



## TUGAS PERTEMUAN: 4

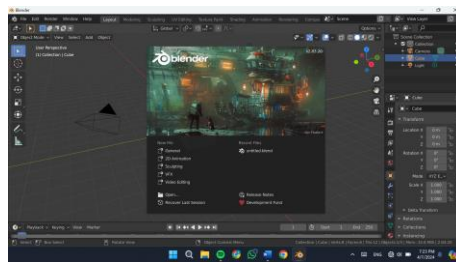
### 3D Modeling

NIM	:	2118023
Nama	:	Ckristina Candra Dewi
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (2118034)
Referensi	:	<a href="https://pin.it/3ZMW088Qb">https://pin.it/3ZMW088Qb</a>

#### 4.1 Tugas 4 : Membuat 3D modeling menggunakan sketsa 2D

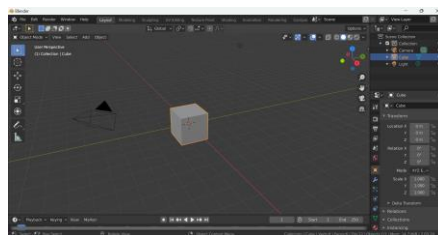
##### A. Membuat 3D modeling

1. Buka Blender lalu pilih general



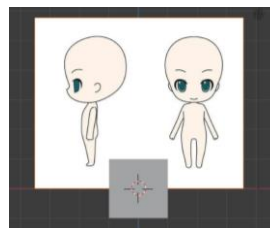
Gambar 4.1 Tampilan Blender

2. Setelah itu akan muncul tampilan seperti pada gambar



Gambar 4.2 Tampilan Blender

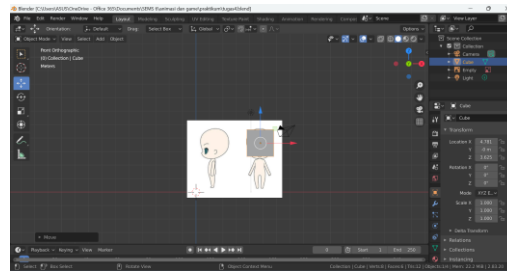
3. Tambahkan sketsa 2D dengan cara drop sketsa 2D ke blender lalu posisikan seperti pada gambar.



Gambar 4.3 Tampilan Menambahkan Sketsa

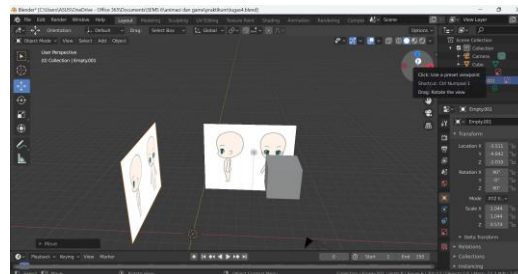


4. Arahkan cube ke bagian kepala lalu sesuaikan ukuran kepala sketsa dengan menekan S pada keyboard.



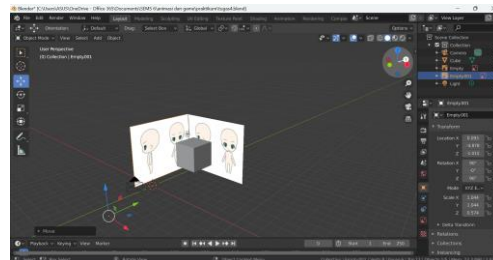
Gambar 4.4 Tampilan Sketsa

5. Klik gambar sketsa lalu copy paste, setelah itu tekan R (Rotate) dan Z (Sumbu Z) dan 90 lalu enter untuk mengatur sketsa agar berputar searah sumbu Z sebanyak 90 derajat.



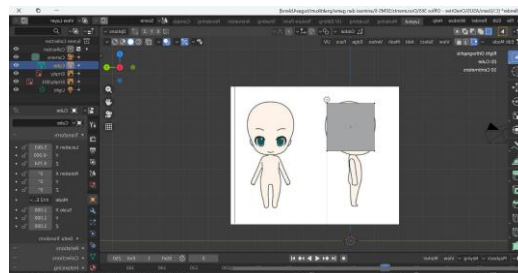
Gambar 4.5 Tampilan Mengatur Sketsa

6. Tekan numpad 3 untuk view kanan lalu atur seperti pada gambar



Gambar 4.6 Tampilan Membuat Bayangan

7. Tekan numpad 3 lalu sesuaikan posisi cube dengan kepala seperti pada gambar



Gambar 4.7 Tampilan Menyesuaikan Dengan Sketsa

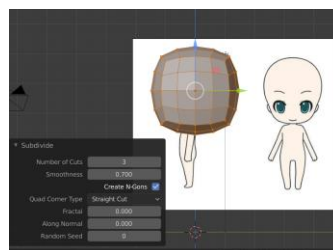


8. Selanjutnya kita mulai buat bagian kepala. Ubah menjadi edit mode lalu klik kanan pada objek dan pilih subdivice



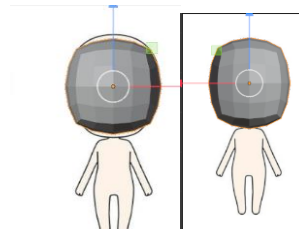
Gambar 4.8 Tampilan Edit Mode

9. Lalu, atur number of cuts dan smoothness seperti pada gambar



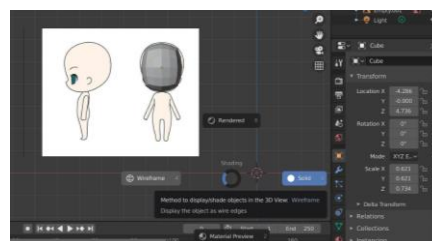
Gambar 4.9 Tampilan Subdivice

10. Atur ukuran cube menggunakan S, lalu untuk mengatur Panjang cube bisa menekan S dan Z pada keyboard



Gambar 4.10 Tampilan Mengatur Ukuran Cube

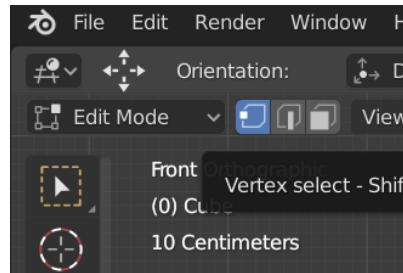
11. Tekan Z pada keyboard lalu pilih wireframe



Gambar 4.11 Tampilan Wireframe



12. Masih dalam edit mode, pilih vertex select.



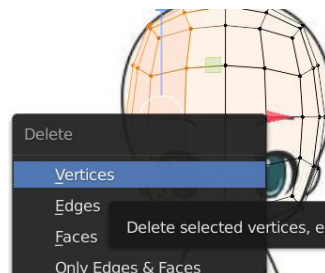
Gambar 4.12 Tampilan Vertex Select

13. Seleksi setengah bagian dari muka seperti pada gambar.



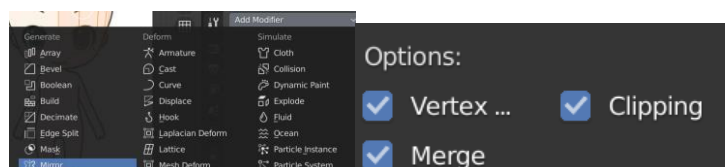
Gambar 4.13 Tampilan Seleksi Titik

14. Tekan X atau Delete lalu pilih vertices untuk menghapus bagian yang diseleksi.



Gambar 4.14 Tampilan Seleksi Titik

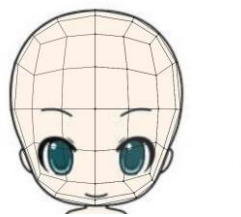
15. Pilih modifier, lalu add modifier dan pilih mirror. Centang bagian clipping.



Gambar 4.15 Tampilan Modifier

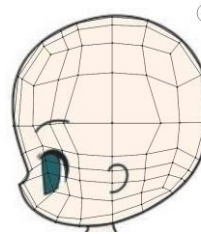


16. Tampilkan viewpoint front lalu seleksi menggunakan vertex select dan rapikan cube sesuai dengan sketsa.



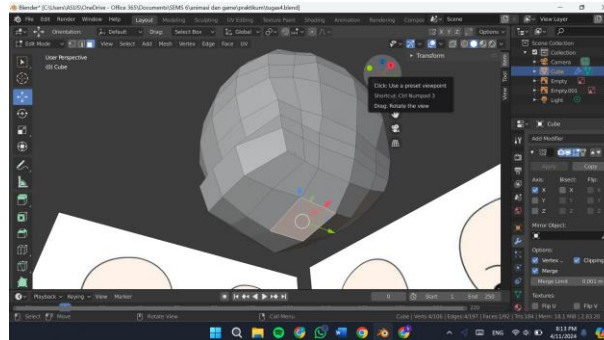
Gambar 4.16 Tampilan Merapikan Objek

17. Ubah viewpoint menjadi kanan lalu sesuaikan seperti langkah sebelumnya, jika perlu menambah garis tekan CTRL+R.



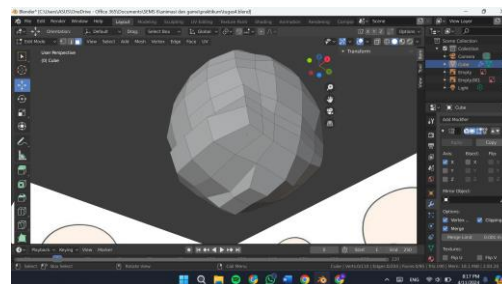
Gambar 4.17 Tampilan Layer Depth

18. Setelah selesai membuat kepala, selanjutnya membuat bagian leher. Ubah ke solid lalu pilih face select, kemudian pilih seperti pada gambar



Gambar 4.18 Tampilan Membuat Leher

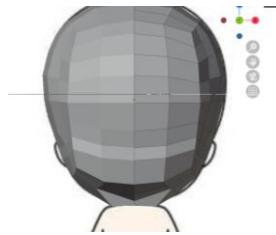
19. Lalu tekan E (*Extrude*) lalu tarik sedikit seperti pada gambar.



Gambar 4.19 Tampilan Membuat Leher

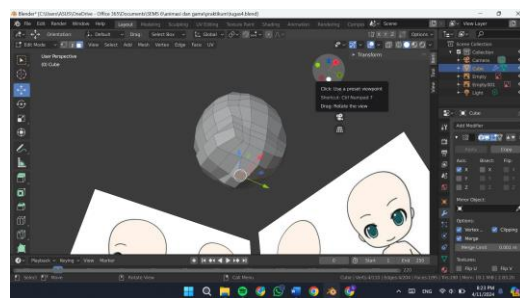


20. Ubah viewpoint ke bagian depan lalu sesuaikan ukuran leher dengan sketsa



Gambar 4.20 Tampilan Membuat Leher

21. Posisikan objek seperti pada gambar lalu gunakan face select untuk membuat badan.



Gambar 4.21 Tampilan Membuat Badan

22. Ubah ke viewpoint front lalu tekan E untuk membuat badan, sesuaikan dengan sketsa.



Gambar 4.22 Tampilan Membuat Badan

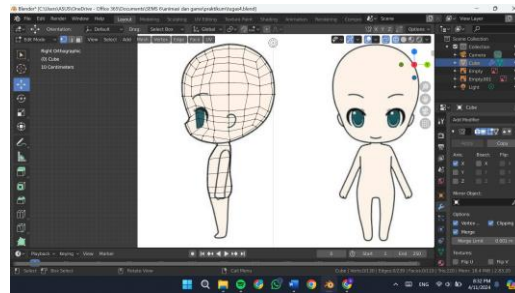
23. Tampilkan viewpoint right lalu tekan CTRL+R kemudian ubah number of cuts menjadi 3.



Gambar 4.23 Tampilan Membuat Badan

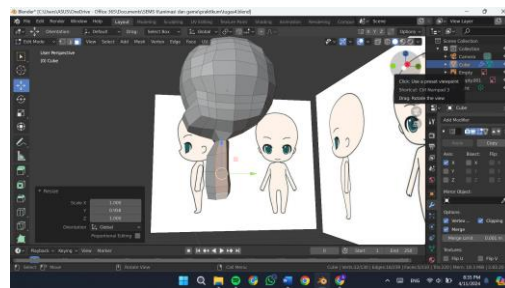


24. Ubah tampilan menjadi wireframe lalu sesuaikan bentuk badan dengan sketsa, tambahkan garis jika diperlukan.



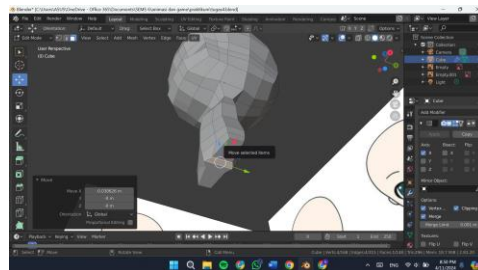
Gambar 4.24 Tampilan Membuat Badan

25. Jika sudah, ubah tampilan menjadi solid lalu pilih face select kemudian atur seperti pada gambar.



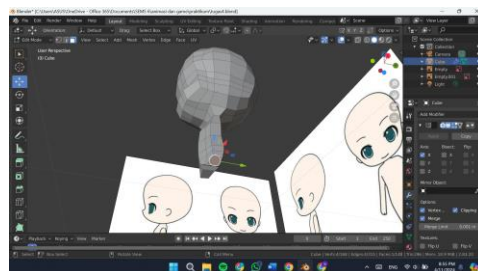
Gambar 4.25 Tampilan Membuat Badan

26. Posisikan objek seperti pada gambar lalu pilih face select, kemudian tarik garis warna merah sedikit



Gambar 4.26 Tampilan Membuat Kaki

27. Kemudian pilih bagian seperti pada gambar untuk membuat kaki,

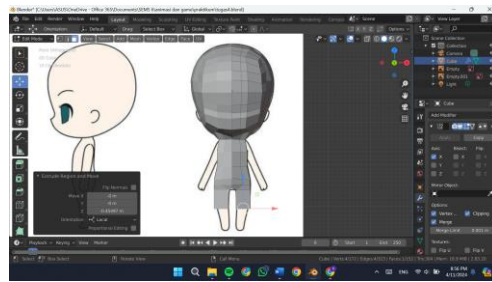


Gambar 4.27 Tampilan Membuat Kaki



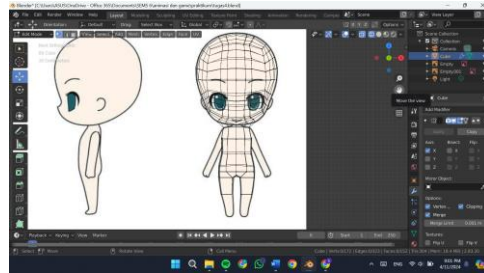


28. Ubah viewpoint ke front, lalu tekan E dan tarik hingga setengah kaki.



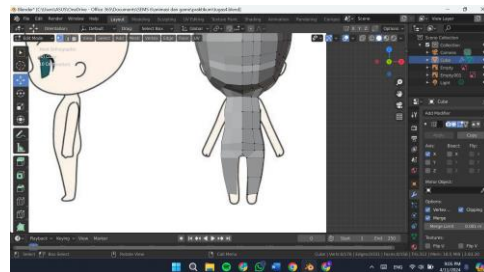
Gambar 4.28 Tampilan Membuat Kaki

29. Ubah menjadi wireframe lalu sesuaikan ukuran kaki dengan sketsa.



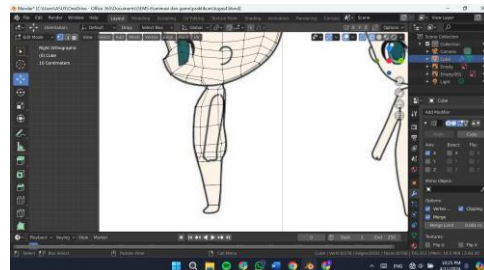
Gambar 4.29 Tampilan Membuat Kaki

30. Ubah tampilan menjadi solid lagi lalu tekan E untuk membuat kaki bagian bawah.



Gambar 4.30 Tampilan Membuat Kaki

31. Kemudian sesuaikan lagi dengan sketsa.

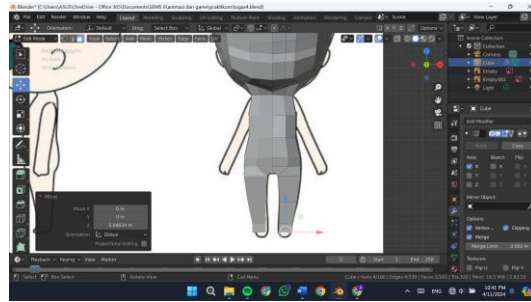


Gambar 4.31 Tampilan Membuat Kaki





32. Selanjutnya membuat telapak kaki, tekan E kemudian tarik sedikit.



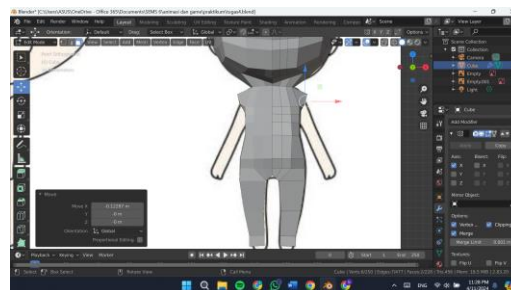
Gambar 4.32 Tampilan Membuat Kaki

33. Lalu pilih bagian depan menggunakan face select, kemudian pindah ke viewpoint right dan tekan E setelah itu sesuaikan.



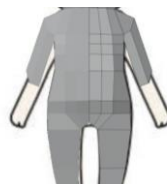
Gambar 4.33 Tampilan Membuat Kaki

34. Jika sudah, lanjut membuat bagian tangan. Ubah ke viewpoint right, kemudian select 2 kotak lalu tekan E. Atur menggunakan S (size), R (rotate), dan Y (sumbu Y).



Gambar 4.34 Tampilan Membuat Bagian Tangan

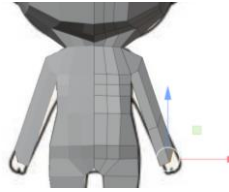
35. Kemudian tekan E lagi untuk membuat tangan, kemudian sesuaikan ukuran seperti sebelumnya.



Gambar 4.35 Tampilan Membuat Lengan



36. Tekan E lagi untuk menyesuaikan panjang lengan dengan sketsa.



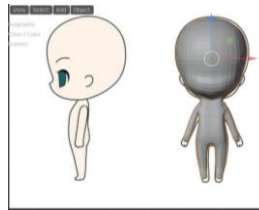
Gambar 4.36 Tampilan Membuat Tangan

37. Selanjutnya ubah menjadi object mode, lalu ke bagian modifier dan pilih add modifier. Pilih subdivision surface.



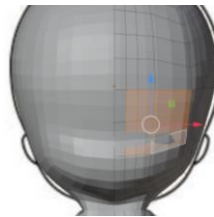
Gambar 4.37 Tampilan Modifier

38. Maka tampilan objek akan seperti pada gambar



Gambar 4.38 Tampilan Hasil Subdivision Surface

39. Select bagian muka dengan face select untuk membuat lubang bagian mata



Gambar 4.39 Tampilan Membuat Lubang Mata

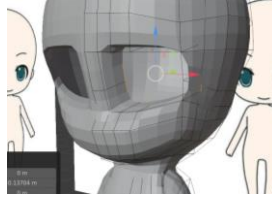
40. Tekan X kemudian pilih faces



Gambar 4.40 Tampilan Membuat Lubang Mata



41. Pilih edge select, lalu pilih salah satu bagian garis pada mata. Kemudian tekan alt + klik garis dan tekan E untuk membuat ruang lubang bagian mata.



Gambar 4.41 Tampilan Membuat Lubang Mata

42. Selanjutnya membuat bagian mulut, select menggunakan face select



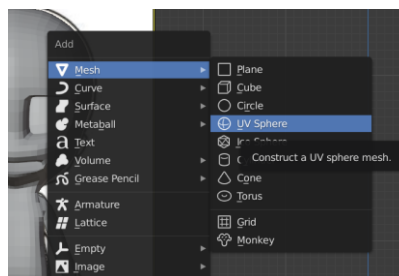
Gambar 4.42 Tampilan Membuat Mulut

43. Kemudian tekan x dan pilih faces. Lalu atur, seperti bagian mata tadi.



Gambar 4.43 Tampilan Membuat Mulut

44. Ubah ke object mode, tekan SHIFT+A dan pilih mesh > UV Sphere.



Gambar 4.44 Tampilan Add Object

45. Atur seperti pada gambar untuk membuat mata



Gambar 4.45 Tampilan Membuat Mata

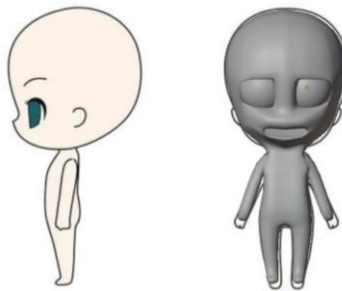


46. Klik kanan pada objek, lalu pilih shade smooth.



Gambar 4.46 Tampilan Shade Smooth

47. Hasil tampilan objek



Gambar 4.47 Tampilan Hasil

## B. Link Github

[https://github.com/kristinacandra/2118023\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/kristinacandra/2118023_PRAK_ANIGAME.git)