



## TUGAS PERTEMUAN: 4

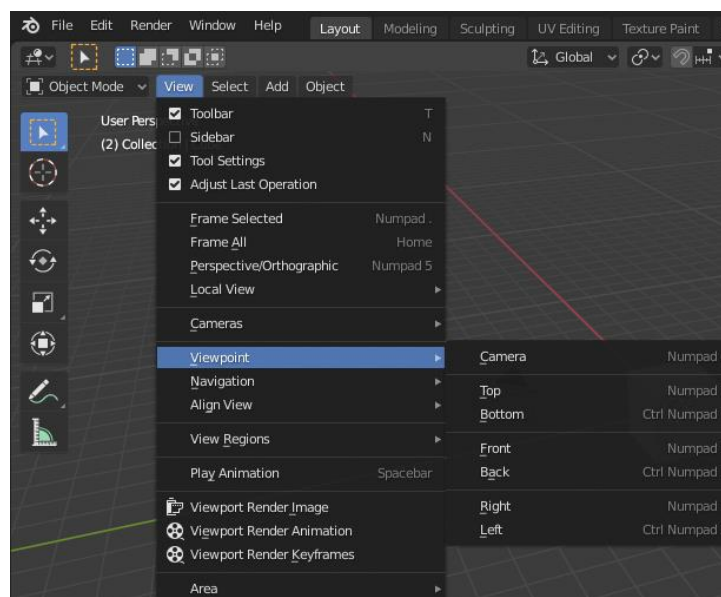
### MODELING

|                    |   |   |
|--------------------|---|---|
| <b>NIM</b>         | : | 2118018   |
| <b>Nama</b>        | : | Syalsia Fatiha Yunkanabilla   |
| <b>Kelas</b>       | : | A   |
| <b>Asisten Lab</b> | : | Natasya Octavia (2118034)   |
| <b>Referensi</b>   | : | Contoh :<br><a href="https://img.freepik.com/premium-vector/set-character-man-cartoon-concept-character_134553-196.jpg?w=740">https://img.freepik.com/premium-vector/set-character-man-cartoon-concept-character_134553-196.jpg?w=740</a> |

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat 3D Modeling

##### A. Membuat 3D Modeling

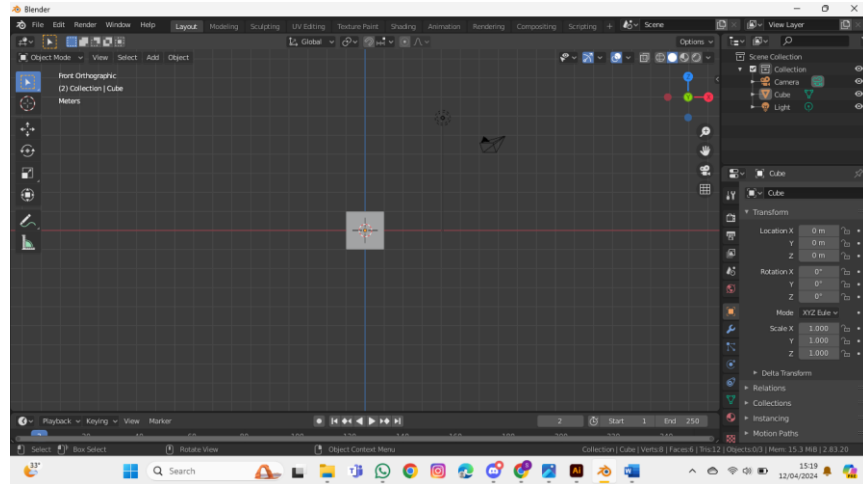
- Langkah pertama sebelum memulai adalah harus mengetahui bahwa yang akan kita lakukan atau kita cek berkali-kali adalah pada viewpoint.



Gambar 4.1 Tampilan Viewpoint

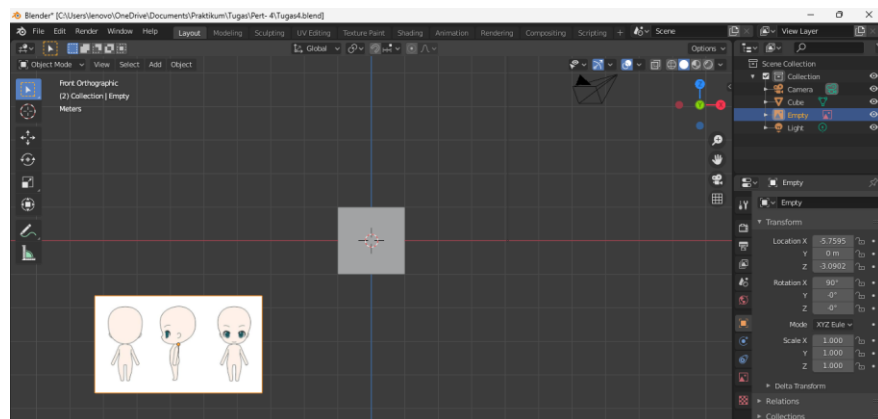


- Langkah berikutnya adalah membuat halaman pada blender kemudian pilih ke view > viewpoint > front untuk mengubah sesuai dengan tampilan berikut.



Gambar 4.2 Tampilan *Viewpoint Front*

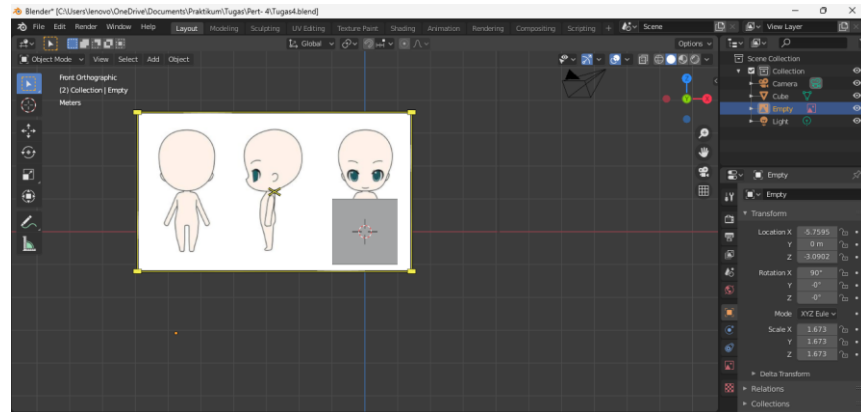
- Langkah selanjutnya adalah mengimport sketsa yang akan digunakan dengan cara drag and drop ke blender.



Gambar 4.3 Tampilan *Import Sketsa*

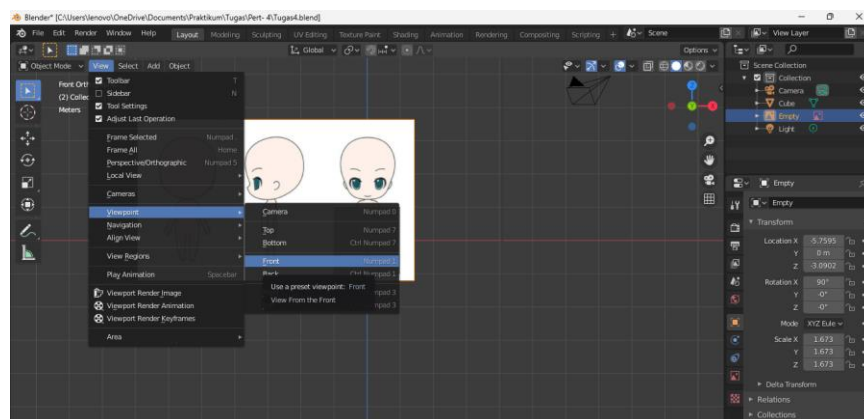


4. Selanjutnya pilih sketsa gambar kemudian pilih tanda X yang berada ditengah sketsa agar sketsa dapat diseret untuk disesuaikan kemudian perbesar ukuran sketsa dengan keyboard S (size).



Gambar 4.4 Tampilan Ukuran Sketsa

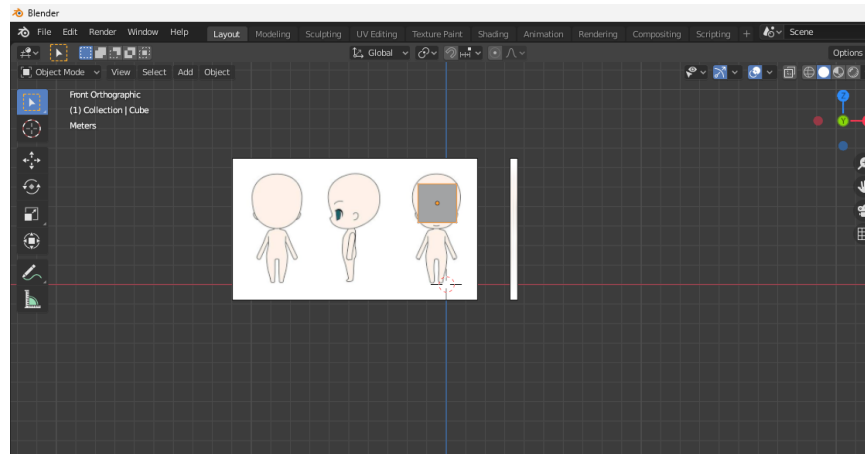
5. Selanjutnya adalah posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y seperti tampilan berikut.



Gambar 4.5 Tampilan Sketsa dibelakang *Cube*

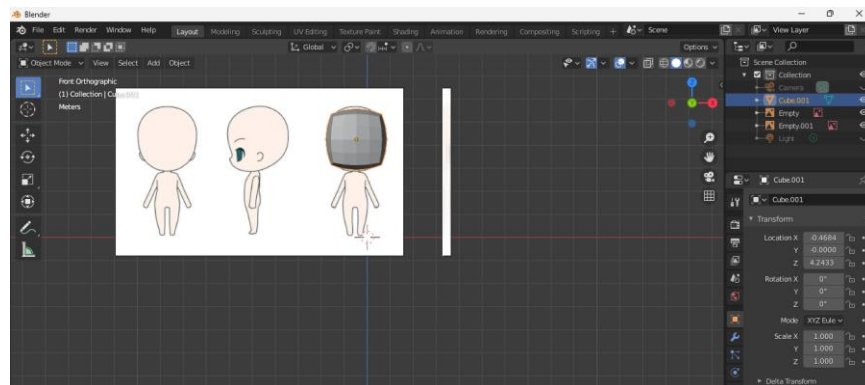


6. Kemudian arahkan cube tepat berada dikepala kemudian sesuaikan ukuran cube sesuai dengan ukuran kepala pada sketsa.



Gambar 4.6 Tampilan *Cube* Pada *Object*

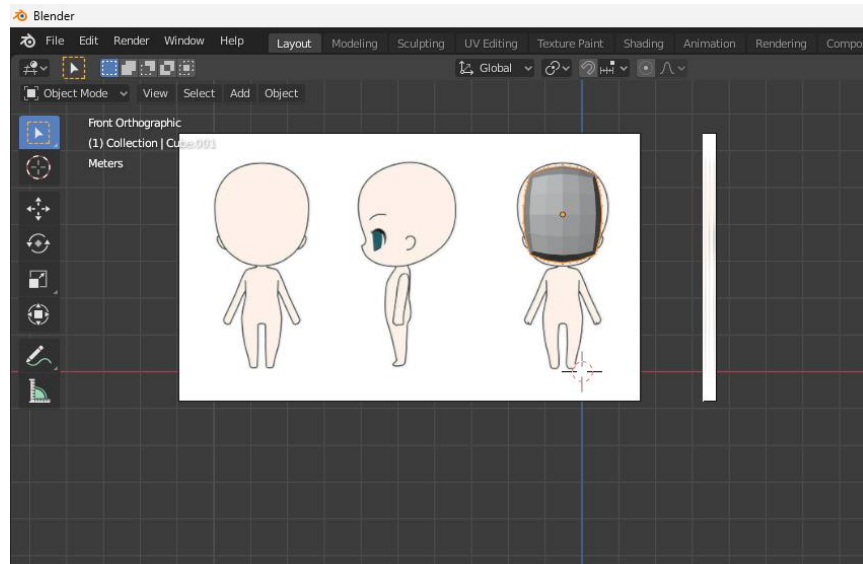
7. Langkah selanjutnya mengubah mode tampilan cube menjadi *edit mode* kemudian pilih *object cube* klik kanan kemudian pilih *Subdivide* agar tampilan *cube* menjadi tampilan berikut ini.



Gambar 4.7 Tampilan *Subdivide*

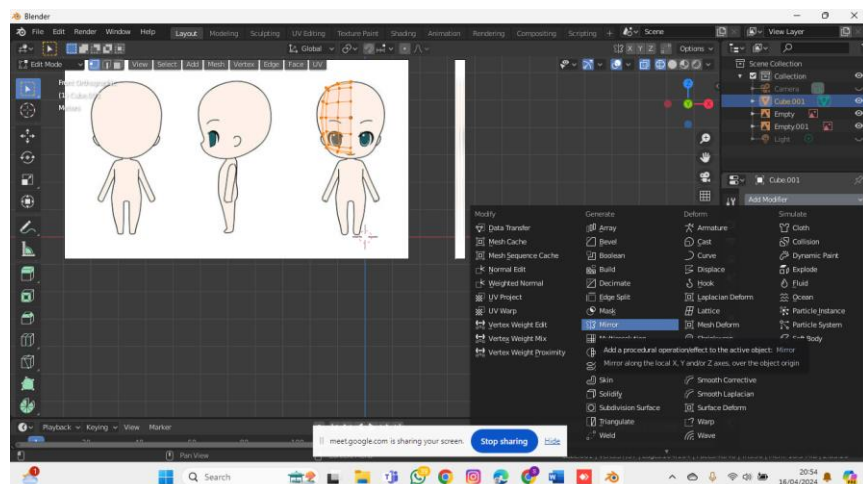


8. Setelah itu, tampilan kembali *viewpoint* ke *front* kemudian sesuaikan ukuran cube dengan cara keyboard S dan sesuaikan dengan sketsa yang ditampilkan.



Gambar 4.8 Tampilan *Cube*

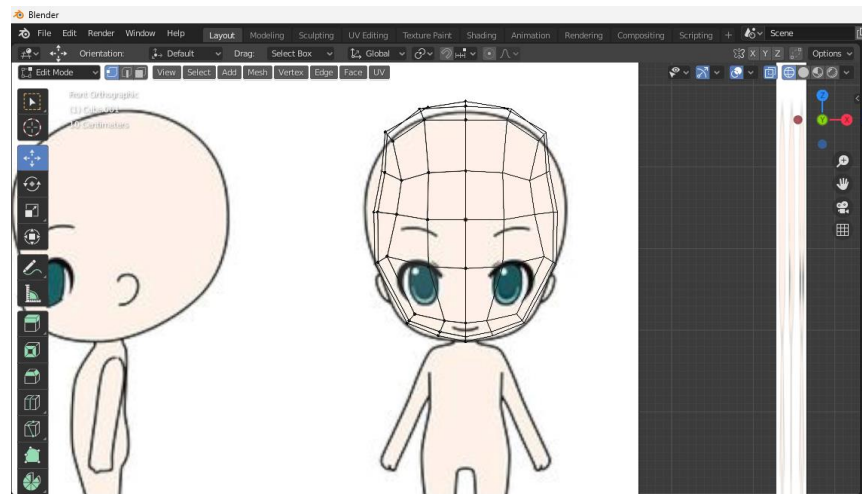
9. Kemudian ubah tampilan menjadi *edit mode* dan select pada bagian yang akan diseleksi untuk dihapus dengan cara tekan X kemudian pilih *vertices*.



Gambar 4.9 Tampilan *Vertex Select*

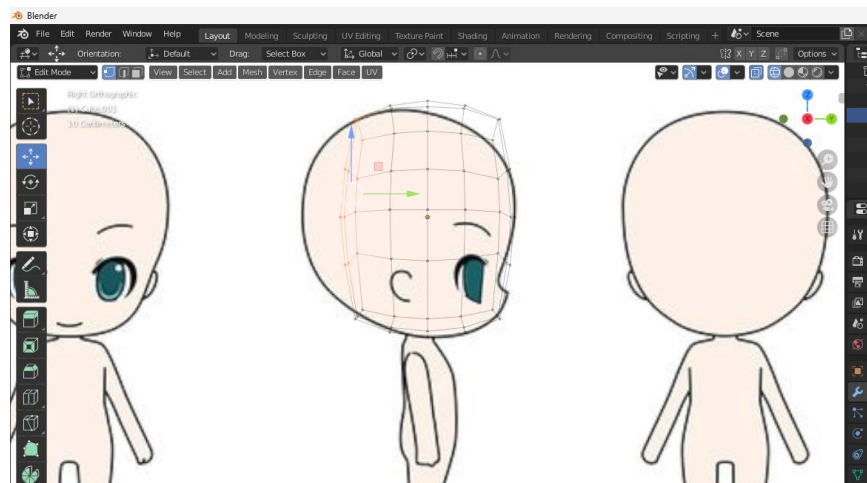


10. Setelah melakukan *vertex select* langkah selanjutnya adalah mengatur titik untuk disesuaikan dengan sketsa pada *viewpoint back*.



Gambar 4.10 Tampilan *Viewpoint Back*

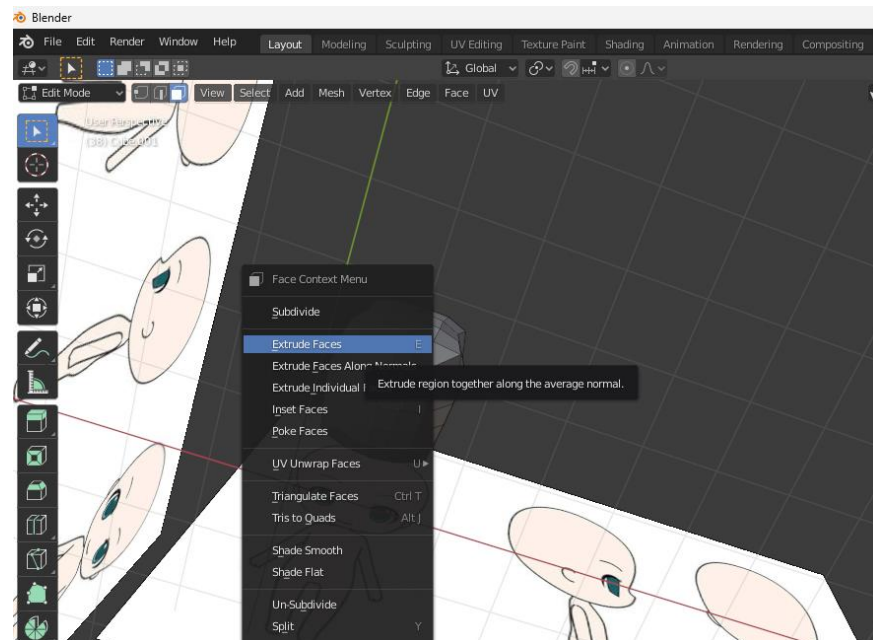
11. Kemudian lakukan langkah yang sama tetapi pada bagian *viewpoint left* dengan menyesuaikan kembali titik pada tampilan kepala .



Gambar 4.11 Tampilan *Viewpoint Left*

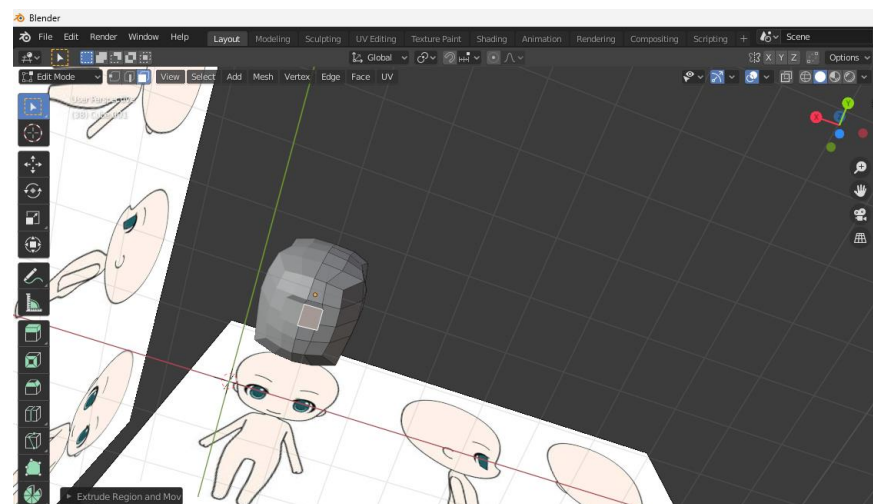


12. Kemudian ubah *cube* menjadi solid dan arahkan pada bawah kebawah kepala pada *object* untuk membuat leher dengan cara klik kanan dan pilih *Extrude Faces*.



Gambar 4.12 Tampilan *Extrude Faces*

13. Berikutnya, select pada bagian yang ingin diextrude kemudian tarik kebawah sesuai dengan keinginan.

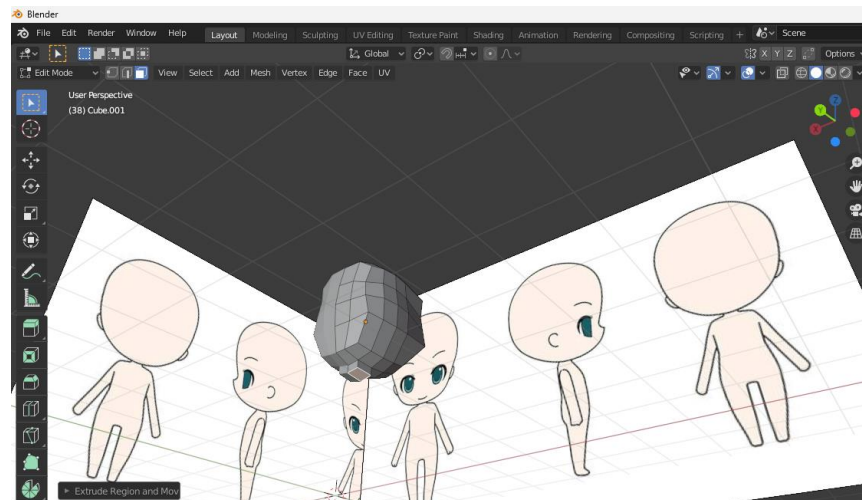


Gambar 4.13 Tampilan *Select Object*



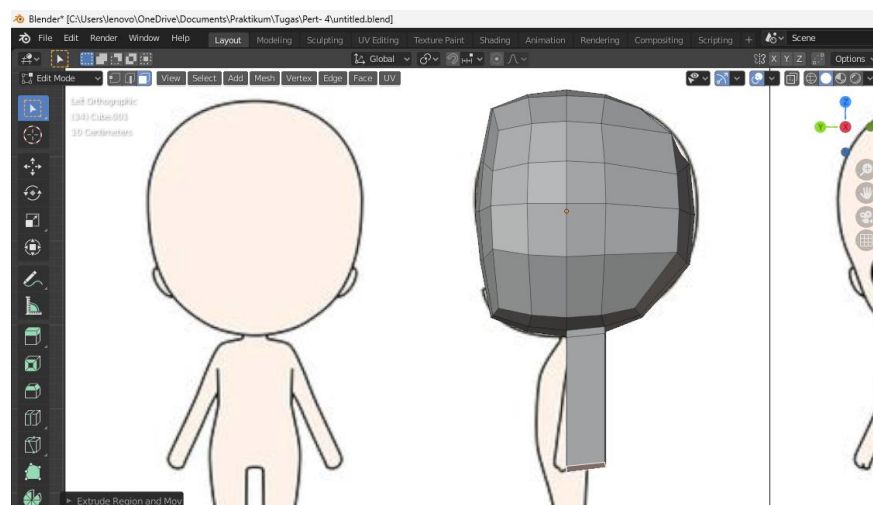


14. Setelah di *extrude* menjadi bentuk leher kemudian arahkan menjadi *zoomout* untuk mengecek kembali bentuk lehernya sesuai.



Gambar 4.14 Tampilan Leher *Object*

15. Langkah selanjutnya hampir sama dengan sebelumnya untuk membuat bagian tubuh yang caranya sama dengan membuat leher .

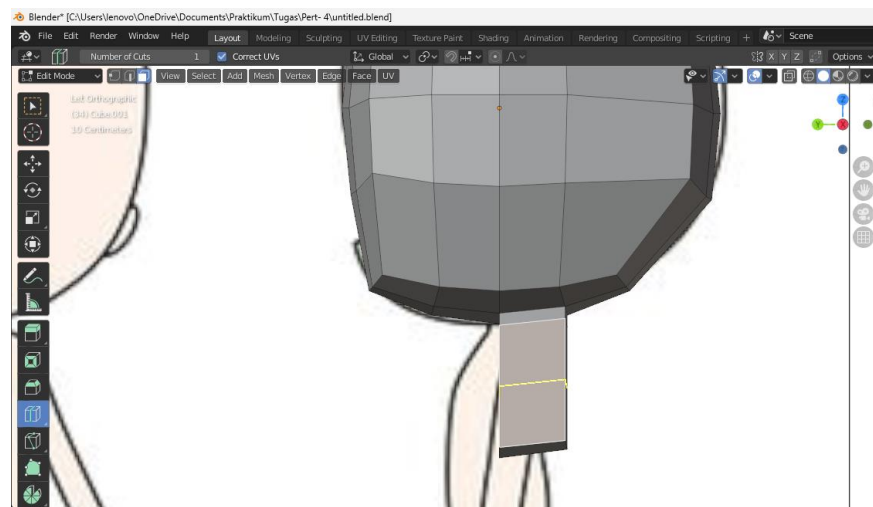


Gambar 4.15 Tampilan Tubuh *Object*



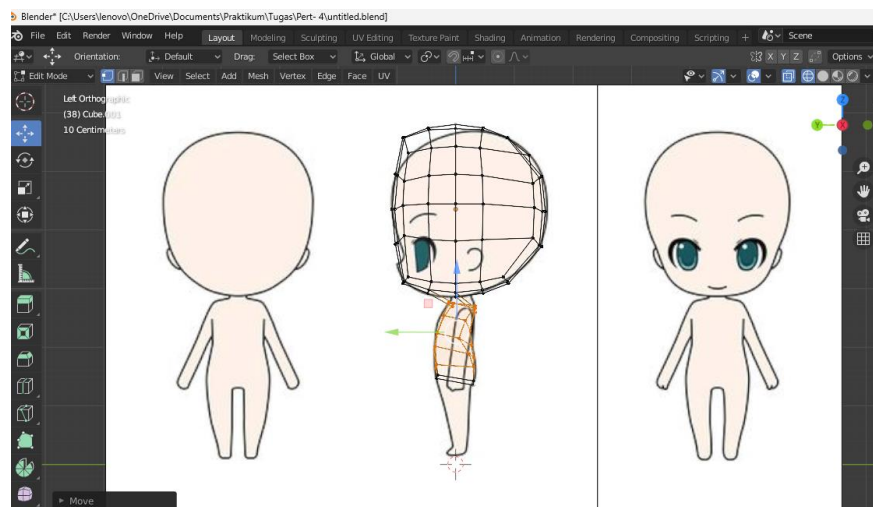


16. Kemudian pada bagian tubuhnya pilih *option Loop Cut* untuk membuat menjadi 3 bagian.



Gambar 4.16 Tampilan *Loop Cut*

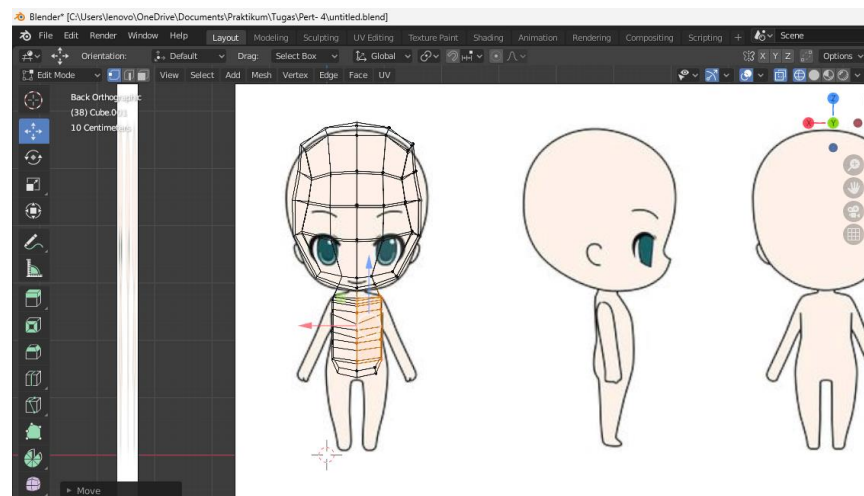
17. Kemudian sesuaikan kembali titik titik pada bagian leher dan tubuh agar sesuai dengan sketsa.



Gambar 4.17 Tampilan Titik Bagian Tubuh

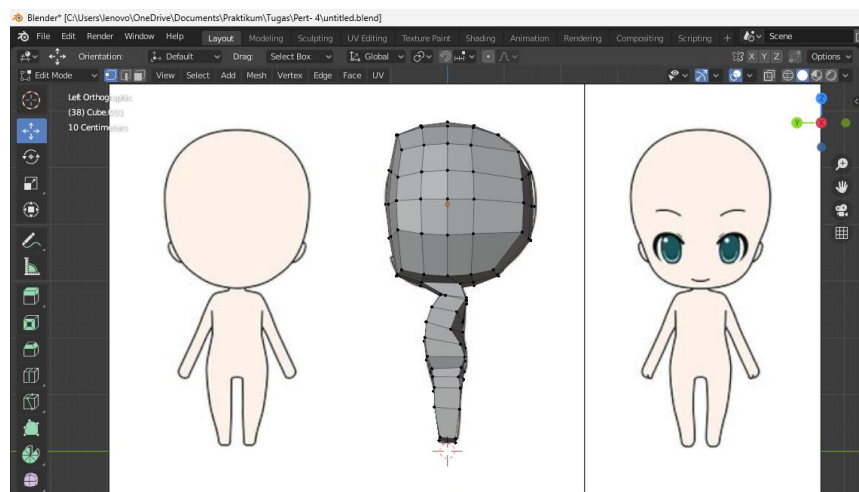


18. Kemudian ubah viewpoint menjadi *back* dan sesuaikan titiknya kembali.



Gambar 4.18 Tampilan *Viewpoint Back*

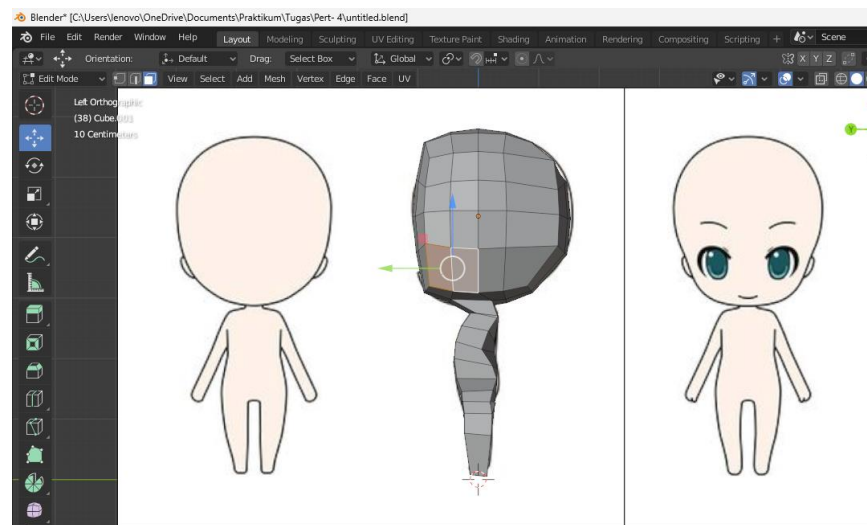
19. Langkah berikutnya adalah pilih pada bagian *viewpoint left* untuk menyesuaikan titiknya kembali dan ubah menjadi solid.



Gambar 4.19 Tampilan *Viewpoint Left Solid*

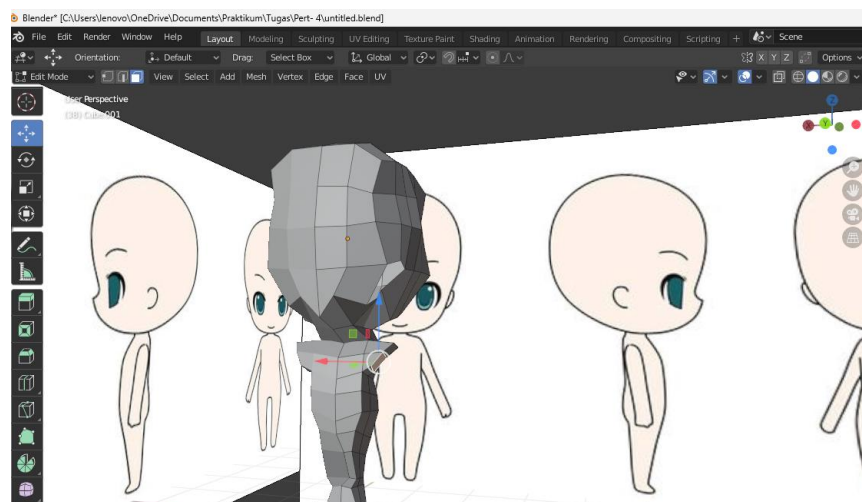


20. Kemudian berikut tampilan pada *viewpoint left* dan sesuaikan kembali dengan *object* sketsa.



Gambar 4.20 Tampilan *Object Solid*

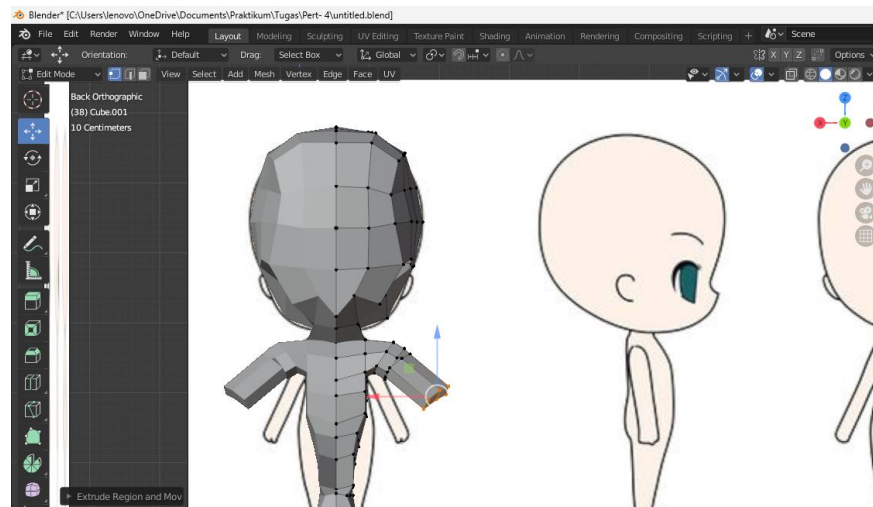
21. Kemudian langkah selanjutnya adalah membuat bagian bahu pada *object* dengan cara yang sama seperti sebelumnya.



Gambar 4.21 Tampilan Bahu

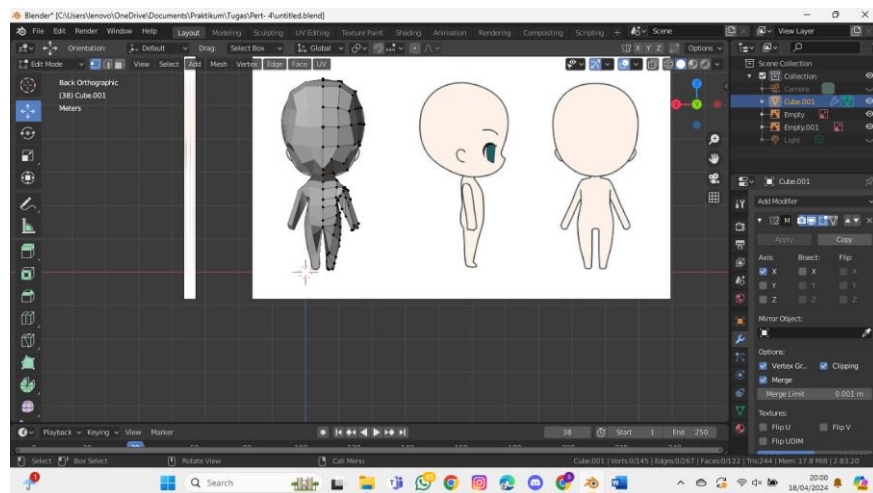


22. Langkah selanjutnya adalah membuat lengan dengan select salah satu bagian pada bahu kemudian *extrude* untuk membuat bagian lengan.



Gambar 4.22 Tampilan Lengan

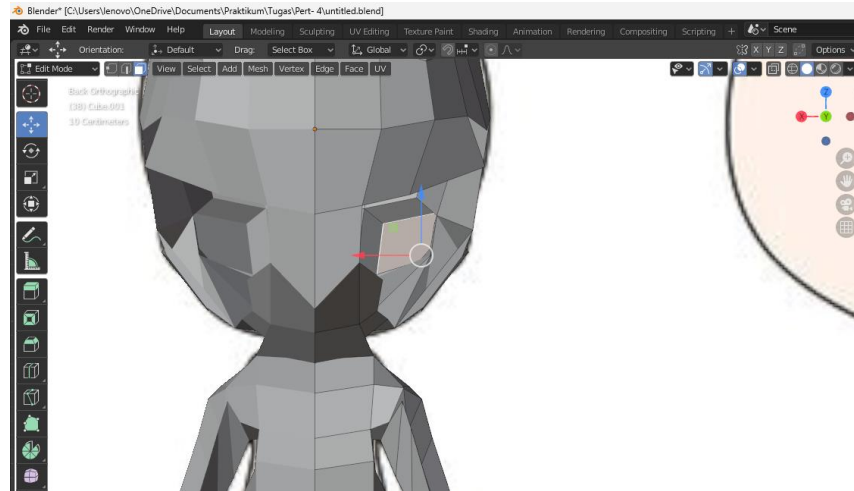
23. Selanjutnya, buat hingga bagian kaki dan sesuaikan titik pada bagian kaki, bahu dan lengan agar semakin mirip dengan object yang akan dibuat.



Gambar 4.23 Tampilan Tubuh *Solid Object*

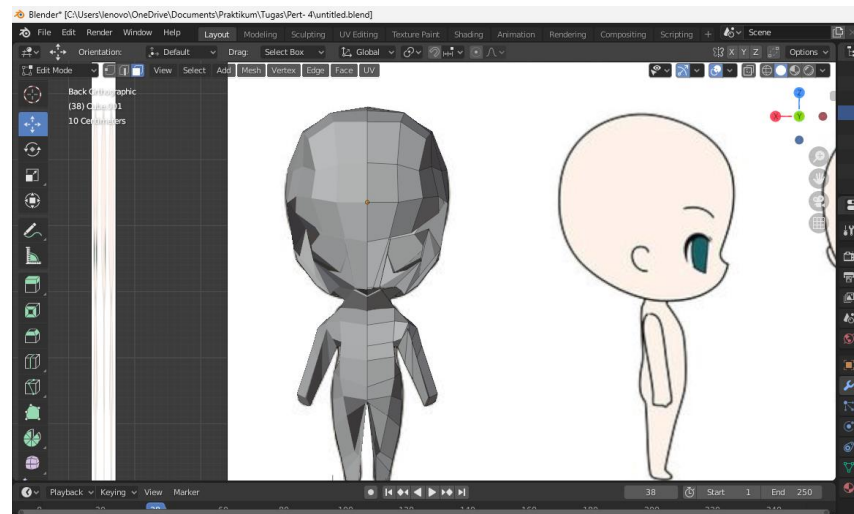


24. Kemudian untuk membuat mata gunakan *face select* dan tekan X untuk menghapus bagian yang terseleksi dan tekan Alt+E untuk menyesuaikan kedalaman mata agar tampak menjadi lebih nyata.



Gambar 4.24 Tampilan Mata

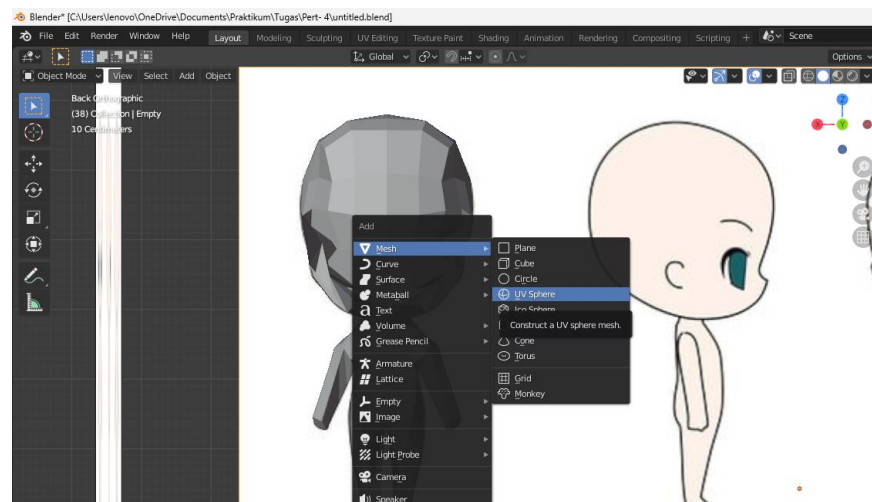
25. Kemudian lakukan langkah yang sama untuk tampilan bagian mulut pada *object* seperti dengan langkah sebelumnya.



Gambar 4.25 Mulut

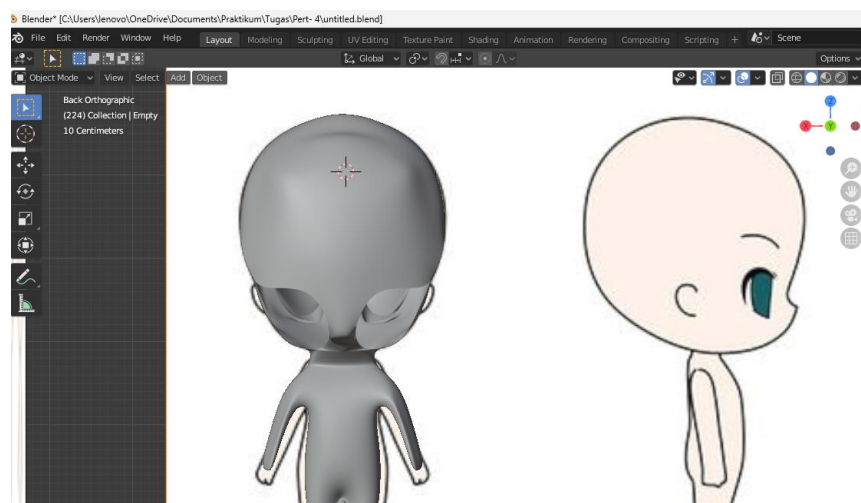


26. Kemudian tekan Shift+A pilih bagian *Mesh* dan pilih *UV Sphere* untuk *object*.



Gambar 4.26 Tampilan *UV Sphere*

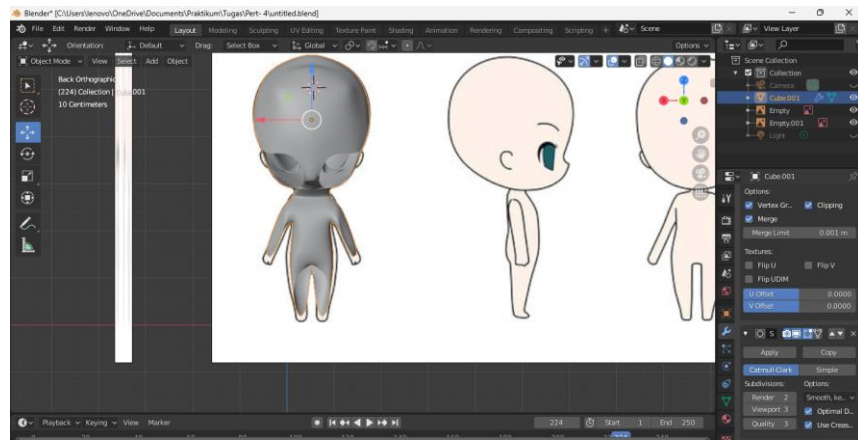
27. Kemudian langkah terakhir adalah klik kanan pada *object* dan pilih *shade smooth* agar *object* menjadi lebih smooth.



Gambar 4.27 Tampilan *Shade Smooth*



28. Kemudian pilih pada bagian *object mode* dan pada *modifier* pilih *subdivides* dan ubah *viewport* menjadi 3.



Gambar 4.28 Tampilan Akhir *Object*