



## TUGAS PERTEMUAN: 4

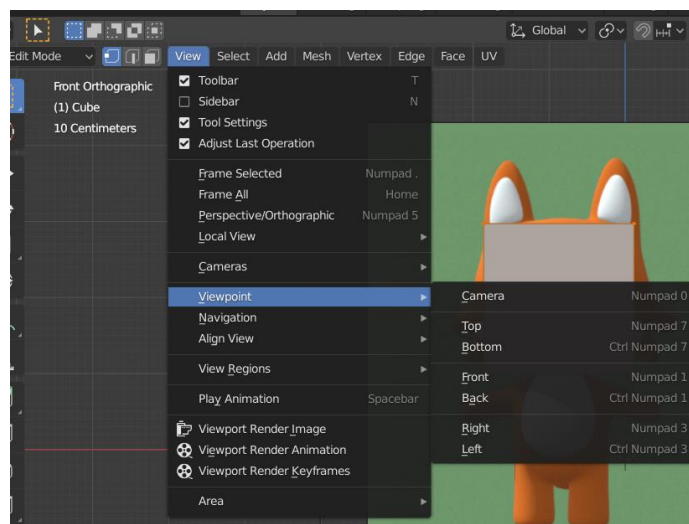
### 3D MODELING

<b>NIM</b>	:	1818018
<b>Nama</b>	:	Muhamad Fauzan Nashir
<b>Kelas</b>	:	C
<b>Asisten Lab</b>	:	Difa Fisabilillah
<b>Referensi</b>	:	

#### 4.1 Tugas 4 : Langkah-langkah 3D Modeling

##### A. Membuat Dokumen baru

1. Untuk memudahkan praktik, hal yang nantinya akan dilakukan berkali-kali adalah teknik viewpoint, Buka blender dan ubah viewpoint menjadi view Front. Pilih View > Viewpoint > Front



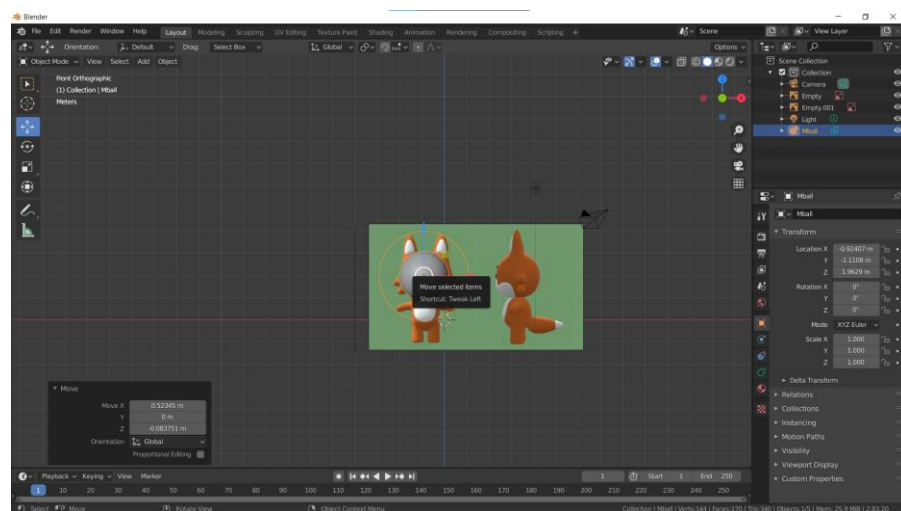
Gambar 4.1 View point

2. Import sketsa dengan drag and drop sketsa ke blender. Posisikan sketsa seperti dibawah ini. Perbesar ukuran sketsa dengan menekan keyboard S (Size). Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y, Arahka cube berada tepat di kepala dan kecikan dengan menggunakan keyboard S (Size).



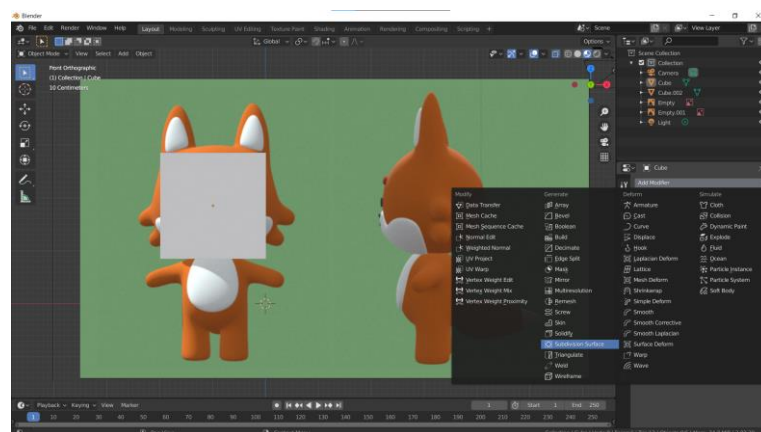
Gambar 4.2 import sketsa

3. 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 4.3 rotasi sketsa

4. Ubah mode pada cube menjadi edit mode atau menggunakan tab (Changes Mode). Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih subdivirson surface, Klik subdivide di pojok kiri layar.



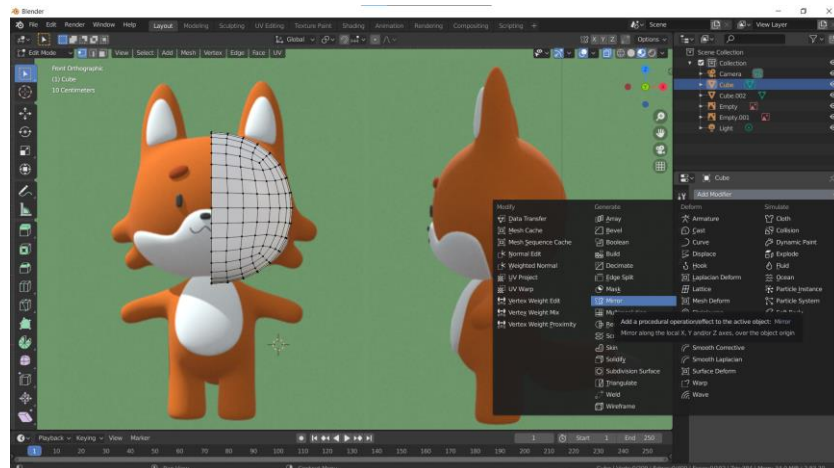
Gambar 4.4 Membuat lingkaran

5. Atur bentuk dari cube yang sudah di ubah menjadi lingkaran dengan menggunakan comand s+z, seperti pada gambar dibawah ini



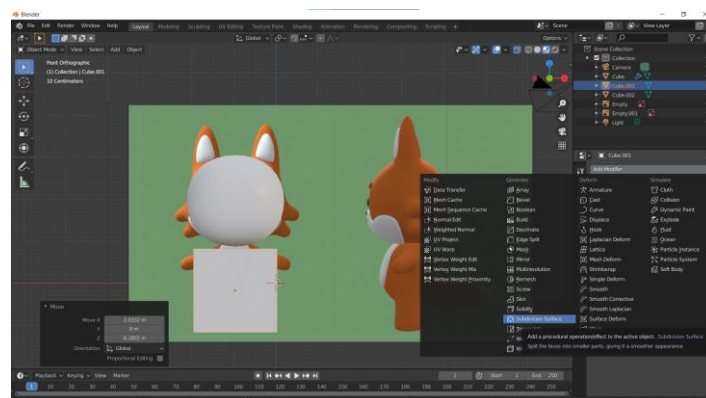
Gambar 4.5 Mengatur cube

6. Seleksi setengah objek dari cube kemudian tekan x kemudian pilih vertices, setelah itu pilih add modiffier dan pilih mirror agar objek presisi.



Gambar 4.6 Membuat objek presisi

7. Buat cube baru dan lakukan pada step sebelum nya.



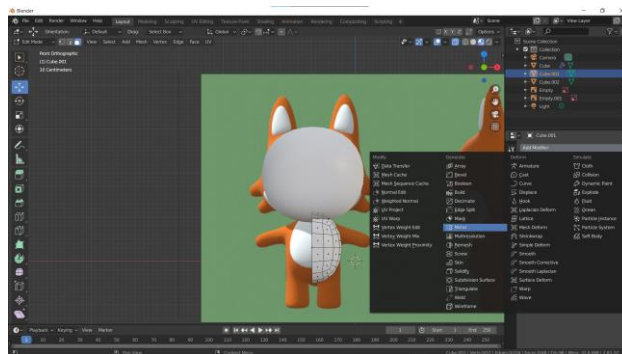
Gambar 4.7 Membuat cube baru

8. Atur ukuran dari sisi kamera samping dengan cara menekan 3 dan atur ukuran menggunakan comand s+z, seperti gambar dibawah ini.



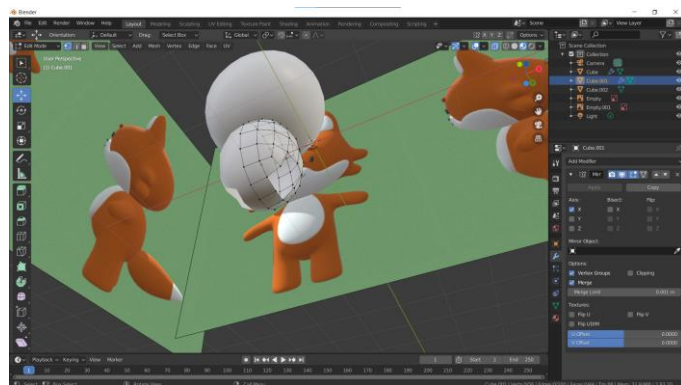
Gambar 4.8 Membuat badan

9. Lakukan hal yang sama dengan memisahkan setengah dari objek badan agar presisi.



Gambar 4.9 membuat mirror

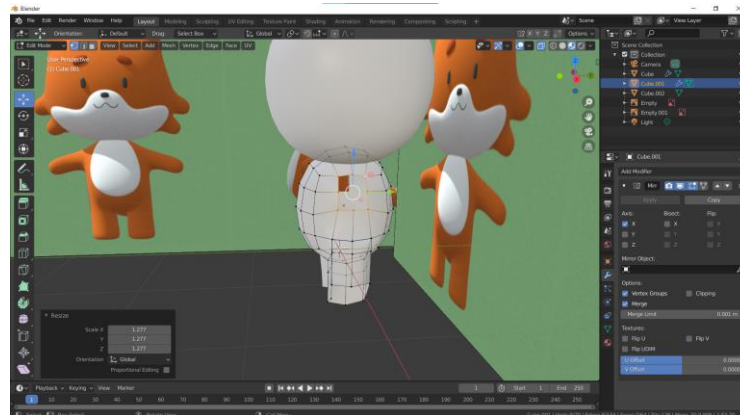
10. Untuk membuat kaki perlu dilakukan seleksi pada bagian badan lalu memberikan lubang dengan cara tekan x dan pilih vertices.



Gambar 5.10 membuat kaki



11. Lakukan hal yang sama pada tangan seeperti dibawah ini



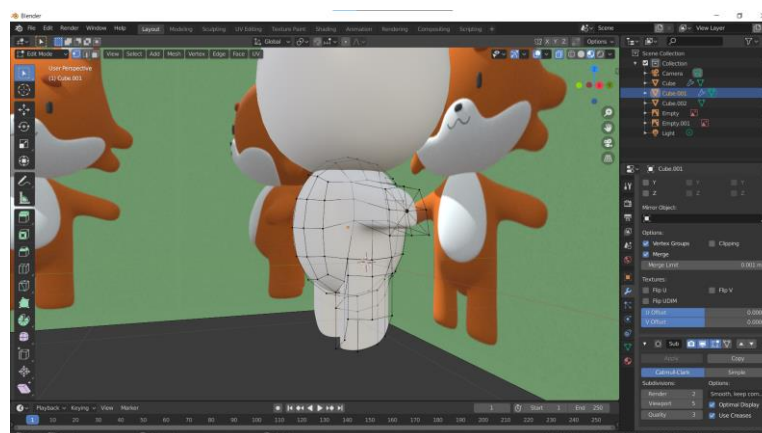
Gambar 4.11 membuat kaki

12. Kemudian tarik dan atur tangan dan kaki dengan cara menekan E dan agar lebih tertata bisa menggunakan bantuan comand z.



Gambar 4.12 mengatur tangan dan kaki

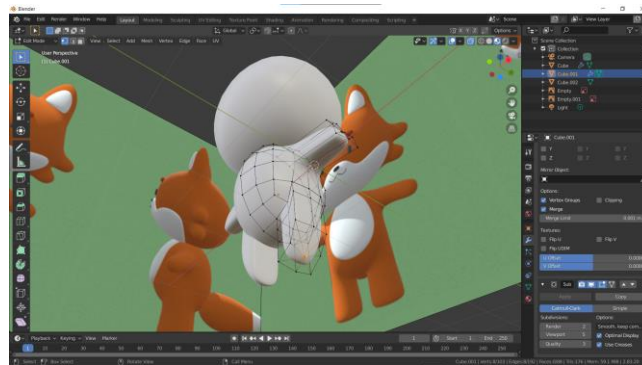
13. Kemudian tarik dan atur tangan dan kaki dengan cara menekan E dan agar lebih tertata bisa menggunakan bantuan comand z.



Gambar 4.13 membuat tangan

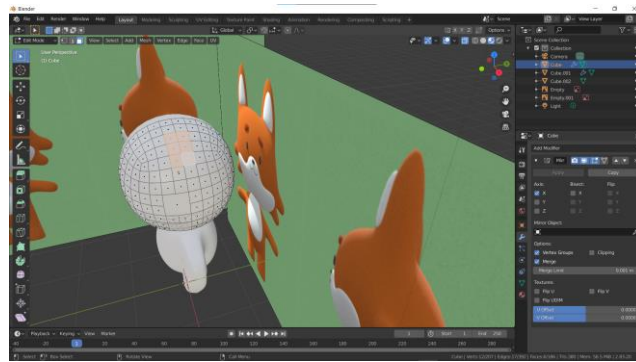
14. Agar tampilan smoth maka tambahkan add modifier subdivision, agar tampilan seperti dibawah ini





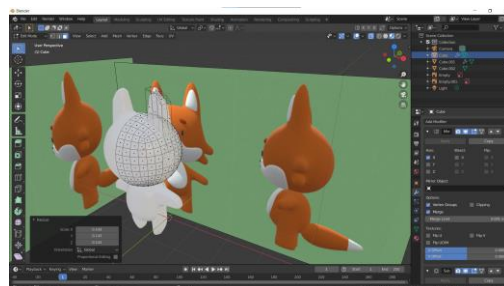
Gambar 4.14 membuat tangan

15. Lalu untuk membuat telinga seleksi pada bagian kepala dan lakukan seperti yang dilakukan pada tangan dan kaki



Gambar 4.15 membuat telinga

16. Kemudian tarik dengan cara klik e dan sesuaikan seperti gambar dibawah



Gambar 4.16 membuat telinga

17. Sesuaikan bagian samping agar sesuai dengan sketsa



Gambar 4.17 bagian samping

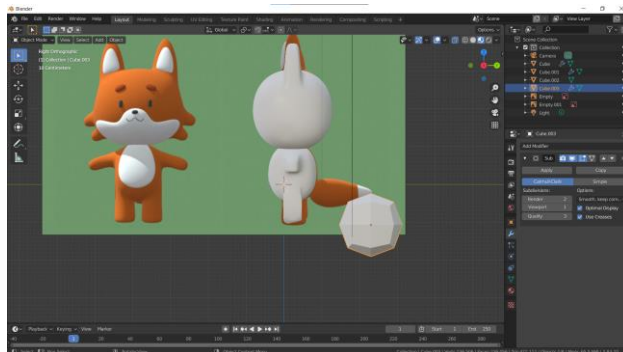


18. Buat objek baru untuk membuat ekor seperti dibawah ini



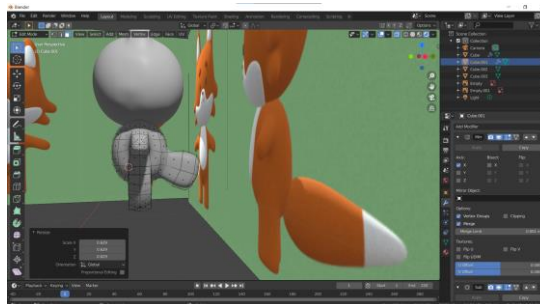
Gambar 4.18 membuat ekor

19. Tambahkan modifier surface untuk mengatur bentuk cube



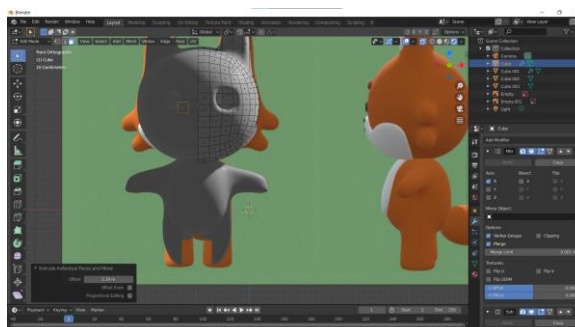
Gambar 4.19 membuat ekor

20. Atur ekor seperti dibawah ini menggunakan comandd e



Gambar 4.20 mengatur ekor

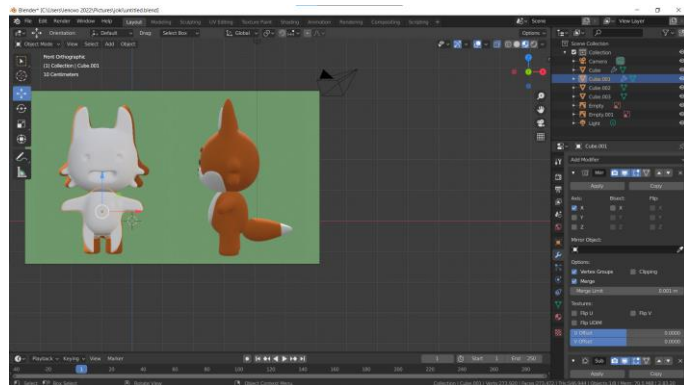
21. Untuk membuat mata dan mulut seleksi pada cube kepala kemudia tekan alt+e dan pilih exturde individual faces



Gambar 4.21 membuat mata



22. Tekan command 1 untuk melihat hasil dari karakter yang sudah dibuat



Gambar 4.22 membuat mata