



## TUGAS PERTEMUAN: 4

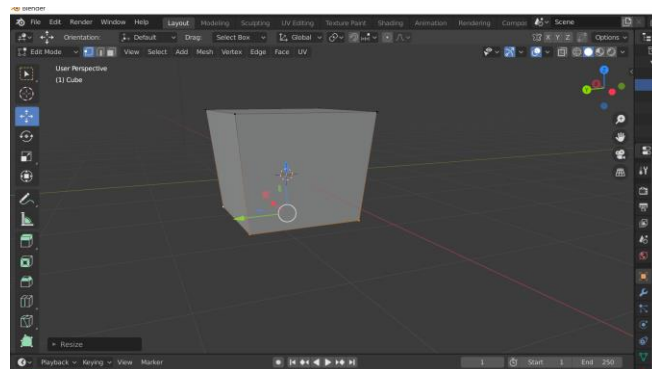
### 3D Modeling

NIM	:	2118119
Nama	:	Muhammad Yazid Abu Sahal
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	BERCHMANS BAYU BIN JAYA (2218034)

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat langkah-langkah untuk menerapkan 3D Modeling

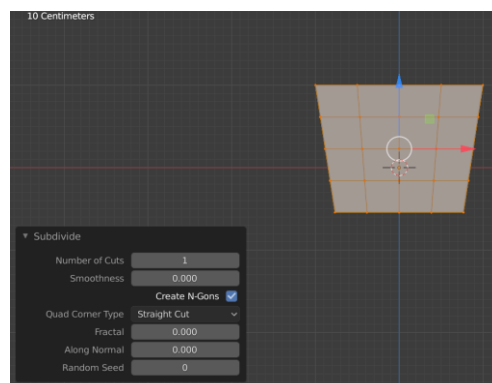
##### A. Karakter 3D

1. Pertama, buat Cube baru dan atur sisi bawah agar bentuknya mencorong dengan Menggunakan shortcut S .



Gambar 1.1 Buat Cube untuk kepala

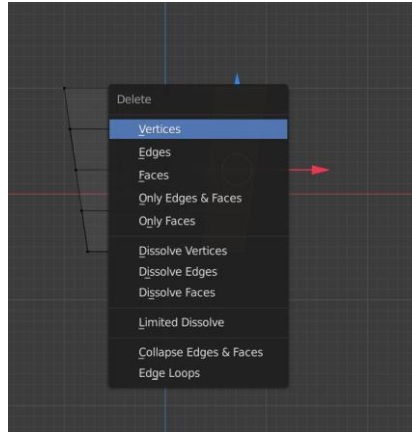
2. Setelah selesai, Subdivide objek dengan cara klik kanan lalu pilih Subdivide, dan atur number of cuts dan smoothness seperti dibawah ini.



Gambar 1.2 Extrude Cube

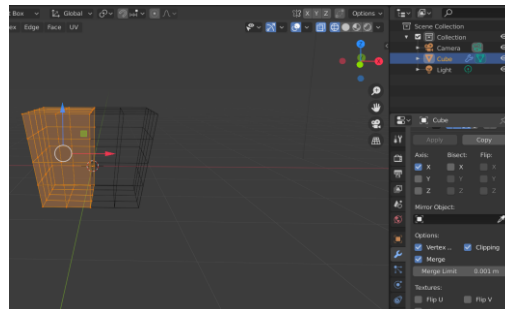


3. Selanjutnya, kita buat mirroring untuk objek cube yang sudah kita buat dengan cara menghapus setengah bagian objek yaitu seleksi dahulu bagiannya lalu klik hapus dengan keyboard X lalu pilih Vertices.



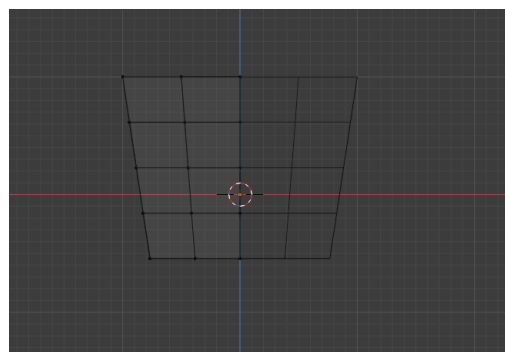
Gambar 1.3 Hapus Setengah Bagian Cube

4. Setelah itu seleksi bagian objek yang tersisa Menggunakan shortcut B, lalu pada pilih modifier properties nya menjadi mirror setelah itu centang bagian clipping seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.4 Mirroring Objek

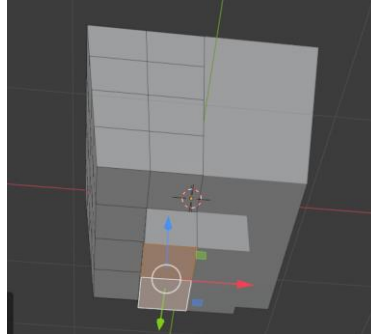
5. Jika berhasil, maka tampilannya seperti dibawah ini.



Gambar 1.5 Tampilan Hasil Mirroring

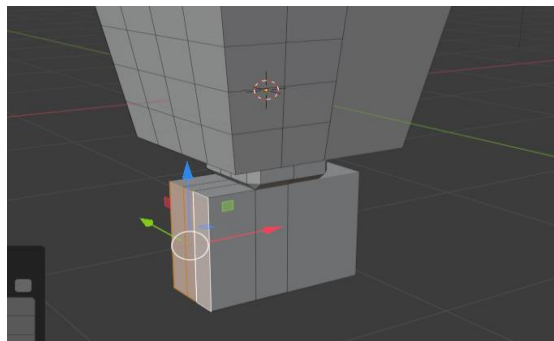


6. Langkah selanjutnya, buat bagian leher nya dengan cara seleksi bagian kotak atau face select lalu lakukan extrude dengan cara tekan keyboard E lalu Z dan Tarik kebawah .



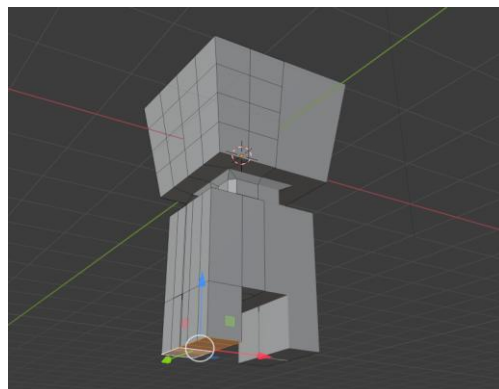
Gambar 1.6 Extrude Bagian Leher

7. Setelah itu, buat bagian badannya dengan cara yang sama seperti membuat leher.



Gambar 1.7 Buat Bagian Badan

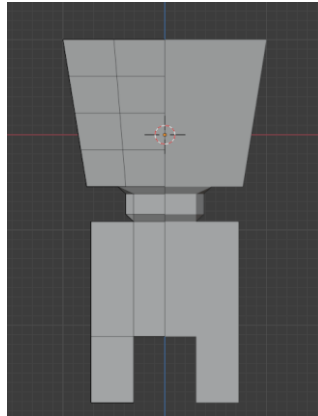
8. Setelah selesai, pada bagian sisi bawah badan, lakukan seleksi untuk beberapa face select dan lakukan extrude kebawah untuk membuat bagian kaki.



Gambar 1.8 Buat Bagian Kaki

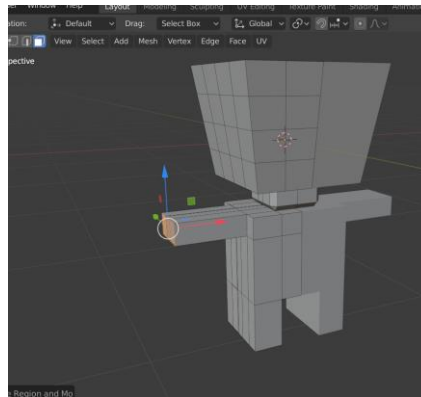


9. Jika selesai, tampilannya seperti dibawah ini.



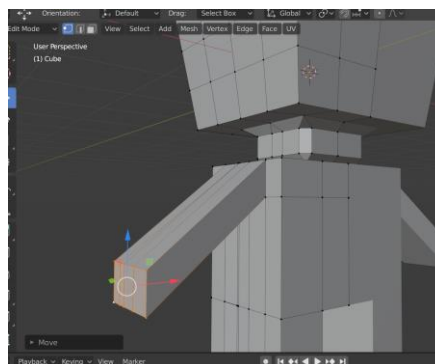
Gambar 1.9 Tampilan tambahan Kaki

10. Selanjutnya pada bagian sisi samping badan, lakukan selesai juga untuk membuat bagian tangan lalu tarik ke samping.



Gambar 1.10 Buat Bagian Tangan

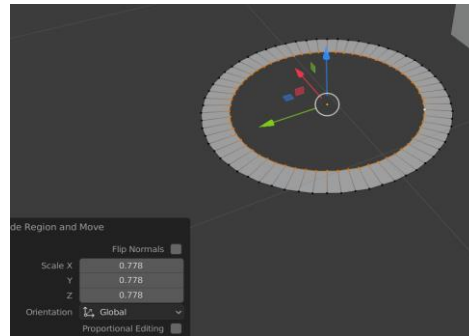
11. Setelah itu, seleksi bagian ujung face select tangan lalu tekan keyboard G dan gerakkan ke bawah seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.11 Atur Posisi Tangan

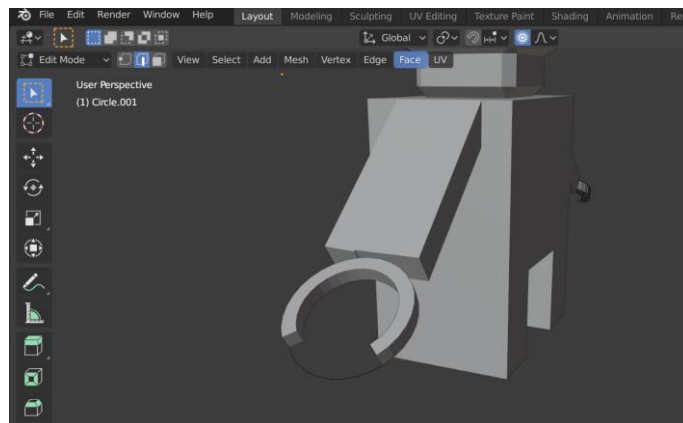


12. Langkah selanjutnya buat objek baru yaitu Circle. Lalu buat seperti dibawah ini.



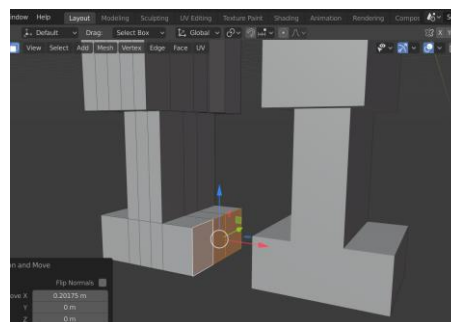
Gambar 1.12 Objek Circle

13. Setelah itu, seleksi beberapa bagian pada objek circle tersebut dan hapus. lalu posisikan dibagian tangan dan tempelkan seperti dibawah ini.



Gambar 1.13 Atur Posisi Circle

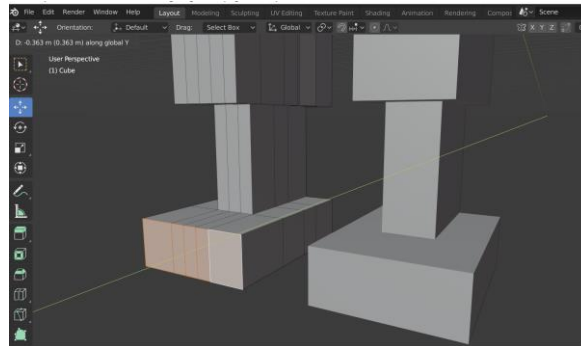
14. Langkah selanjutnya buat bagian kaki dengan seleksi bagian sisi samping kanan kiri lalu lakukan extrude dengan cara klik E lalu X setelah itu Tarik ke samping dan hasilnya seperti dibawah ini.



Gambar 1.14 Objek Alas Kaki

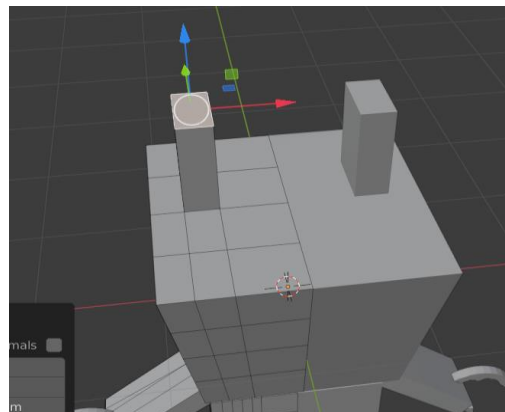


15. Extrude juga sisi depan dengan cara klik E lalu Y lalu Tarik kedepan sampai hasilnya seperti dibawah ini.



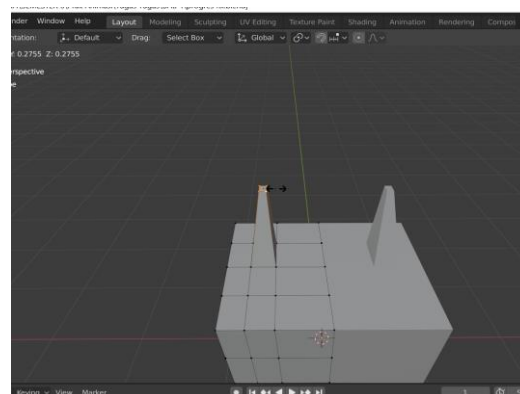
Gambar 1.15 Extrude Sisi Depan Alas Kaki

16. Langkah selanjutnya, buat bagian antenna dibagian atas kepala, dengan cara seleksi beberapa bagian face objek, lalu extrude dengan acara klik E lalu Z dan Tarik ke atas.



Gambar 1.16 Buat Antena

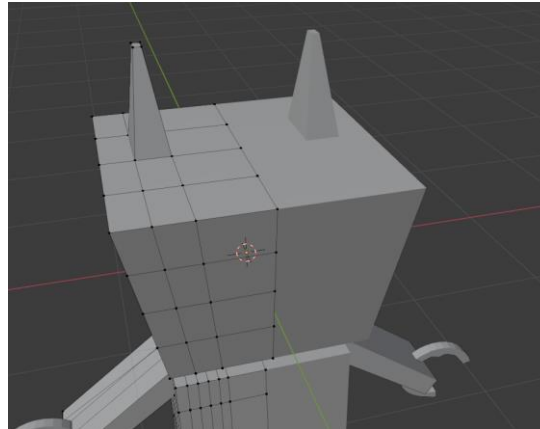
17. Klik S pada bagian sisi atas lalu buat seperti dibawah ini.



Gambar 1.17 Pengerucutan Antena

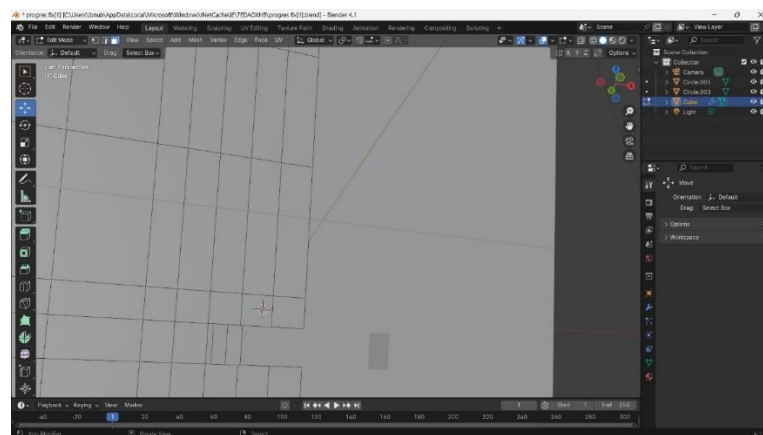


18. Jika Berhasil hasil nya seperti dibawah ini.



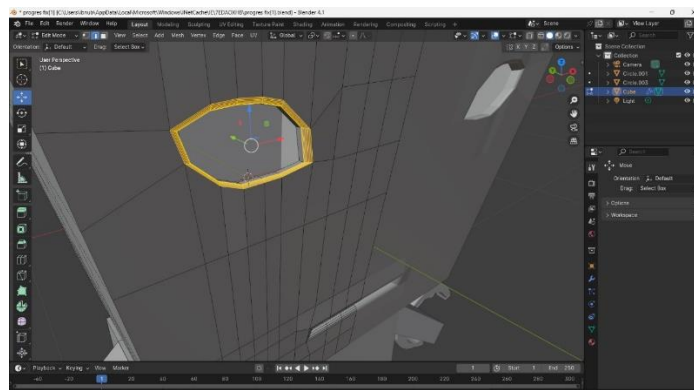
Gambar 1.18 Hasil Penambahan Antena

19. Langkah selanjutnya, buat bagian mulut dengan cara seleksi beberapa bagian face lalu atur seperti dibawah ini.



Gambar 1.19 Pembuatan Mulut

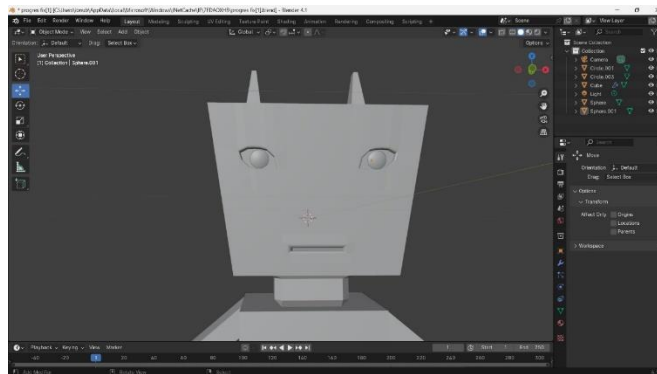
20. Buat juga bagian mata seperti dibawah inidan atur posisi dan bentuknya.



Gambar 1.20 Pembuatan Mata



21. Jika selesai, maka Tampilannya akan seperti dibawah ini.



Gambar 1.21 Hasil Mata dan Mulut