

# Laporan Blender Pertemuan 9

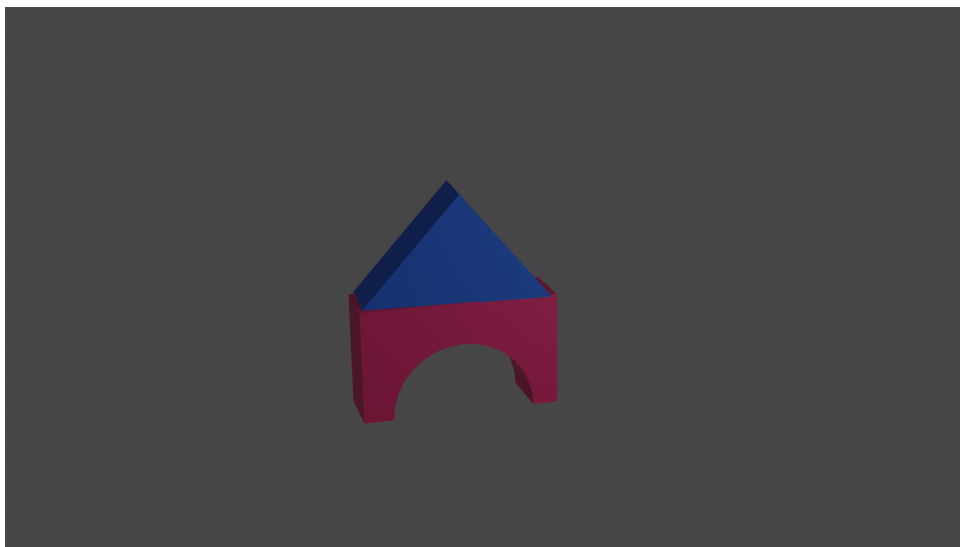
**Muhammad Fauzan Lubis**

191524026

D4-2A

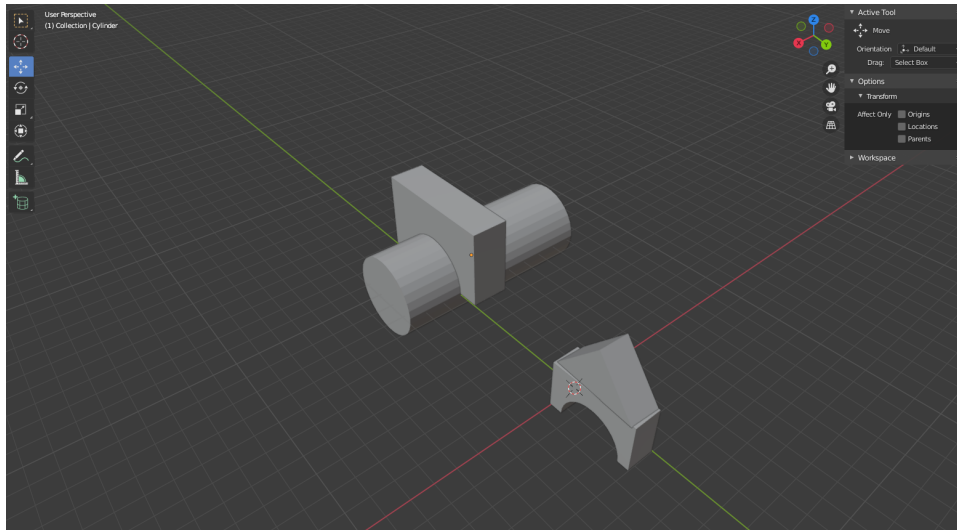
## Rangkuman Kegiatan

### Arch dan Segitiga

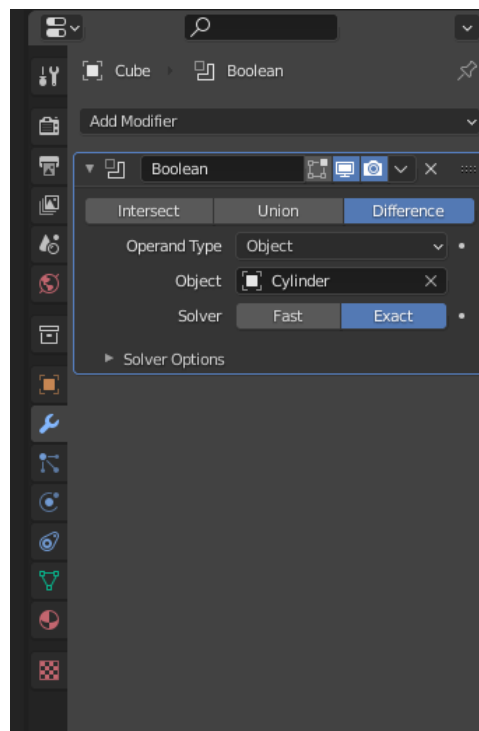


Gambar di atas merupakan hasil render dari hasil pembuatan arch (balok beririsan dengan lingkaran). Dalam membuatnya menggunakan 2 tools yang berbeda untuk keduanya. Dalam membuat arch dilakukan hal di bawah ini,

1. Membuat suatu kubus dengan menggunakan tool "Add Cube"
2. Membuat suatu silinder di depannya, dengan menggunakan tool "Add Cylinder"
3. Silinder yang sudah di buat akan di tempatkan sesuai dengan area yang akan di potong, kurang lebih seperti ini



4. Lalu pada sidebar di kanan untuk kubus yang sudah dibuat tersebut, akan dibuat modifier dengan tipe Boolean dengan tipe difference, dengan objek yang dipilih adalah silinder yang sudah ditempatkan untuk memotong kubus tersebut. Konfigurasinya terlihat seperti ini,

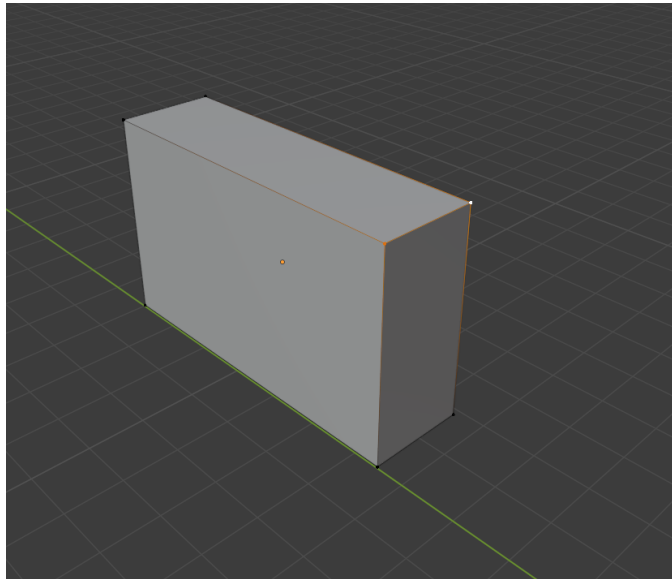


5. Apply modifier, dan hapus silinder yang sudah di buat, maka arch akan terbentuk dari kubus

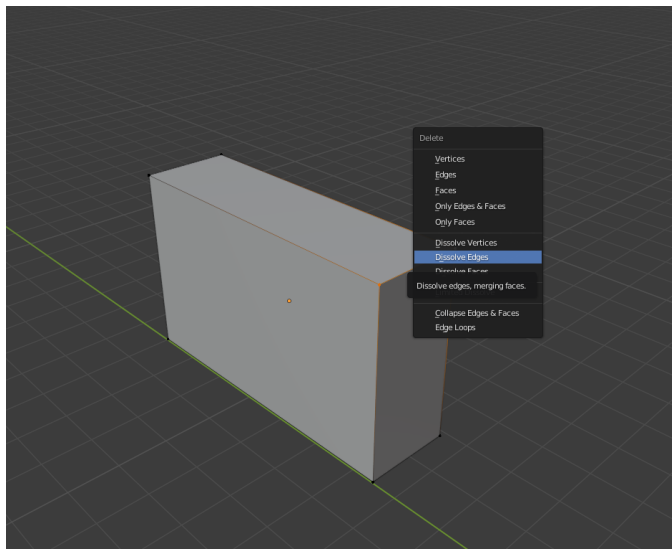
Sementara untuk membentuk segitiga dari suatu kubus lebih mudah lagi,

1. Membuat kubus seperti sebelumnya

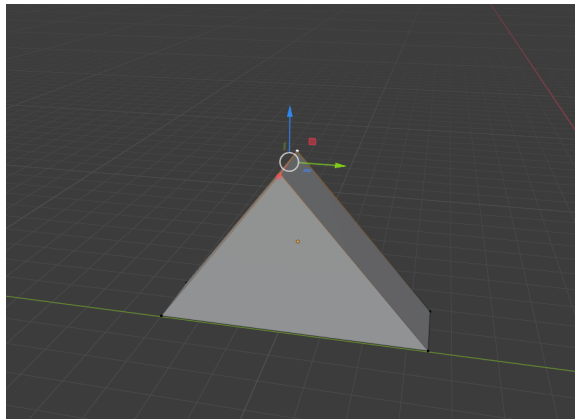
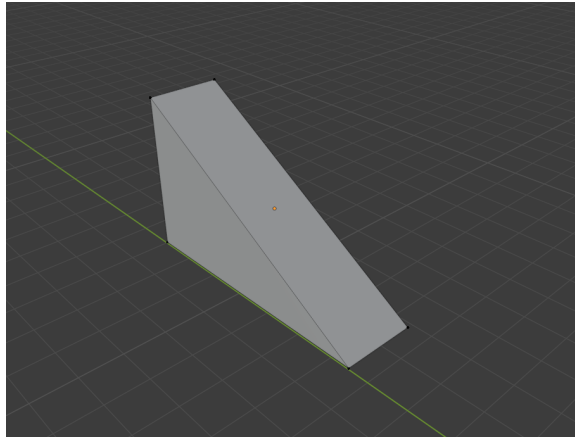
2. Dengan menggunakan mode Modelling, pilih 2 edge di salah satu sisi kubus tersebut seperti gambar di bawah ini,



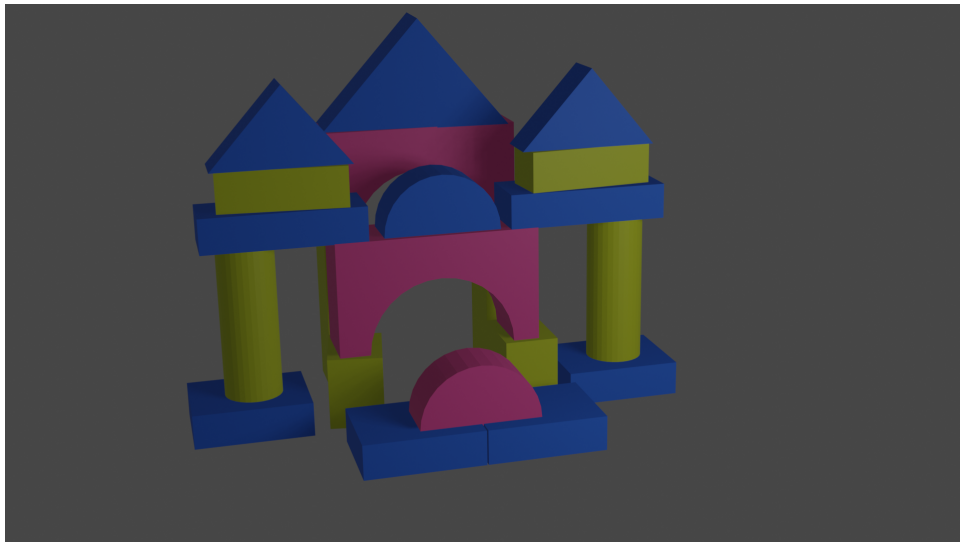
3. Tekan delete dan pilih dissolve edge,



4. Edge sisanya dapat dipindahkan ke tengah, agar terlihat seperti yang ada di referensi tugas



## Gapura



Di atas tersebut merupakan hasil render dari gapura yang sudah di buat di Blender. Untuk membuat gapura yang ada di referensi, dibuat dengan apa yang sudah dibuat disebelumnya untuk segitiga dan arch. Dan untuk membuat setengah silinder dibuat dengan cara yang sama dengan dibuatnya arch, hanya

saja dibalik dengan silinder dipotong dengan kubus sehingga setengah dari silinder terpotong.

## Lesson Learned

- Dengan menggunakan modifier Boolean dengan mudah dapat melakukan union, difference, dan slice seperti dalam Corel Draw pada bidang 2D
- Dalam mewarnai suatu objek dapat dilakukan dengan menggunakan opsi material dari objeknya sendiri, terdapat banyak parameter yang bisa diubah, bahkan dapat digabungkan dengan suatu gambar untuk materialnya