



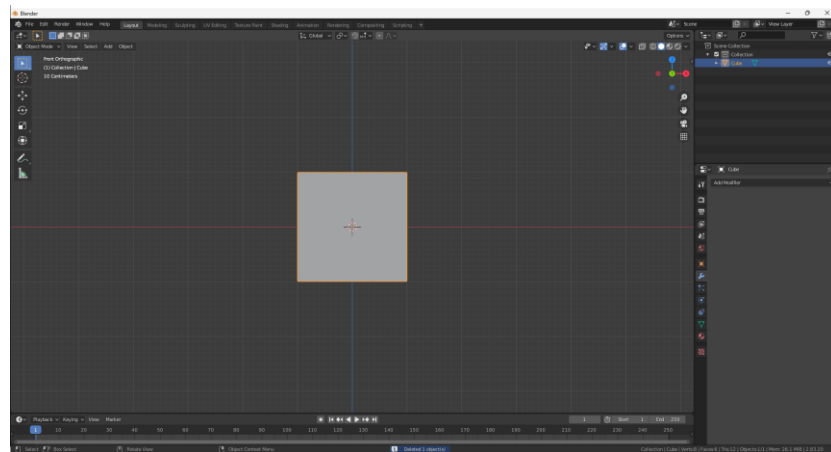
TUGAS PERTEMUAN: 4

3D MODELING

NIM	:	2118014
Nama	:	Muhammad Ridho Putra Syalabi
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	NAUFAL DHIAURRAFIF (2218059)

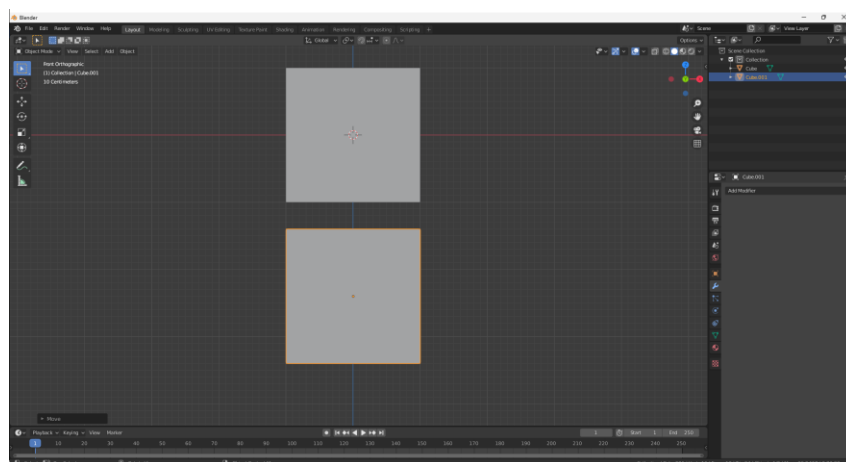
4.1 Tugas 1 : 3D modeling menggunakan sketsa 2D

1. Buat File baru *General* dengan *object* awal *cube*



Gambar 4.1 New File

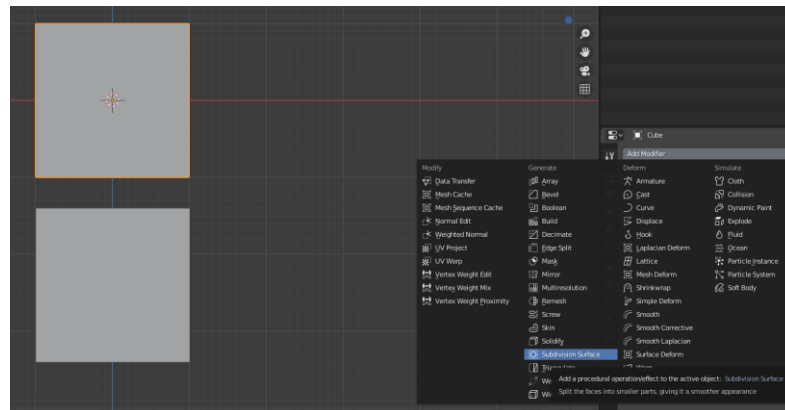
2. Kemudian Duplikat menjadi dua dengan *shift + d*



Gambar 4.2 Duplicate Object

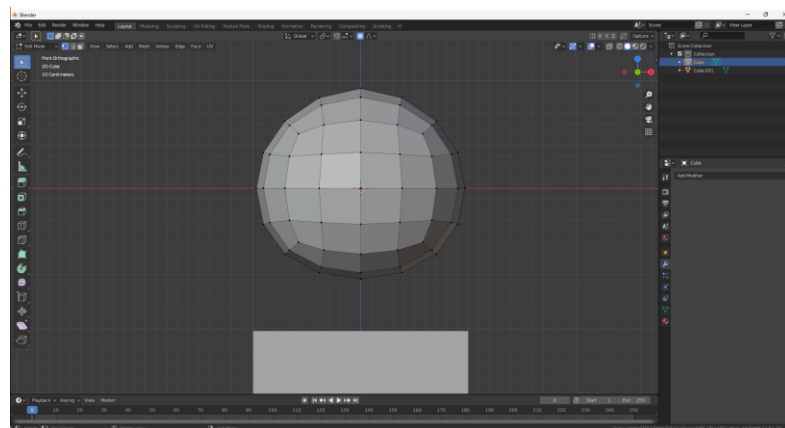


3. Pilih cube paling atas kemudian *add modifier* pilih *subdivision surface*, buat *viewport* nya menjadi 2.

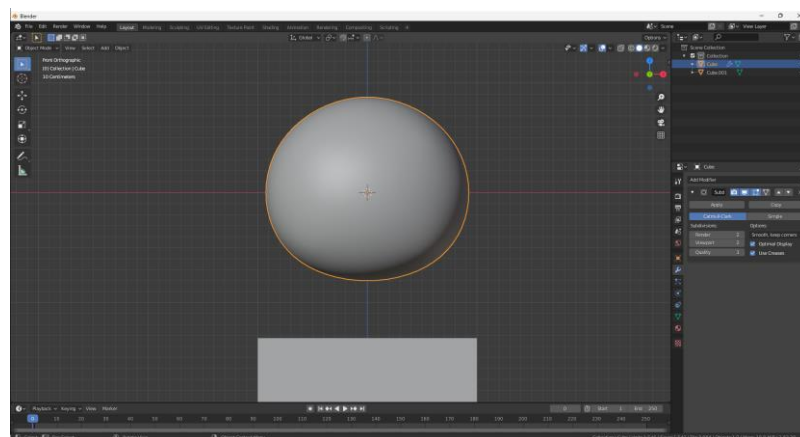


Gambar 4.3 Add Modifier

4. Kemudian bentuk *cube* tadi menjadi sedikit lonjong secara horizontal, ctrl + a, s, x. Kemudian bentuk sedikit runucing pada bagian atas

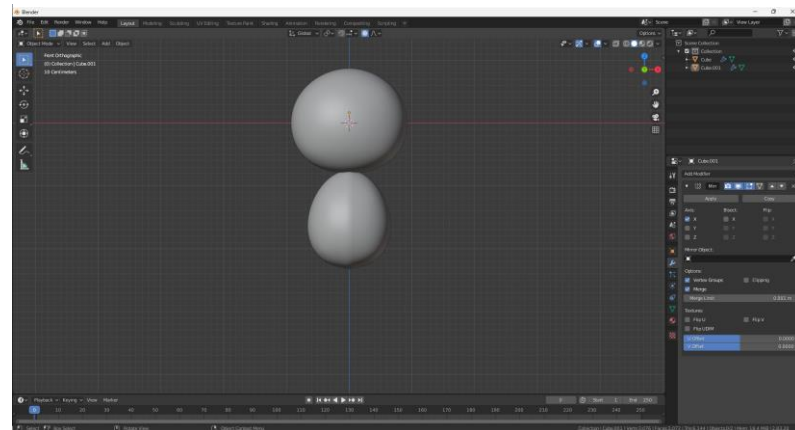


5. Kemudian *tab* lalu add modifier *subdivision surface* subdivisio viewport menjadi 2, klik kanan pada objek pilih *shade smooth*.

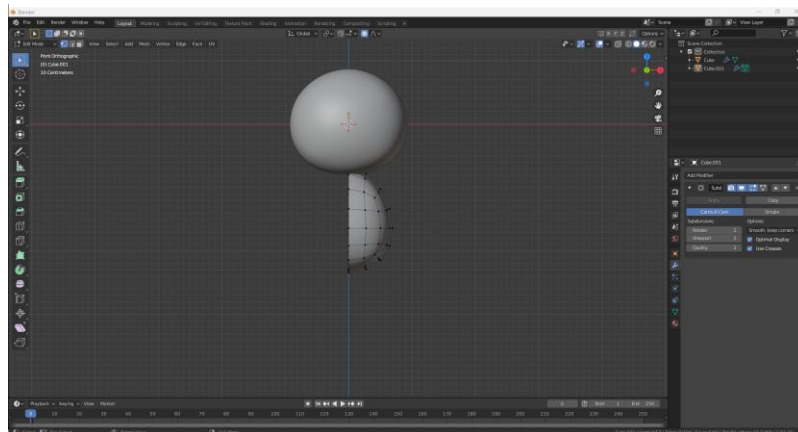




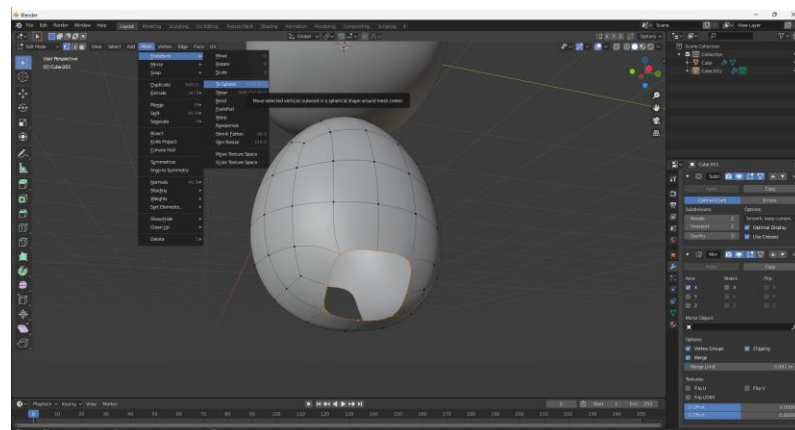
6. Kemudian lakukan hal yang sama seperti *cube* pertama, untuk membuat sebuah badan.



7. Kemudian tab seleksi sebagian badan nya lalu *delete*, kemudian *add modifier subdivision surface, mirror*.

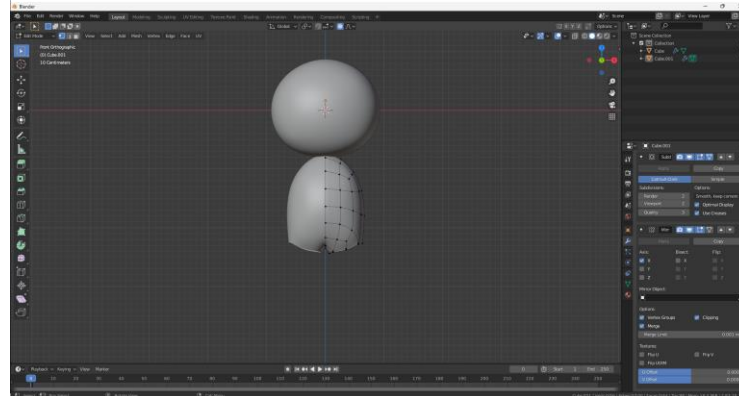


8. Kemudian hapus salah satu edge untuk membentuk sebuah kaki, seleksi edge yang ada pada pinggiran kaki yang akan dibentuk. Kemudian *mesh* pilih *transform* pilih *to sphere*.

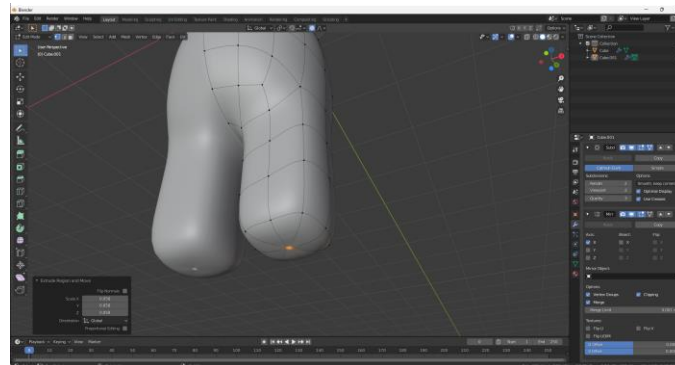




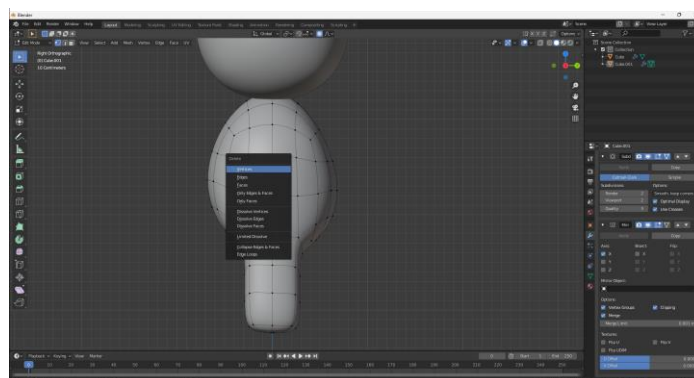
9. Kemudian bentuk objek seolah menjadi sebuah pinggul dari karakter menggunakan key *r* untuk *rotate*, dan *g* untuk *transform*.



10. Kemudian buat kedua kaki dengan key “e” dan tahan “z” untuk lurus kebawah sesuai dengan kaki normal pada umumnya.



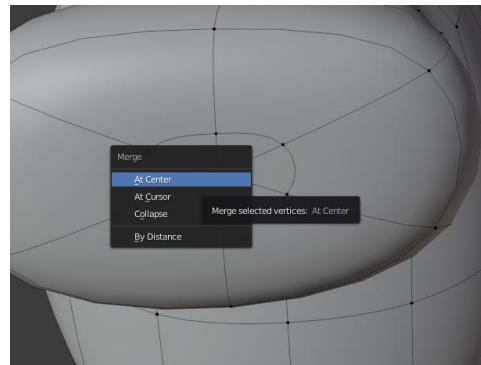
11. Kemudian pindah ke view Right dengan key number “3” selection salah satu edge kemudian delete pilih vertices.



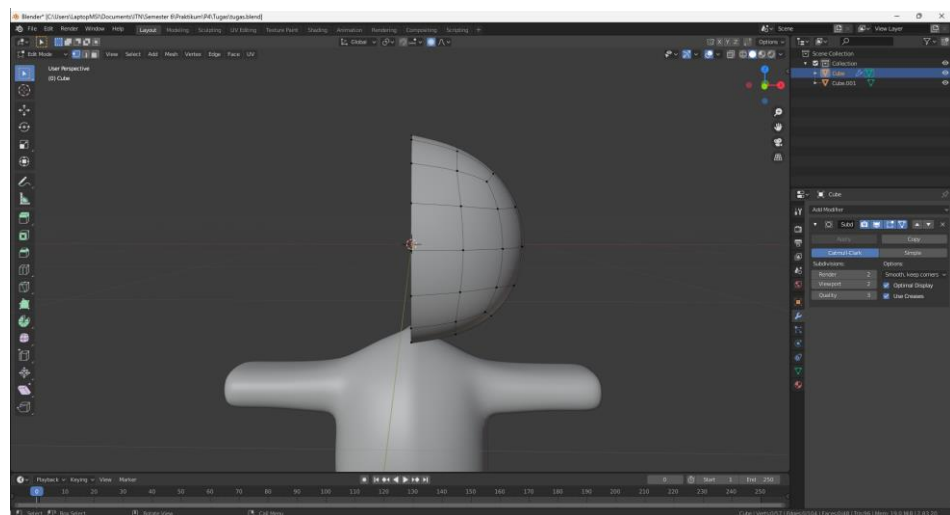
The screenshot shows the Blender 2.79 interface. In the center 3D Viewport, a white, stylized character model is displayed with a wireframe overlay. The character has a round head, a simple body, and two arms. The wireframe shows the underlying mesh structure. The interface includes a top menu bar with File, Edit, Render, Window, and Help. Below the menu bar are several toolbars with icons for various functions. On the right side, there are three panels: the Properties panel (showing the 'Edit' tab), the Outliner panel (showing a list of objects), and the Timeline panel (showing a timeline with a play button). The bottom status bar displays the current frame (1) and the total number of frames (250).



15. Kemudian di ujung lengan tekan “m” dan pilih at center



16. Kemudian pindah ke cube untuk bagian kepala pindah ke edit mode lalu seleksi sebagian dari edge tersebut, lalu delete.



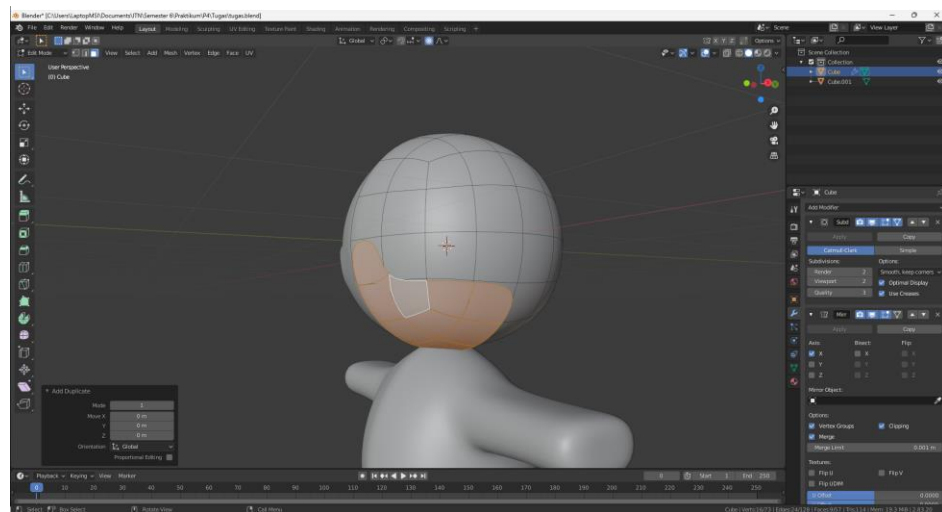
17. Kemudian *add transform* pilih *mirror*, dan centang opsi *clipping*.



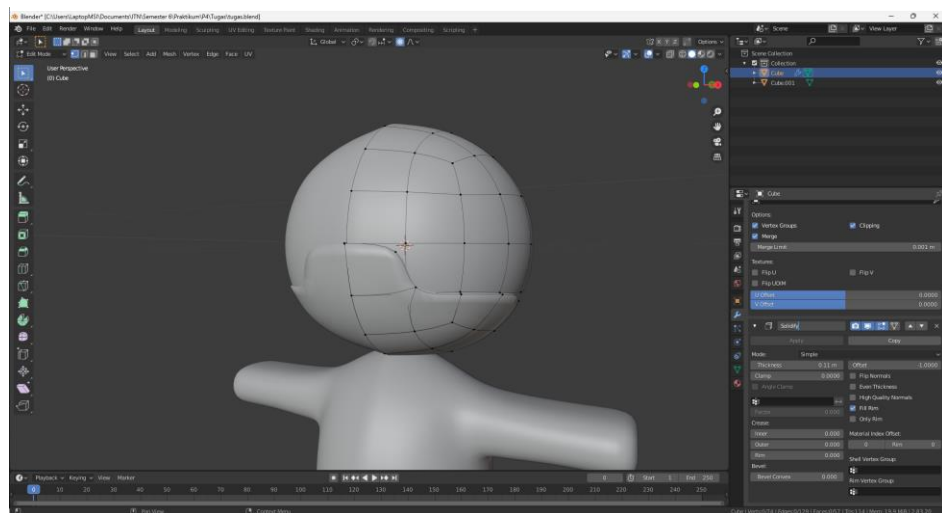
18. Kemudian gunakan *face select* dan pilih bagian depannya seperti berikut tahan *shift* dan *left mouse* untuk memilih banyak *face*.



19. Kemudian shift + d untuk menduplikatnya. Tekan “p” untuk *separate* pilih selection.

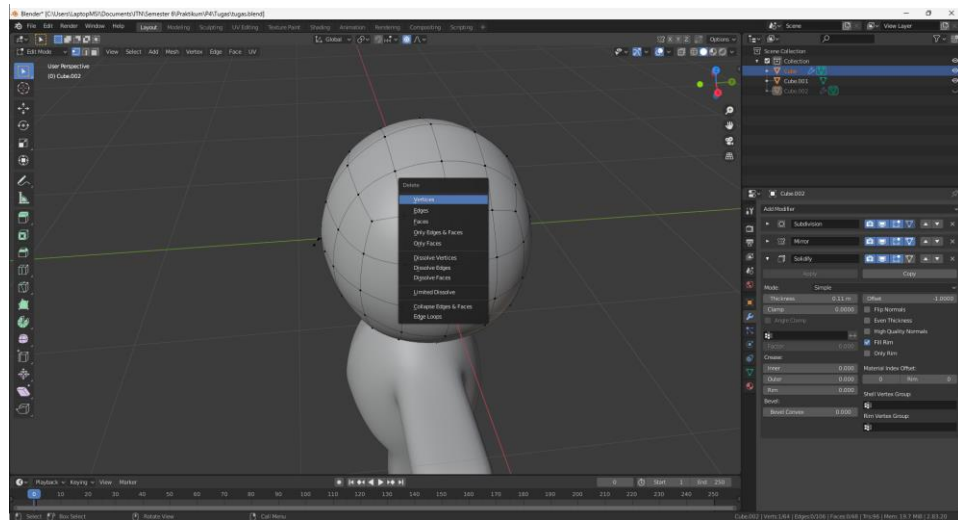


20. Kemudian add modifier pilih solidify, atur thicknessnya menjadi 0.11 m





21. Pada bagian atas cube kepala pilih salah satu vertex untuk dijadikan face membuat sebuah telinga, select kemudian delete pilih



22. Kemudian Shift + alt + left mouse pilih pada edge yang sudah di tranfrom kemudian “e” untuk membuat telinganya.





23. Kembali ke object mode untuk melihat hasil sementara

