



TUGAS PERTEMUAN: 4

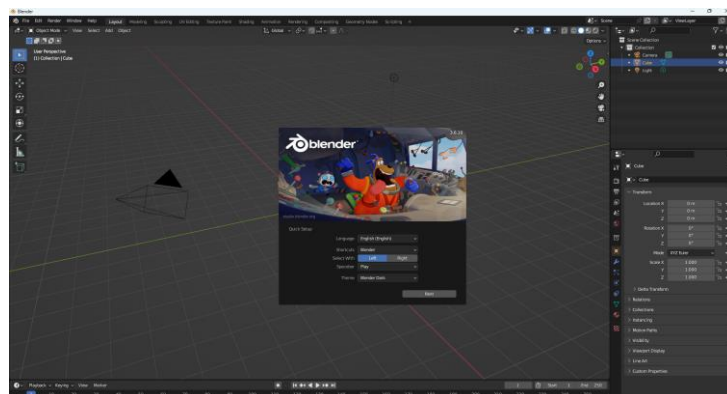
3D MODELLING

NIM	:	2118122
Nama	:	Egia Suranta Perangin-Angin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Berchmans Bayu Bin Jaya (2218034)
Referensi	:	blob:https://id.pinterest.com/348dfedf-4733-4a30-bb5c-eee79e33750a

4.1 Tugas 1 : Membuat model 3d dengan gambar 2d

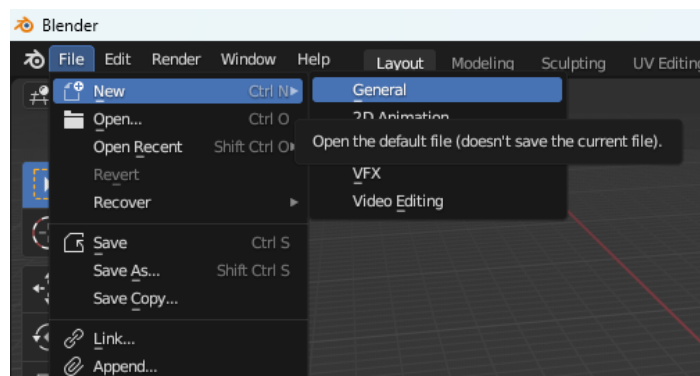
A. Membuat model 3d

1. Membuka aplikasi blender yang sudah diinstal.



Gambar 4.1 Membuka Blender

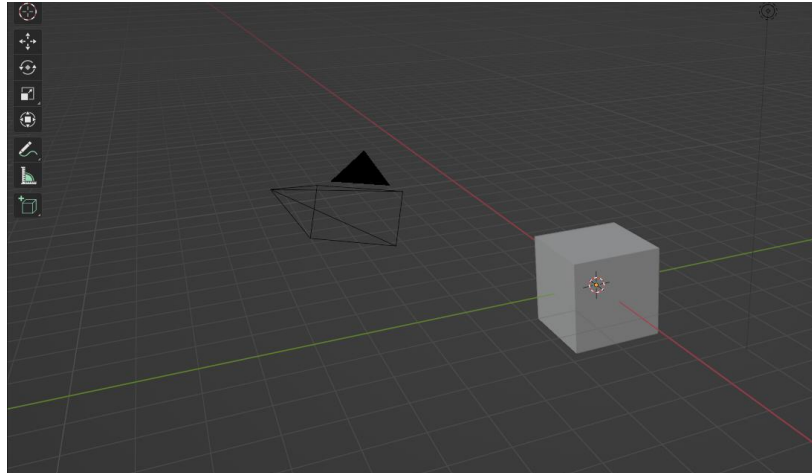
2. Memilih opsi new file dan general.



Gambar 4.2 Pilih new file

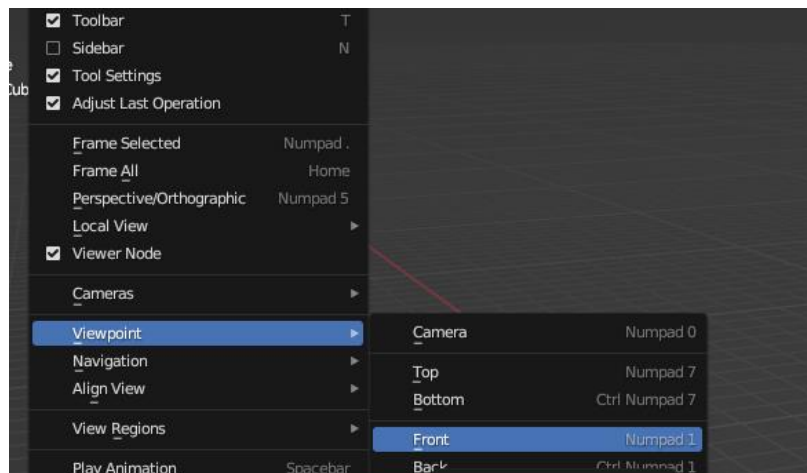


3. Tampilan awal proyek general berupa kubus



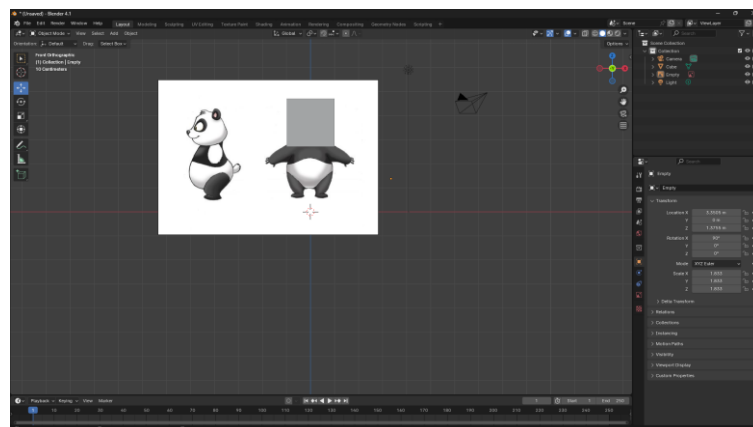
Gambar 4.3 tampilan awal proyek

4. Mengubah view menjadi viewpoint front



Gambar 4.4 Ubah menjadi viewpoint fornt

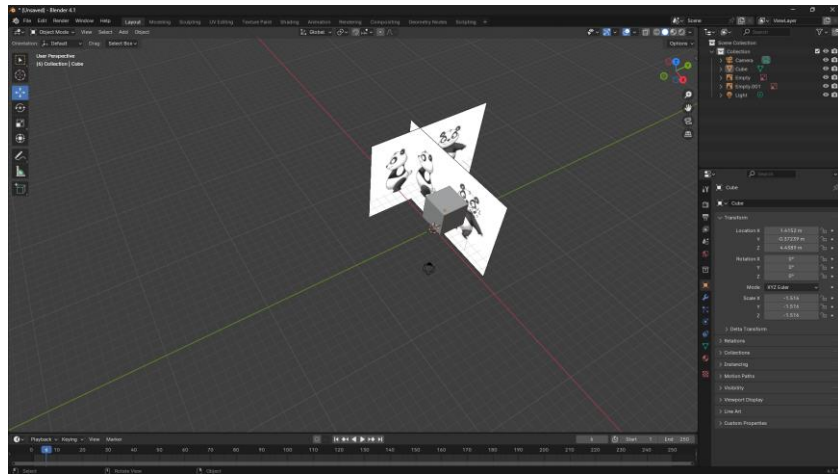
5. Import drag and drop sketsa lalu atus posisi dans sesuaikan dengan sketsa dibelakang kubus



Gambar 4.5 Import sketsa

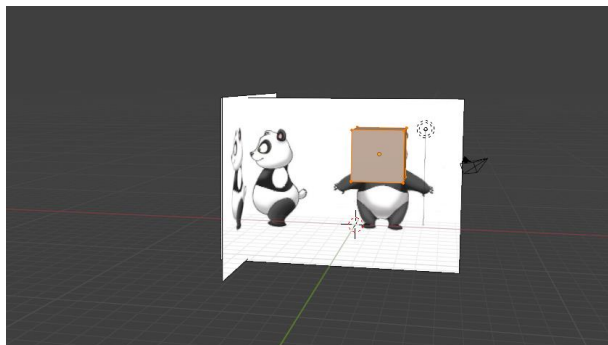


6. Masukkan sketsa lagi dan cocokkan dengan wajah bagian samping



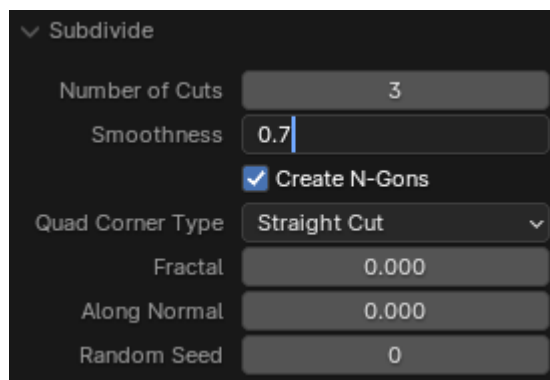
Gambar 4.6 menambahkan sketsa dari samping

7. Klik pada kubus lalu masuk ke edit mode, kemudian klik kanan kubus lalu pilih subdivide



Gambar 4.7 Masuk ke edit mode

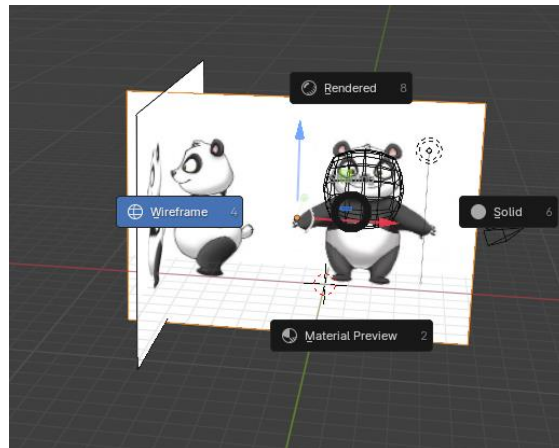
8. Masuk ke menu subdivide pojok kiri bawah, lalu masukkan number 3 dan smooth 0.700



Gambar 4.8 Memberikan subdivide pada kubus

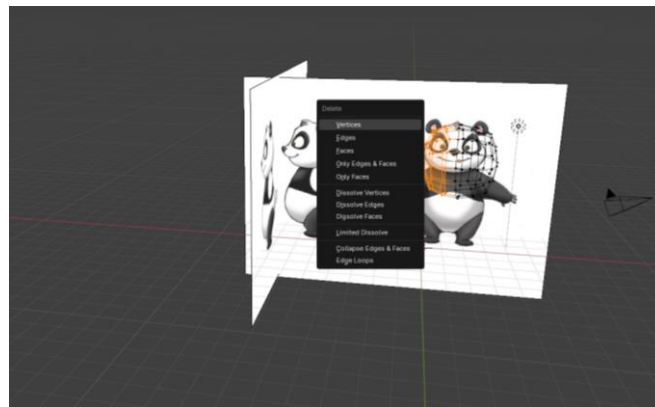


9. Hasil bentuk kubus setelah dilakukan subdivide



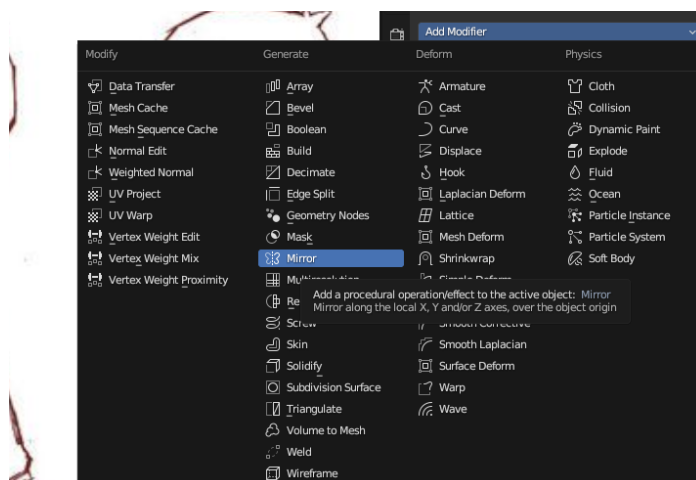
Gambar 4.9 Hasil subdivide kubus

10. Blok Sebagian wireframe yang ada kemudian pilih dissolve vertices



Gambar 4.10 vertices

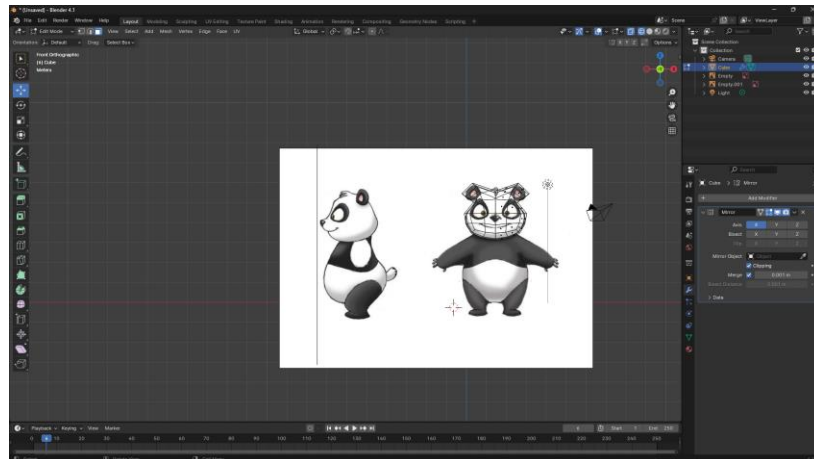
11. Kemudian tambahkan add modifier mirror agar sisi lain terduplikasi dan ceklist bagian clippingnya



Gambar 4.11 Add mirror modifier



12. Rapihan bentuk kubus tadi sesuai gambar 2d sesuai gambar sketsa



Gambar 4.12 Membuat kepala

13. Select Faces lalu extrude bagian tersebut agar bisa extend untuk membuat bagian badan lainnya



Gambar 4.13 Extrude Faces

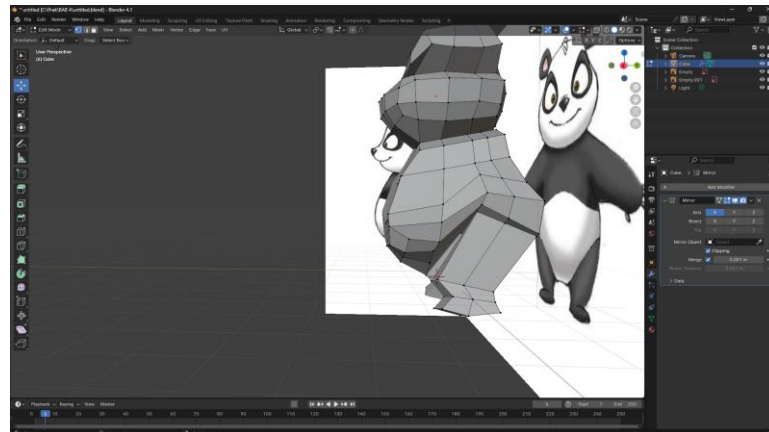
14. Berikan subdivide dan lakukan extrude face agar model jadi sesuai keinginan



Gambar 4.14 Menganimasikan objek burung

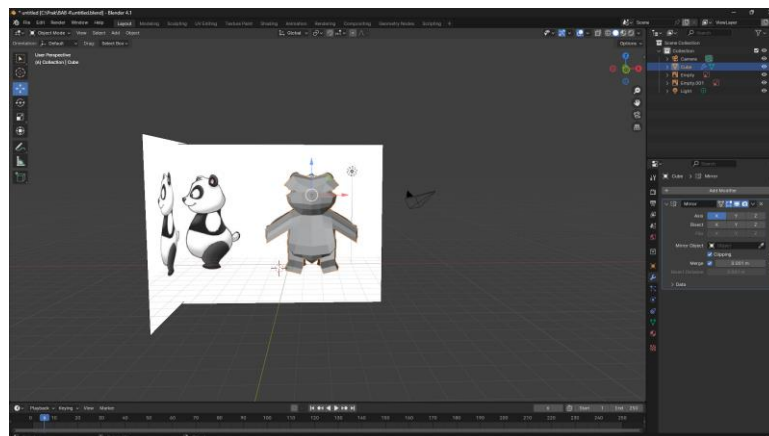


15. Lakukan hal yang sama dalam membuat kakinya



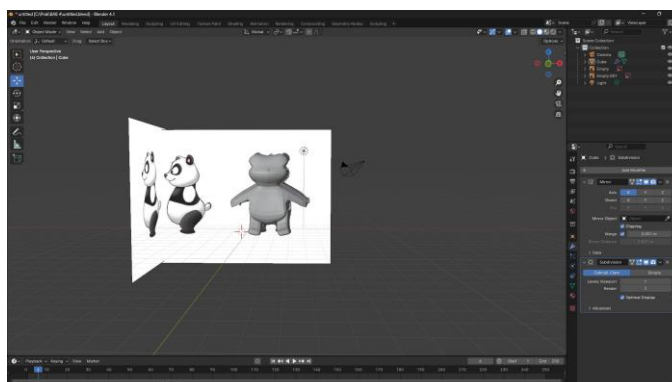
Gambar 4.15 Membuat kaki model 3d

16. Lakukan hal yang sama dalam membuat kakinya



Gambar 4.16 Membuat kaki model 3D

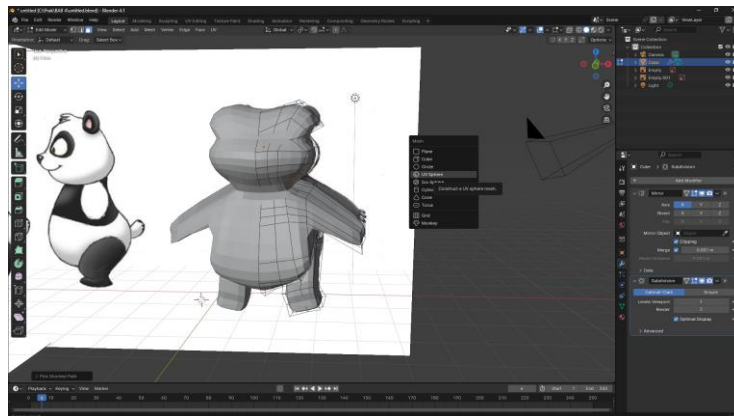
17. Tekan tab untuk mengganti menjadi menjadi object mode. Pada modifier properties, tambahkan subdivision surface



Gambar 4.17 Hasil model 3d

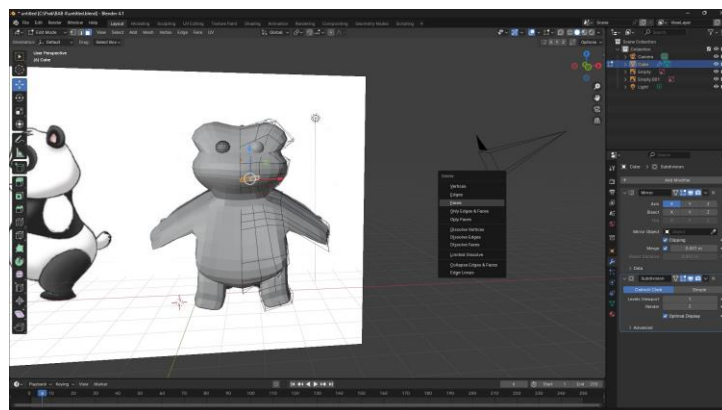


18. Masuk ke object mode. Tekan Shift + A, pilih UV Sphere. Kemudian buat mata



Gambar 4.18 Masukan objek mode

19. Kemudian pilih edge select tekan Alt + klik pada garis kemudian tekan E dan tarik kedalam lurus dengan sumbu Y, atur bentuk mulut sesuai dengan keinginan.



Gambar 4.19 Membuat mulut untuk model 3d

20. Hasil membuat model 3D



Gambar 4.20 Hasil model 3d