.1 Tugas 1 : Membuat Karakter 3D Modeling

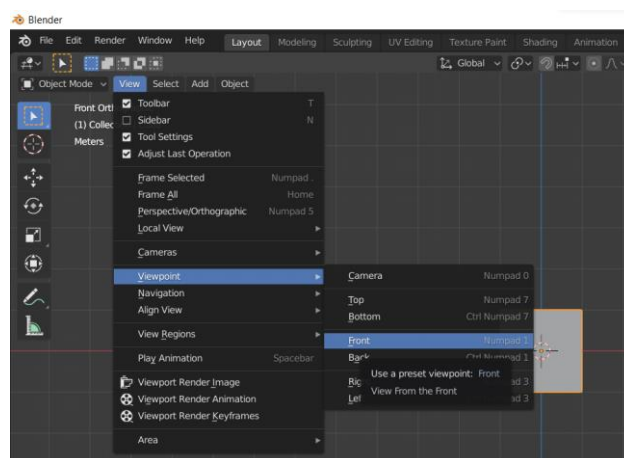
A. Membuat 3D Modeling

1. Buka Blender pilih General lalu klik Ok.



Gambar 4.1 Tampilan Blender

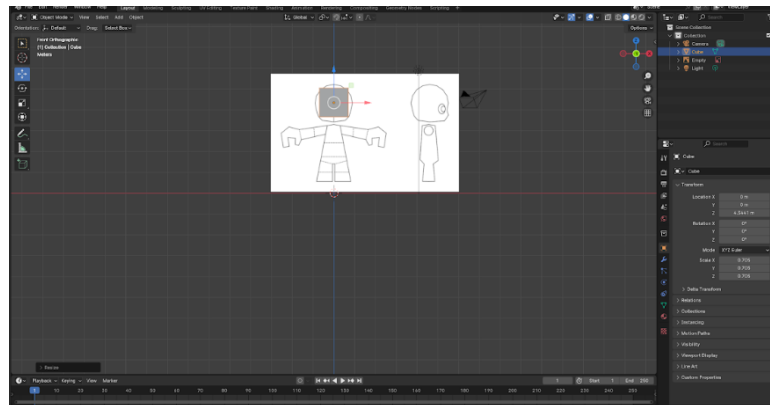
2. Ubah *viewpoint* menjadi *view Front*. Pilih *View > Viewpoint > Front*.



Gambar 4.2 Viewpoint Front

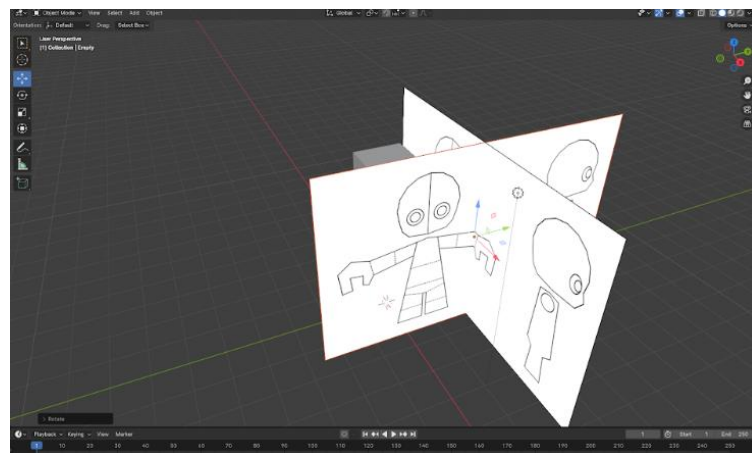


3. Perbesar ukurannya dengan menekan keyboard S (*Size*) dan posisikan sketsa ke belakang *cube* pada sumbu Y.



Gambar 4.3 Menyesuaikan Posisi Sketsa

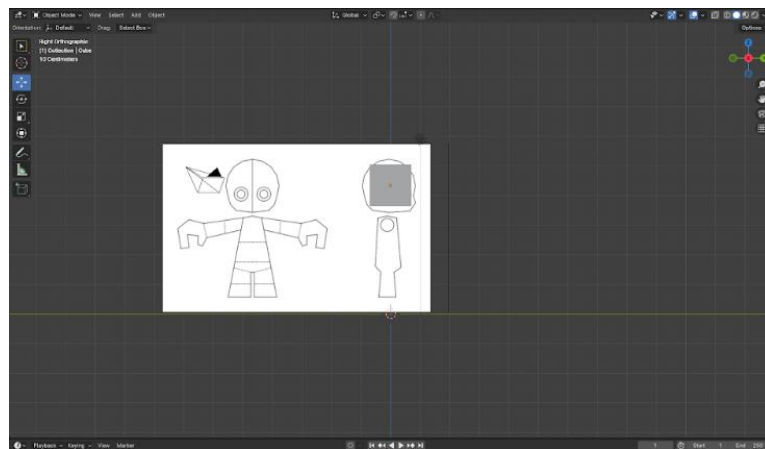
4. Klik pada sketsa kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V kemudian tekan R (untuk *rotate*) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat



Gambar 4.4 Merotasi Sketsa

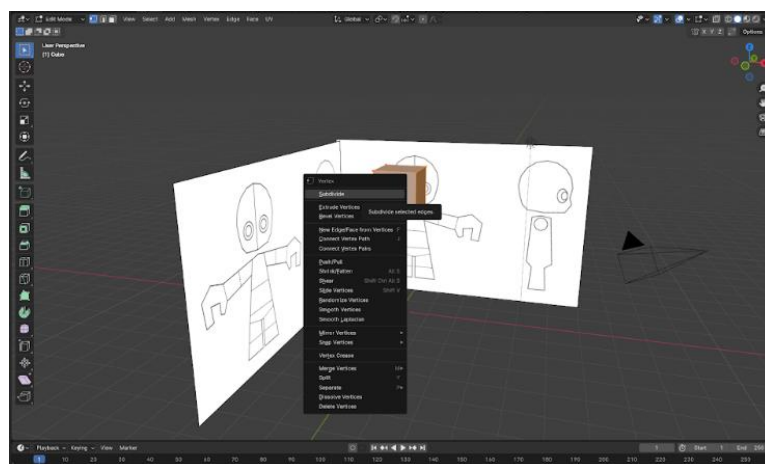


5. Kemudian tampilkan dari *view* kanan dengan cara pilih *View > Viewpoint > Right* atau menekan numpad 3 dan posisikan seperti ini.



Gambar 4.5 Tampilan *Viewpoint Right*

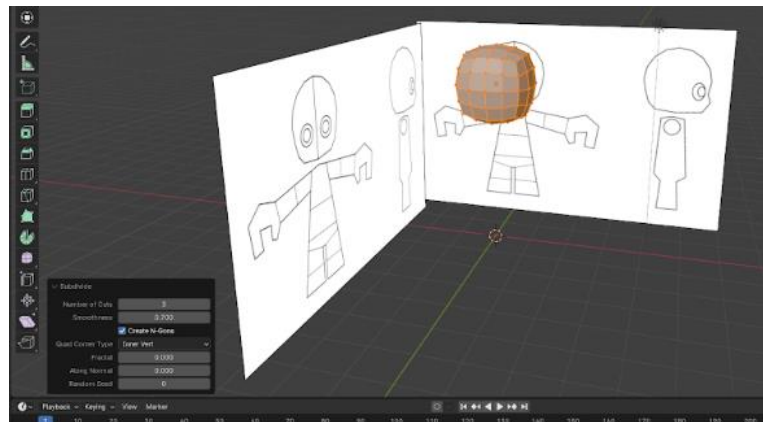
6. Ubah mode pada *cube* menjadi *Edit Mode* atau menggunakan Tab (*Changes Mode*).



Gambar 4.6 *Edit Mode Cube*

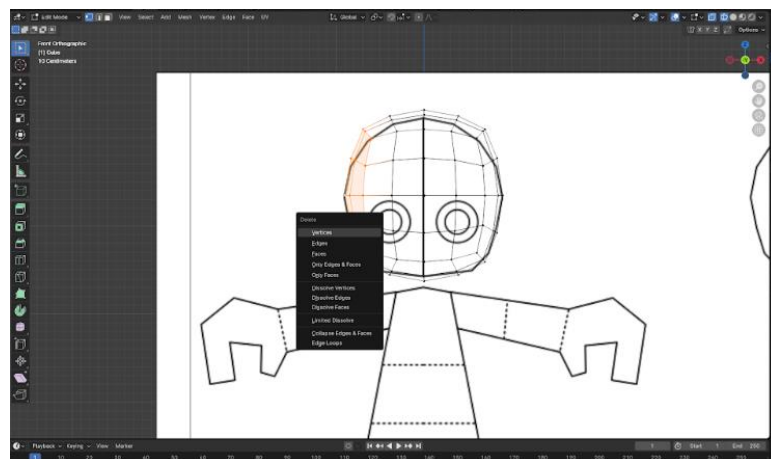


7. Lalu Klik *subdivide* di pojok kiri layar, ubah bagian *Number of Cuts* dan *smoothness* seperti dibawah.



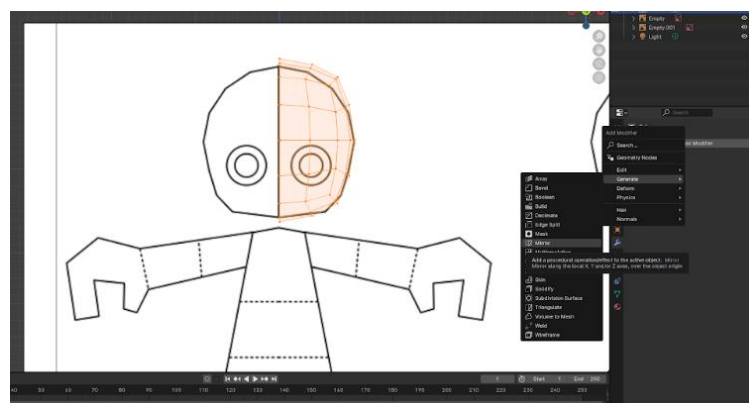
Gambar 4.7 *Subdivide* dan *Number of Cuts*

8. Selanjutnya, Tekan X dan pilih *Vertices*, untuk menghapus bagian yang telah diseleksi



Gambar 4.8 Tampilan Menghapus Objek *Vertices*

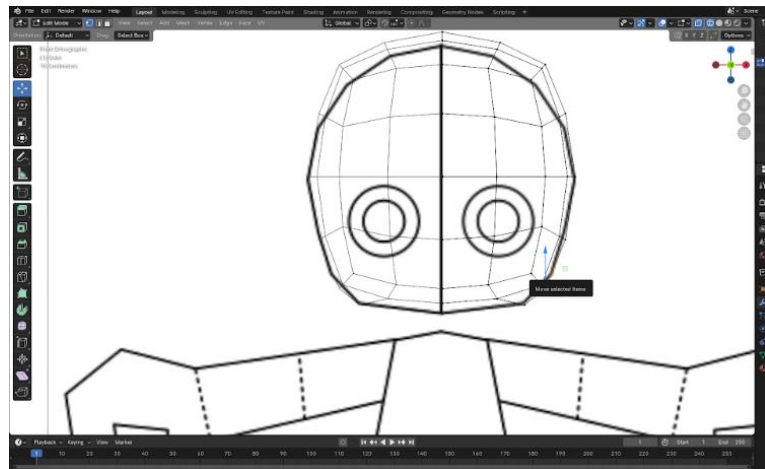
9. Seleksi bagian yang tersisa, pilih *Modifier*, kemudian pilih *Add Modifier* pilih *Mirror* dan centang bagian *Clipping*.



Gambar 4.9 Menambahkan *Modifier Mirror*

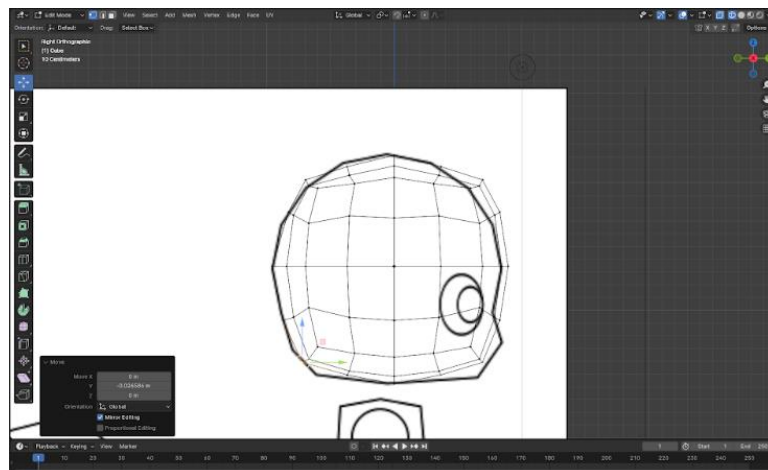


10. Seleksi bagian yang ingin di rapikan bisa menggunakan vertex select, edge select, atau face select.



Gambar 4.10 Menyesuaikan Ukuran *Cube*

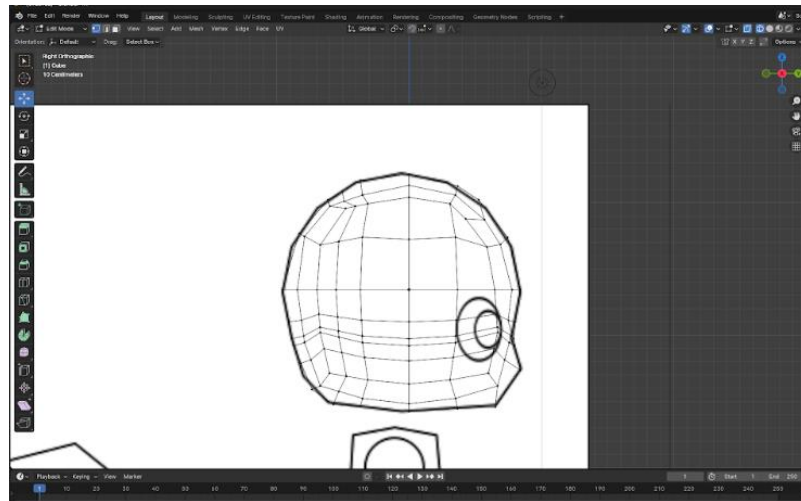
11. Ubah viewpoint menjadi right (numpad 3) dan rapikan seperti langkah sebelumnya.



Gambar 4.11 Menyesuaikan Bentuk *Cube*

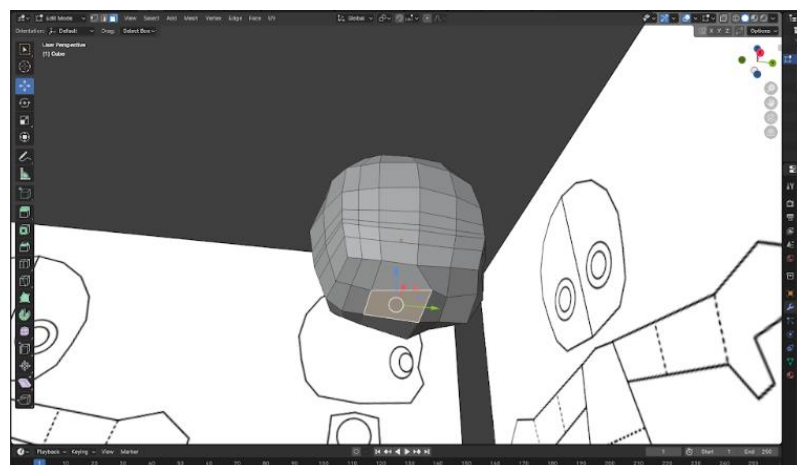


12. Selanjutnya



Gambar 4.12 Tampilan Hasil *Object*

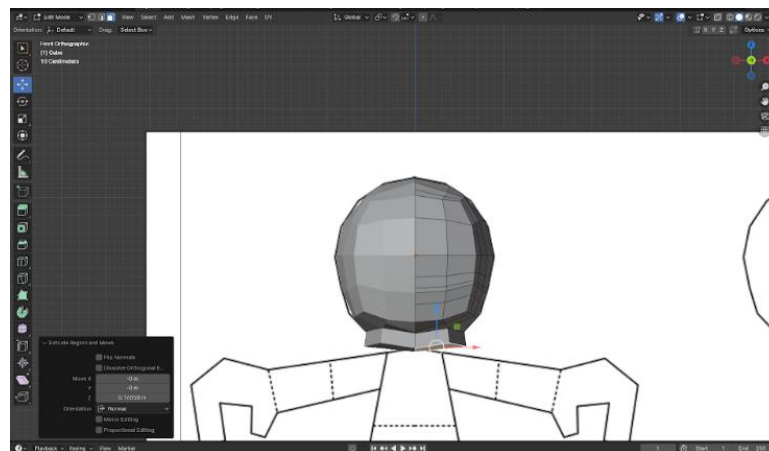
13. Posisikan object seperti ini dan gunakan face select, Seleksi bagian berikut, kemudian tekan E (Extrude) dan tarik ke bawah.



Gambar 4.13 Tampilan *Extrude Object*

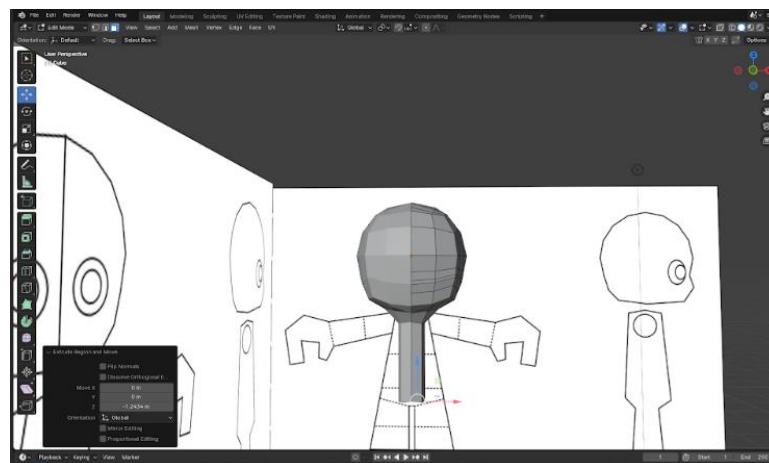


14. Selanjutnya tampilkan kembali menggunakan view front, tekan S (Size) untuk mengecilkan bagian leher



Gambar 4.14 Tampilan Mengatur *Size Object*

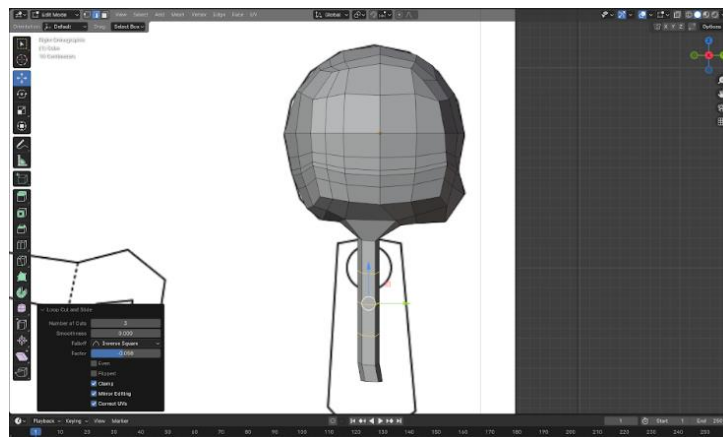
15. Pilih bagian permukaan bawah leher, kemudian tekan E (Extrude) ubah seperti di bawah ini.



Gambar 4.15 *Extrude Object* Bagian Badan

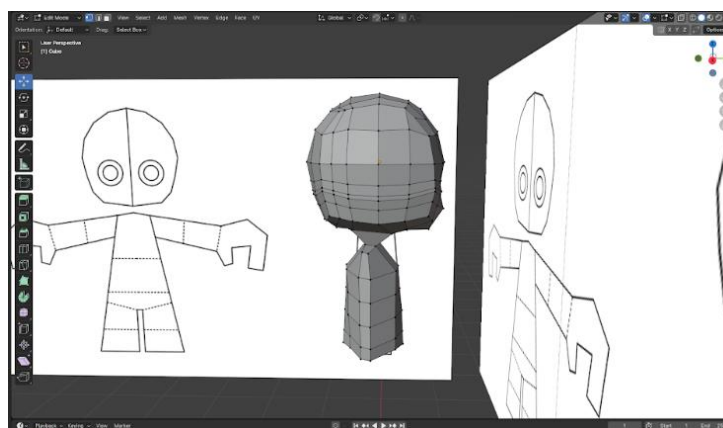


16. Ubah menjadi viewpoint right Ctrl+R, kemudian pilih menu loop cut dan buat 3 cut.



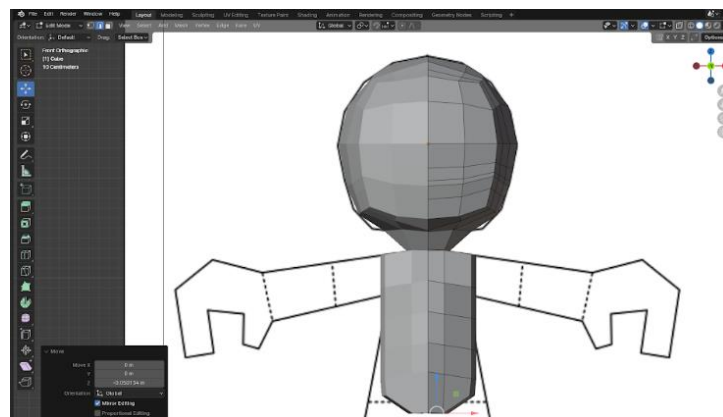
Gambar 4.16 Menambahkan *Loop Cut*

17. Ubah menjadi bentuk badan, Ubah menjadi solid dan seleksi bagian berikut dengan menggunakan face select.

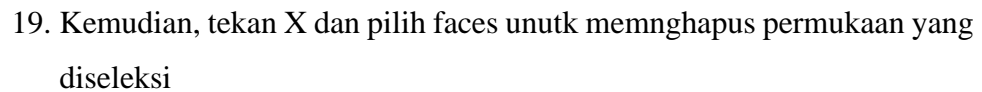


Gambar 4.17 Membuat Objek Menjadi Badan

18. Selanjutnya, gunakan viewpoint front dan tekan E (Extrude), Selesi pada bagian ini menggunakan face selection



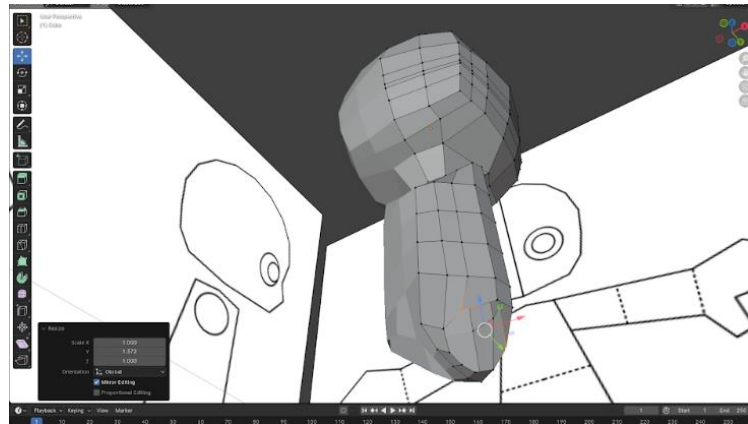
Gambar 4.18 Membuat Objek Menjadi Badan



Gambar 4.20 Seleksi Objek Dengan *Edge Select*

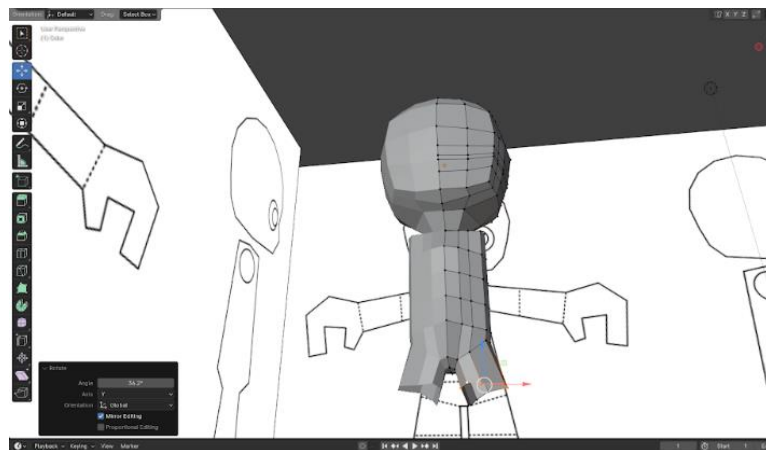


21. Seleksi pada 2 titik baru dari cut yang sebelumnya dibuat, kemudian tekan S (size) + Y (sumbu Y). Hasilnya akan seperti ini



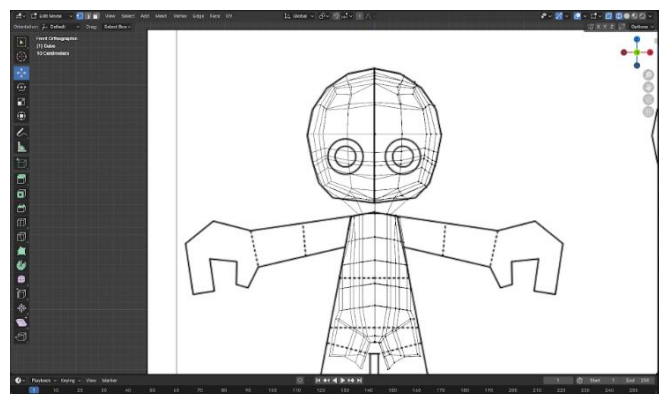
Gambar 4.21 Merapihkan Size Objek

22. Tampilkan kembali dari viewpoint front, kemudian tekan E (Extrude) dan buat kakinya seperti ini



Gambar 4.22 Merapihkan Size Objek Kaki

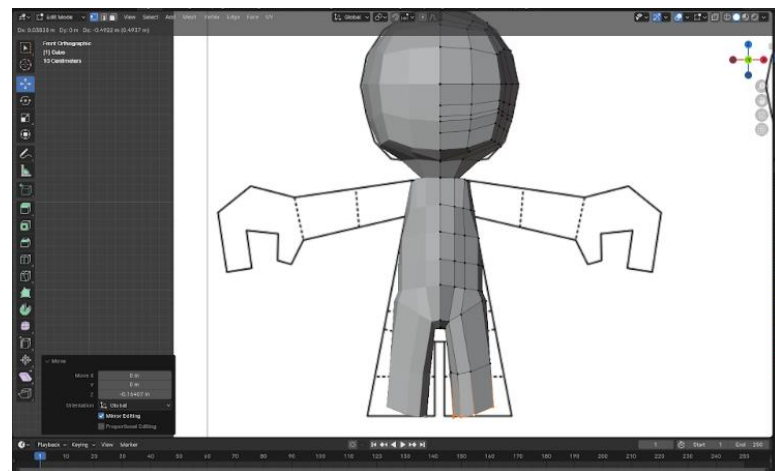
23. Selanjutnya tampilkan dalam wireframe dan rapihkan bentuk kaki sesuai dengan sketsa



Gambar 4.23 Tampilan Objek Untuk Buat Kaki

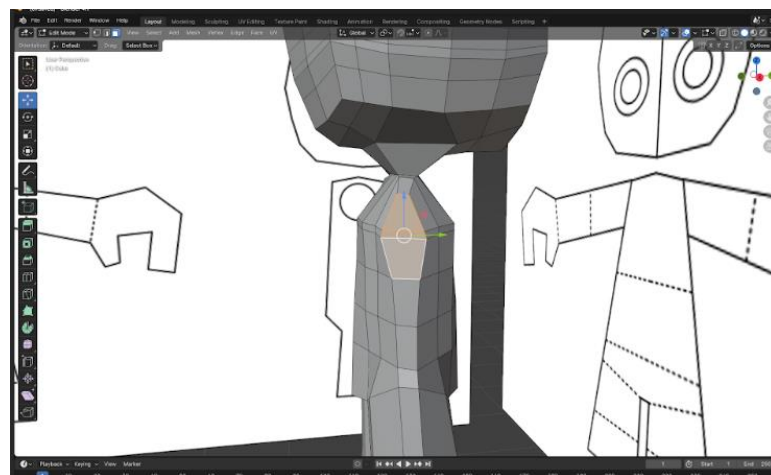


24. Kembali tampilkan solid, kemudian tekan keyboard E (Extrude) + Z (Sumbu Z), Tekan S untuk mengecilkan bagian kaki bawah



Gambar 4.24 Merapihkan Bentuk Kaki

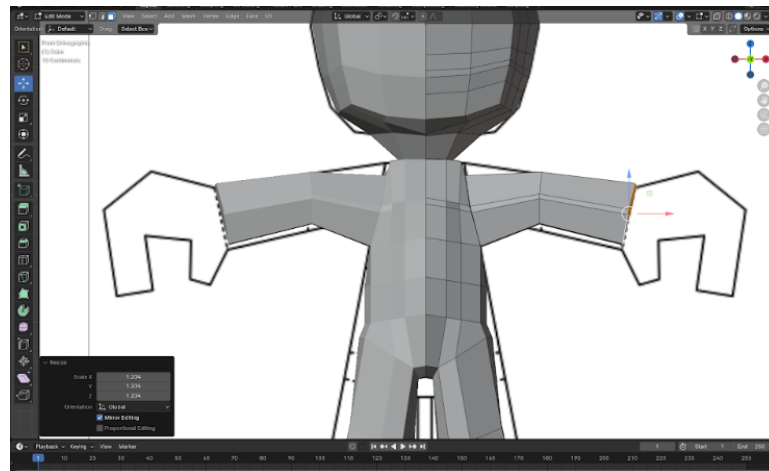
25. Gunakan viewpoint right seleksi 2 bagian ini, kemudian E (Extrude), .



Gambar 4.25 Menambahkan Objek Tangan

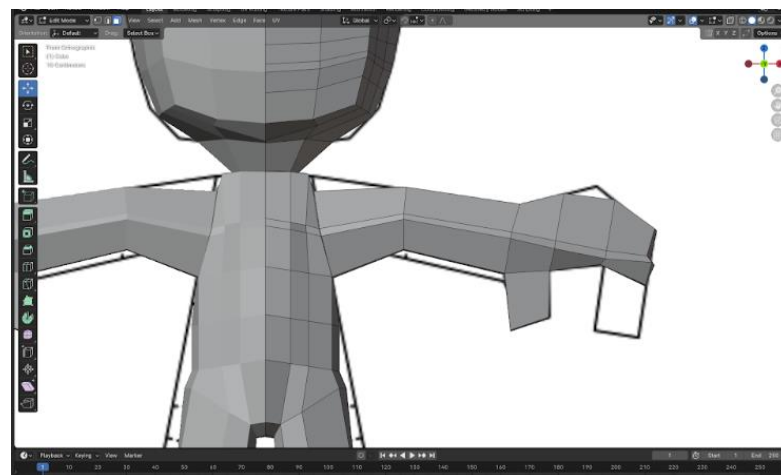


26. Ubah menggunakan keyboard R(rotate) + Y (sumbu Y), serta keyboard S (size) untuk mengecilkan ukuran.



Gambar 4.26 Menyesuaikan Ukuran Objek Tangan

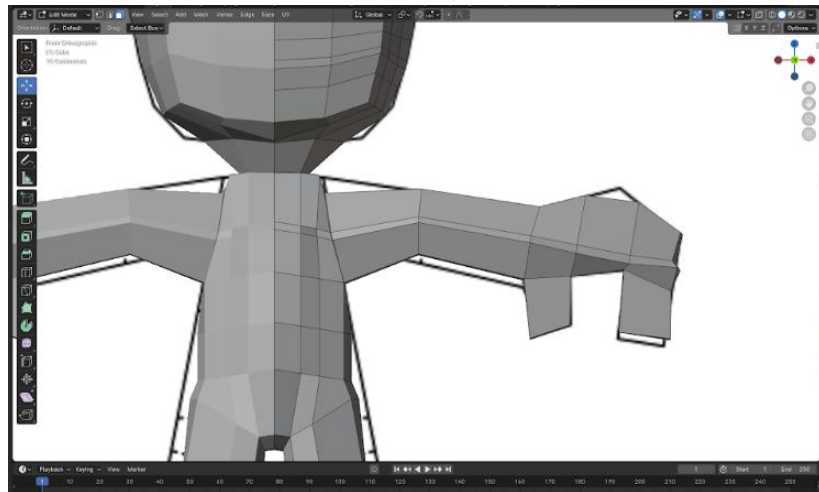
27. Tambahkan bagian lengan bawah dengan tekan keyboard E, Tambahkan Bagian Jari.



Gambar 4.27 Menyesuaikan Ukuran Objek Jari

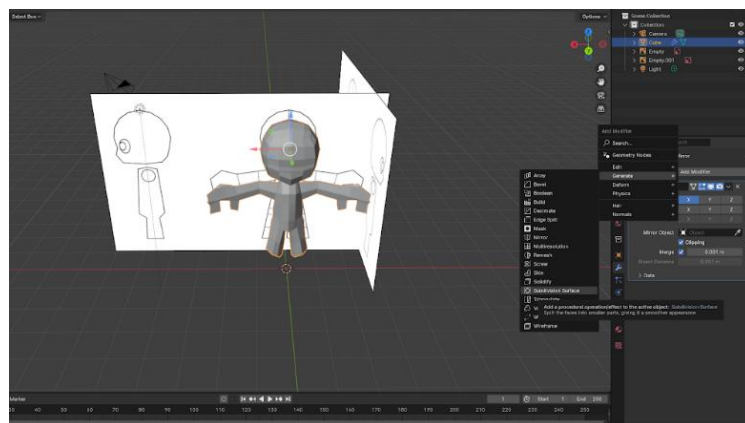


28. Selanjutnya, Seleksi bagian Tangan lalu tekan E (Extrude) pada keyboard untuk menambahkan jari seperti gambar berikut.



Gambar 4.28 Membuat Objek Jari

29. Tekan tab untuk mengganti menjadi menjadi object mode. Pada modifier properties, tambahkan subdivision surface.



Gambar 4.29 Menambahkan *Properties Subdivision Surface*

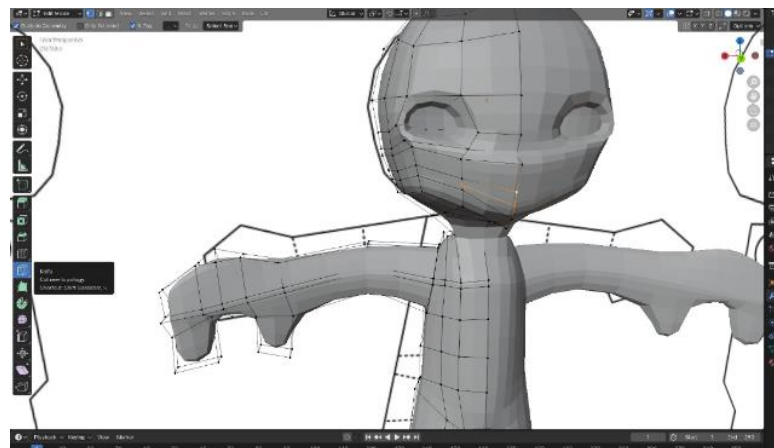


30. Setelah itu, Masuk ke object mode. Tekan Shift + A, pilih UV Sphere. Kemudian buat mata, Gunakan Wireframe untuk mengatur bagian mata.



Gambar 4.30 Mengatur Objek Mata

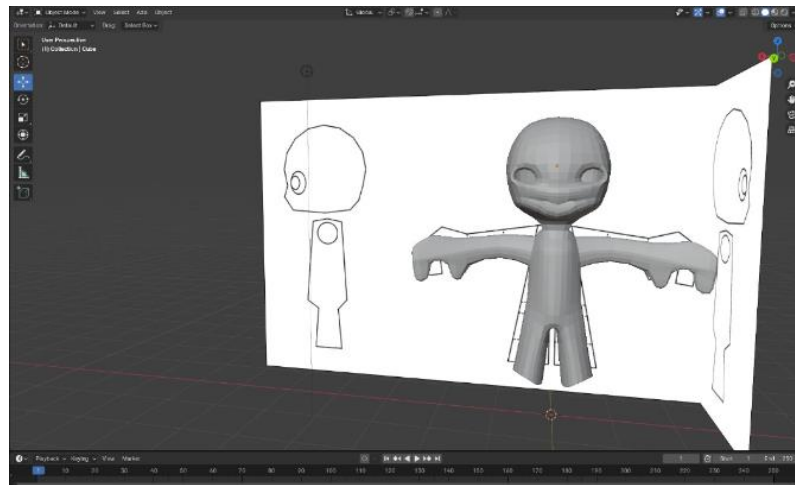
31. Selanjutnya Seleksi bagian pada wajah seperti gambar dibawah untuk membuat mulut, lalu tekan E (Extrude) dan dorong kedalam untuk membentuk bagian Mulut.



Gambar 4.31 Megatur Tampilan Objek Mulut



32. Terakhir pada modifier bagian subdivisions ubah viewport menjadi 3, dan seperti ini lah hasil karakter 3D.



Gambar 4.32 Tampilan Hasil Karakter 3D

B. Link Github

https://github.com/bintangadiramadhan16/2118070_PRAK_ANIGAME