



## TUGAS PERTEMUAN: 4

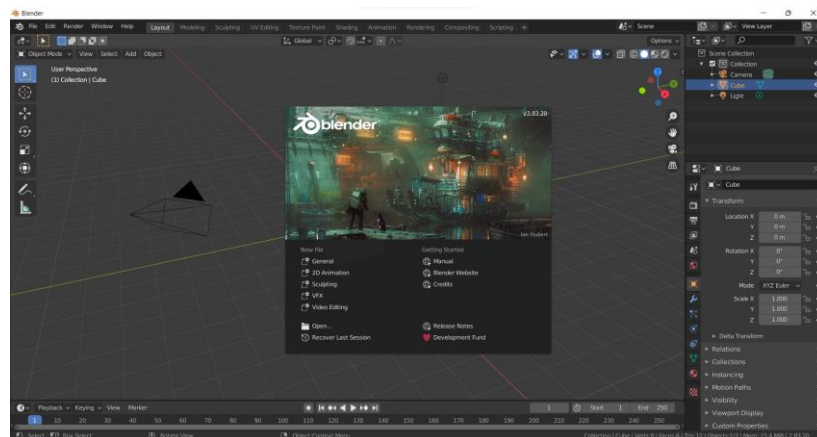
### 3D MODELING

<b>NIM</b>	:	2118054
<b>Nama</b>	:	M. Farish Ramadhan Ferdinansyah
<b>Kelas</b>	:	B
<b>Asisten Lab</b>	:	Difa Fisabilillah (2118052)
<b>Baju Adat</b>	:	
<b>Referensi</b>	:	<a href="#">Link Referensi</a>

#### 4.1 Tugas 1 : Membuat Karakter 3D Modeling

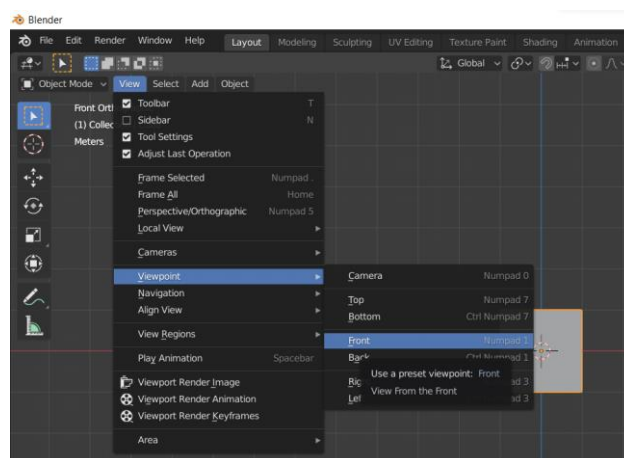
##### A. Membuat 3D Modeling

1. Buka Blender pilih General lalu klik Ok.



Gambar 4.1 Tampilan Blender

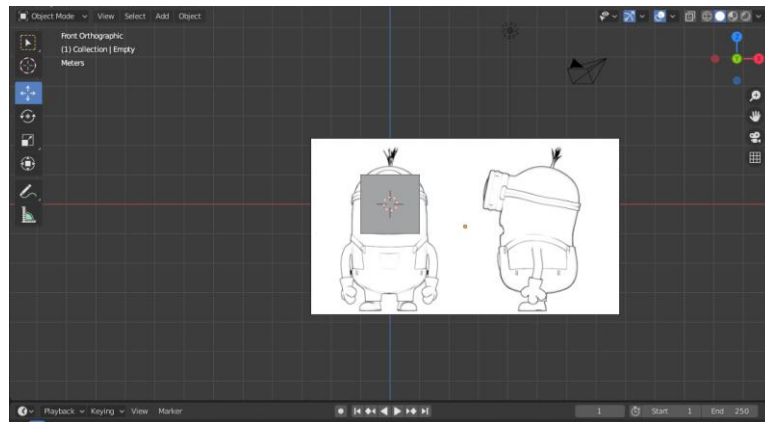
2. Ubah *viewpoint* menjadi *view Front*. Pilih *View > Viewpoint > Front*.



Gambar 4.2 Viewpoint Front

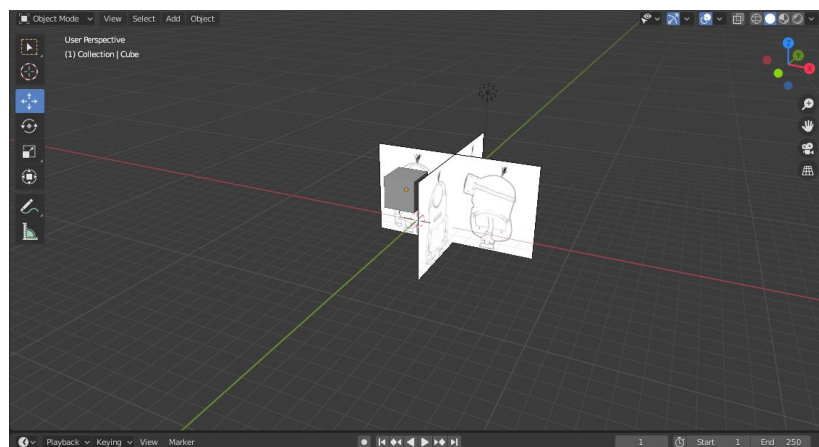


3. Perbesar ukurannya dengan menekan keyboard S (*Size*) dan posisikan sketsa ke belakang *cube* pada sumbu Y.



Gambar 4.3 Menyesuaikan Posisi Sketsa

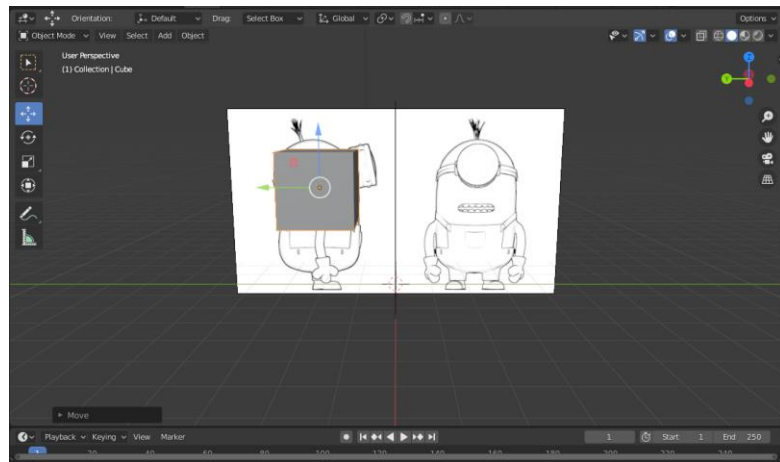
4. Klik pada sketsa kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V kemudian tekan R ( untuk *rotate*) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat



Gambar 4.4 Merotasi Sketsa

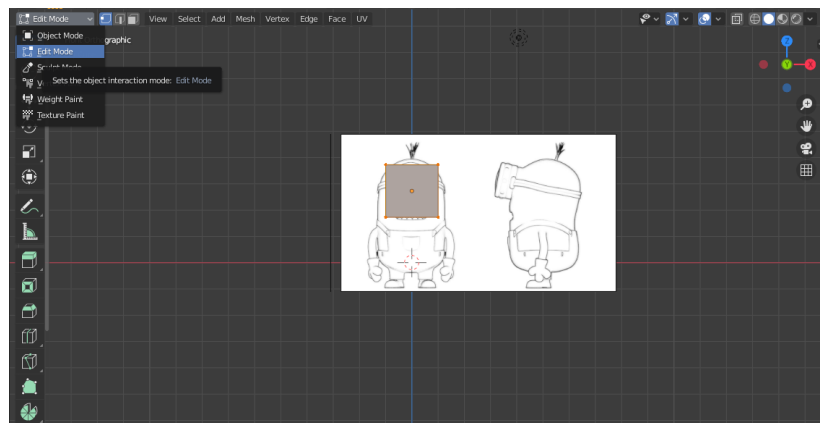


5. Kemudian tampilkan dari *view* kanan dengan cara pilih *View > Viewpoint > Right* atau menekan numpad 3 dan posisikan seperti ini.



Gambar 4.5 Tampilan *Viewpoint Right*

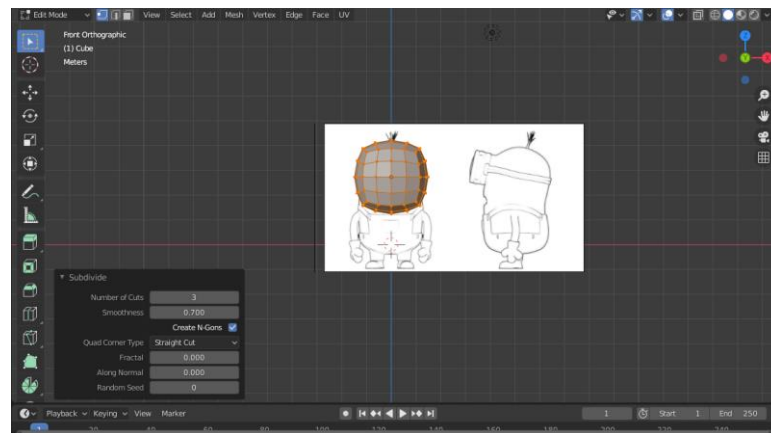
6. Ubah mode pada *cube* menjadi *Edit Mode* atau menggunakan Tab (*Changes Mode*).



Gambar 4.6 *Edit Mode Cube*

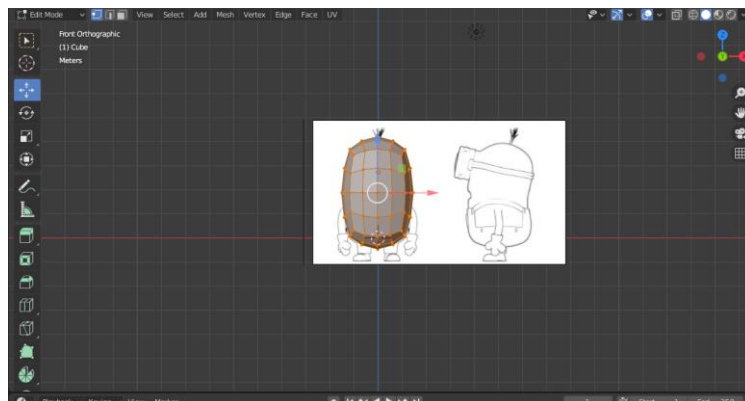


7. Lalu Klik *subdivide* di pojok kiri layar, ubah bagian *Number of Cuts* dan *smoothness* seperti dibawah.



Gambar 4.7 *Subdivide* dan *Number of Cuts*

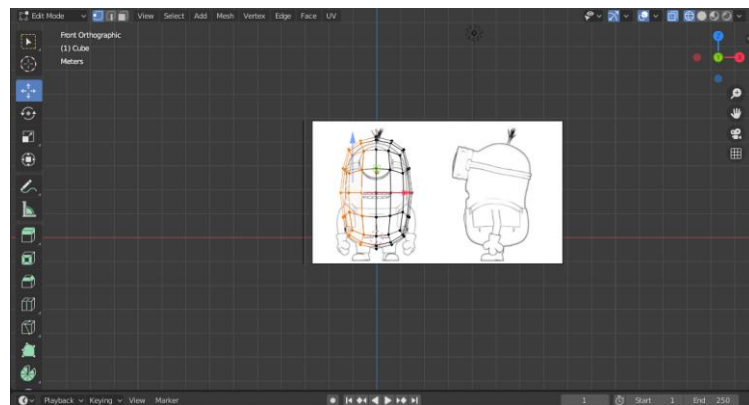
8. Kembali ke *object mode* atau tekan tab, ubah ukurannya pada sumbu Z dengan menekan keyboard S (size) + Z (sumbu Z). Ubah bentuknya menjadi seperti ini.



Gambar 4.8 Mengubah *Size Cube*

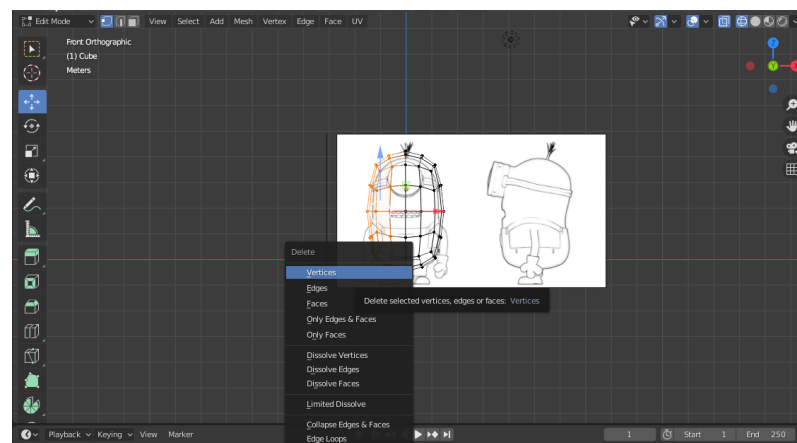


9. Aktifkan tampilan wireframe, Kembali ke mode edit dan pilih vertex select, Kemudian seleksi titik / verteks.



Gambar 4.9 Tampilan Seleksi Objek

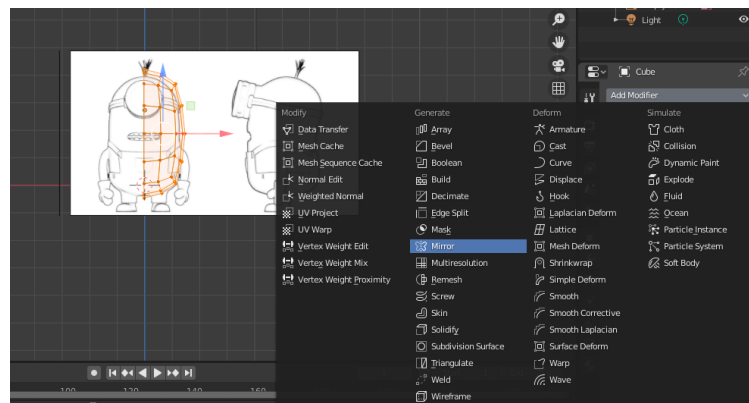
10. Selanjutnya, Tekan X dan pilih Vertices, untuk menghapus bagian yang telah diseleksi.



Gambar 4.10 Tampilan Menghapus Objek *Vertices*

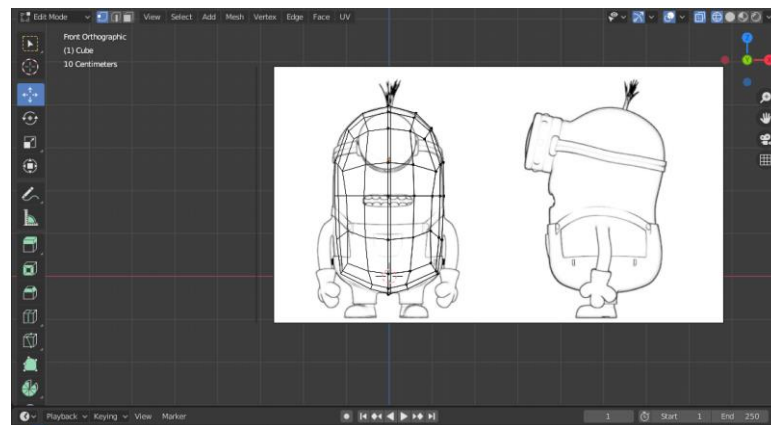


11. Seleksi bagian yang tersisa, pilih *Modifier*, kemudian pilih *Add Modifier* pilih *Mirror* dan centang bagian *Clipping*.



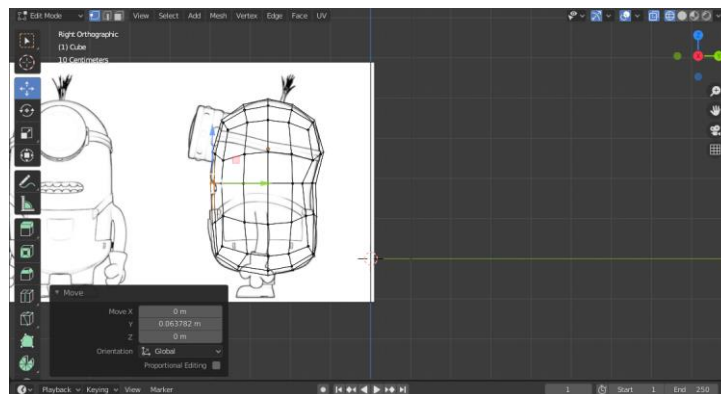
Gambar 4.11 Menambahkan *Modifier Mirror*

12. Seleksi bagian yang ingin di rapikan bisa menggunakan vertex select, edge select, atau face select.



Gambar 4.12 Menyesuaikan Ukuran *Cube*

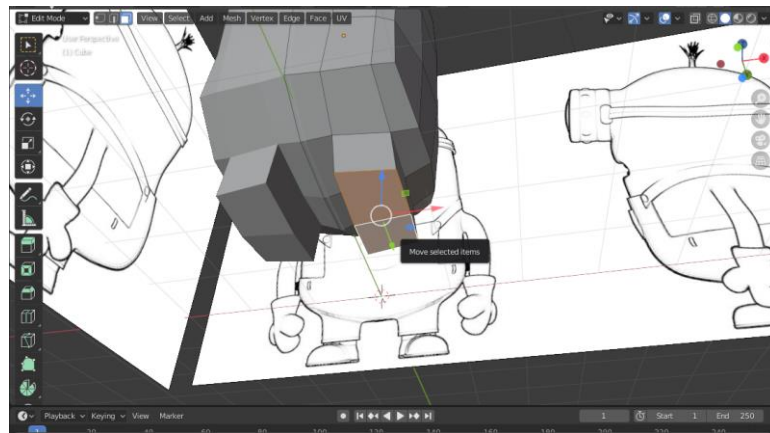
13. Ubah viewpoint menjadi right (numpad 3) dan rapikan seperti langkah sebelumnya.



Gambar 4.13 Menyesuaikan Bentuk *Cube*

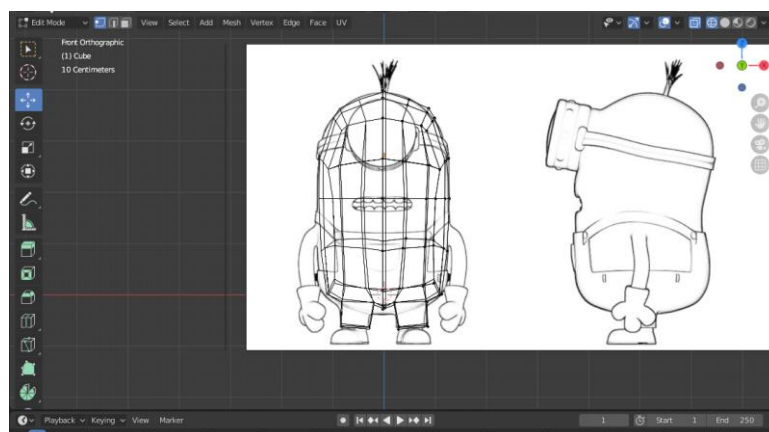


14. Tampilkan Selesi pada bagian ini menggunakan face selection, kemudian tekan E (Extrude) dan buat kakinya seperti ini.



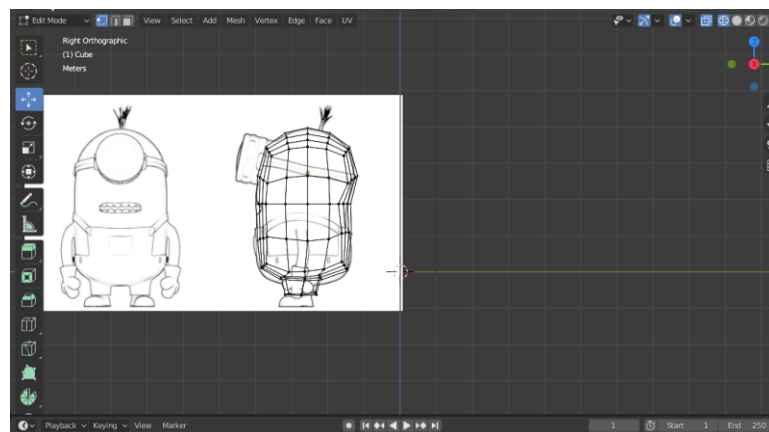
Gambar 4.14 *Extrude* Objek Untuk Buat Kaki

15. Selanjutnya tampilkan dalam wireframe dan rapihkan bentuk kaki sesuai dengan sketsa



Gambar 4.15 Tampilan Objek Untuk Buat Kaki

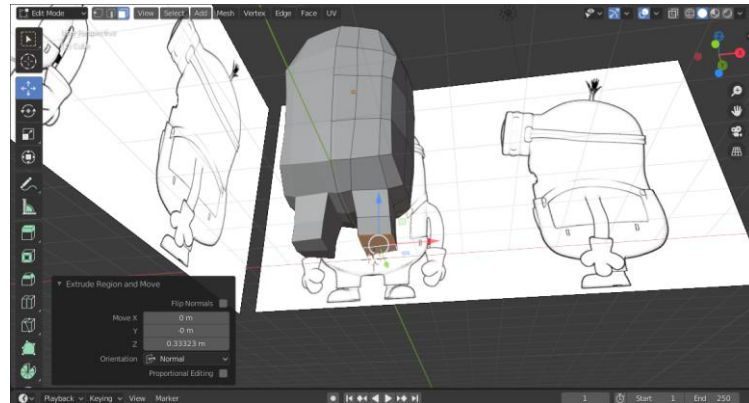
16. Tampilkan dalam wireframe dan rapihkan bentuk pinggang sesuai dengan sketsa.



Gambar 4.16 Merapihkan Bentuk Kaki

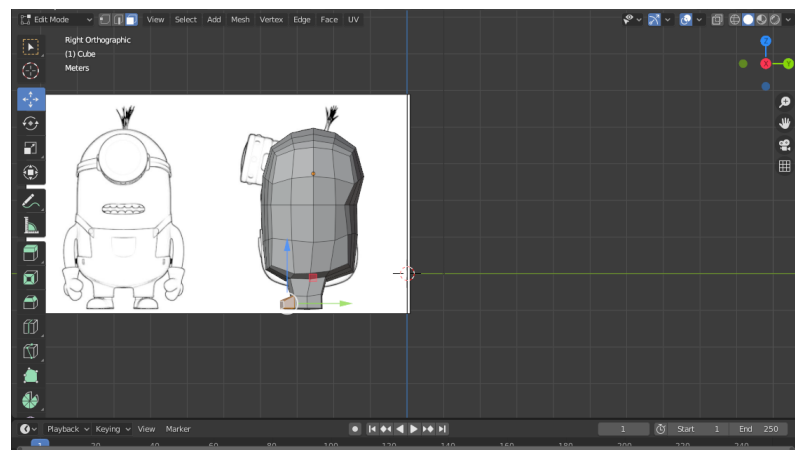


17. Tambahkan bagian kaki, kemudian tampilkan dalam wireframe, seleksi bagian ujung bawah kaki, kemudian tekan E (Extrude) seperti dibawah ini.



Gambar 4.17 Tampilan Menambahkan Telapak Kaki

18. Selanjutnya seleksi bagian ujung bawah kaki, Gunakan viewpoint right, kemudian tekan E (Extrude) pada bagian yang diseleksi,

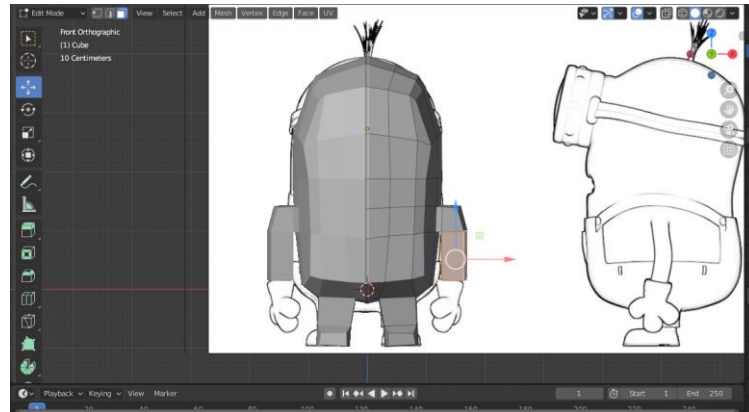


Gambar 4.18 Tampilan Mengatur Bentuk Telapak Kaki



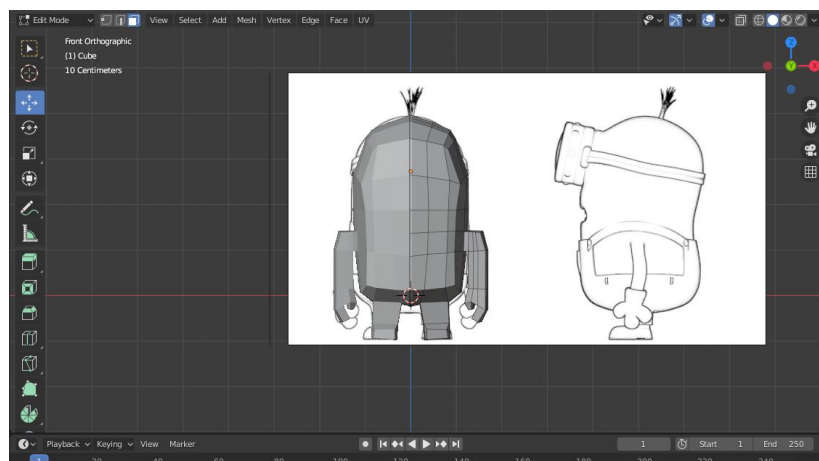


19. Kemudian E (Extrude) Bagian Ini dan Ubah menggunakan keyboard R (rotate) + Y (sumbu Y), serta keyboard S (size) untuk mengecilkan ukuran.



Gambar 4.19 Menyesuaikan Ukuran Objek Tangan

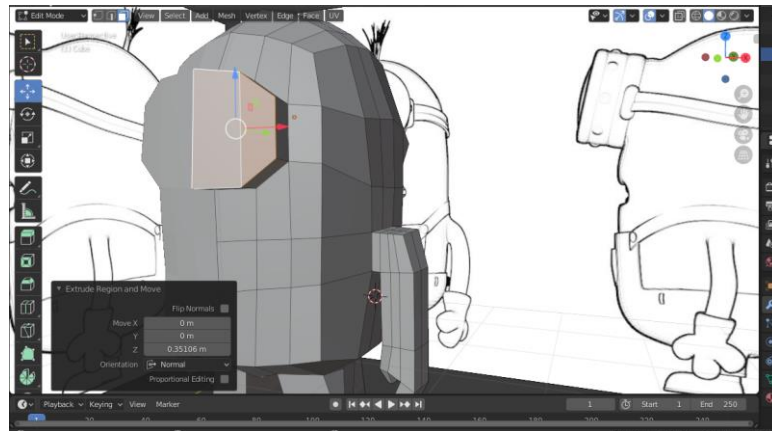
20. Tambahkan bagian lengan bawah dengan tekan keyboard E, Tambahkan Bagian Jari.



Gambar 4.20 Menyesuaikan Ukuran Objek Jari

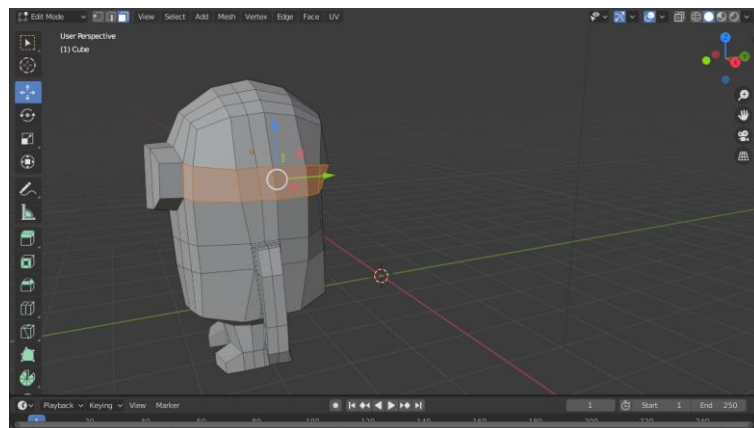


21. Selanjutnya, Seleksi bagian mata lalu tekan ctrl + E pada keyboard untuk membuat objek rambut seperti gambar berikut.



Gambar 4.21 Membuat Objek Rambut

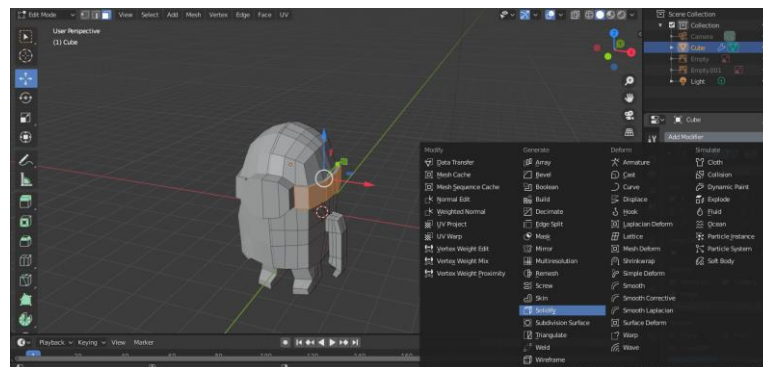
22. Selanjutnya, seleksi bagian berikut untuk membuat ikat kaca mata lalu tekan shift + D pada keyboard.



Gambar 4.22 Menambahkan Ikat Kepala

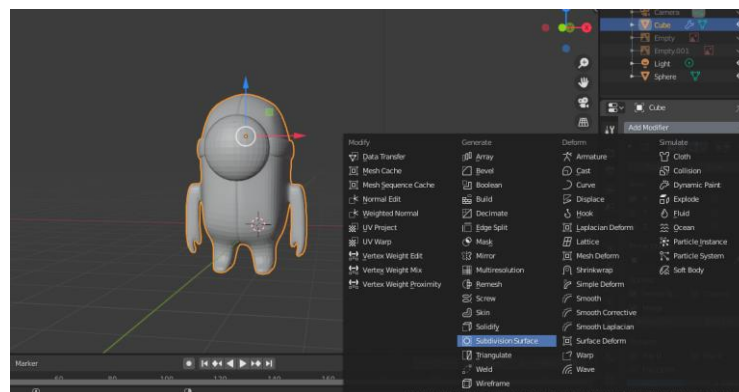


23. Selanjutnya masuk menu perproperties lalu tambahkan Solidify untuk mengatur ketebalan pada objek



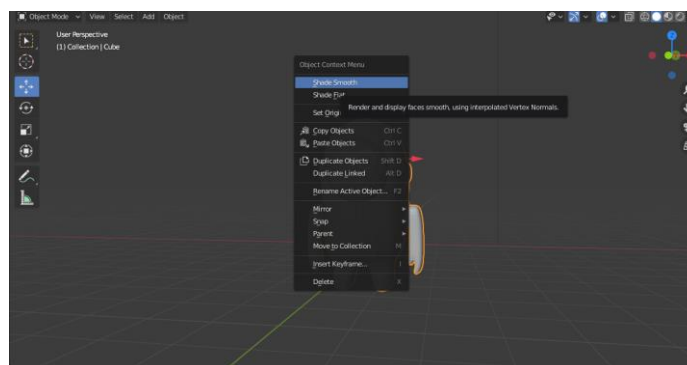
Gambar 4.23 Menambahkan *Solidify*

24. Tekan tab untuk mengganti menjadi menjadi object mode. Pada modifier properties, tambahkan subdivision surface.



Gambar 4.24 Menambahkan *Properties Subdivison Surface*

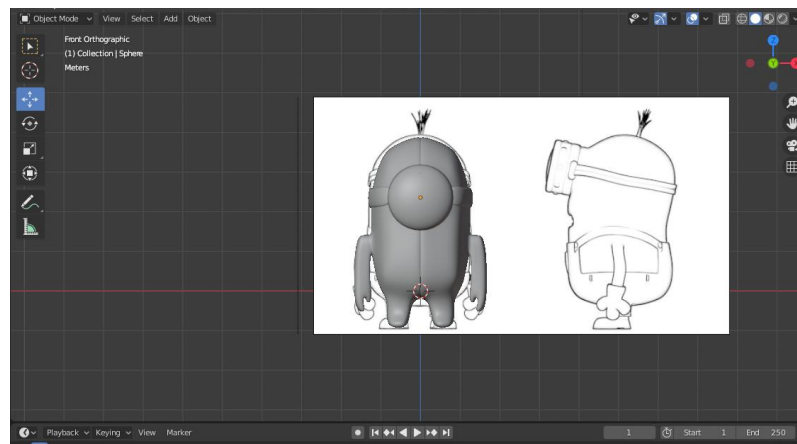
25. Ubah *Masuk ke object mode*. Klik kanan pada object, pilih shade smooth.



Gambar 4.25 Membuat Efek *Shade Smooth*



26. Terakhir pada modifier bagian subdivisions ubah viewport menjadi 3, dan seperti ini lah hasil karakter 3D.



Gambar 4.26 Tampilan Hasil Karakter 3D

## B. Link Github

[https://github.com/rishramaa/2118054\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/rishramaa/2118054_PRAK_ANIGAME)