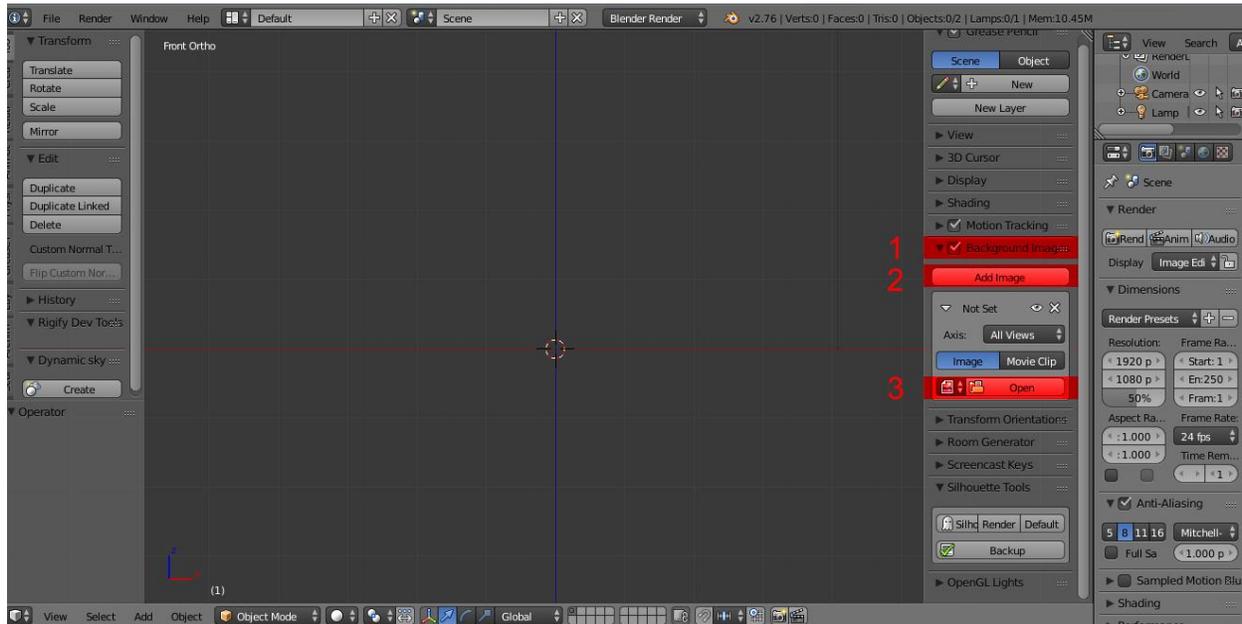


# ORGANIK MODELING



## 1. PENGATURAN BACKGROUND IMAGE

Pertama kita delete default cube yang ada, dengan klik "x" atau tombol "delete" pada keyboard lalu kita ganti view nya menjadi front ortho atau klik "1" lalu klik "5" pada numpad ".

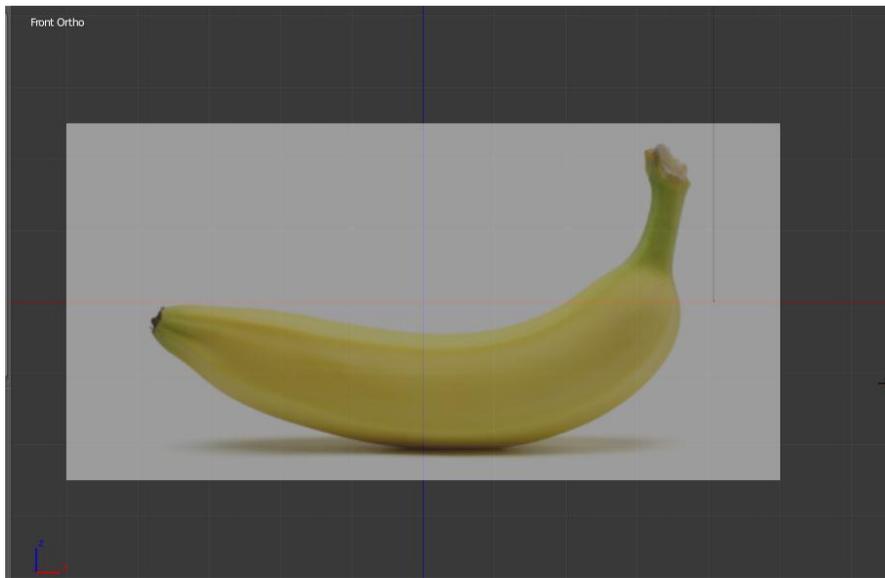


Untuk memunculkan tab Transform yang ada di sebelah kanan klik **N** pada keyboard.lalu scroll ke bawah dan cari option **background image**

1. ceklist kotak yang ada pada option background image lalu klik segitiga hitam yang ada disebelah kiri tulisan background image agar option selanjutnya muncul.
2. klik " add image " untuk menambahkan background image yang akan di jadikan acuan kerja
3. lalu klik open untuk mencari lokasi background image yang akan dipakai.

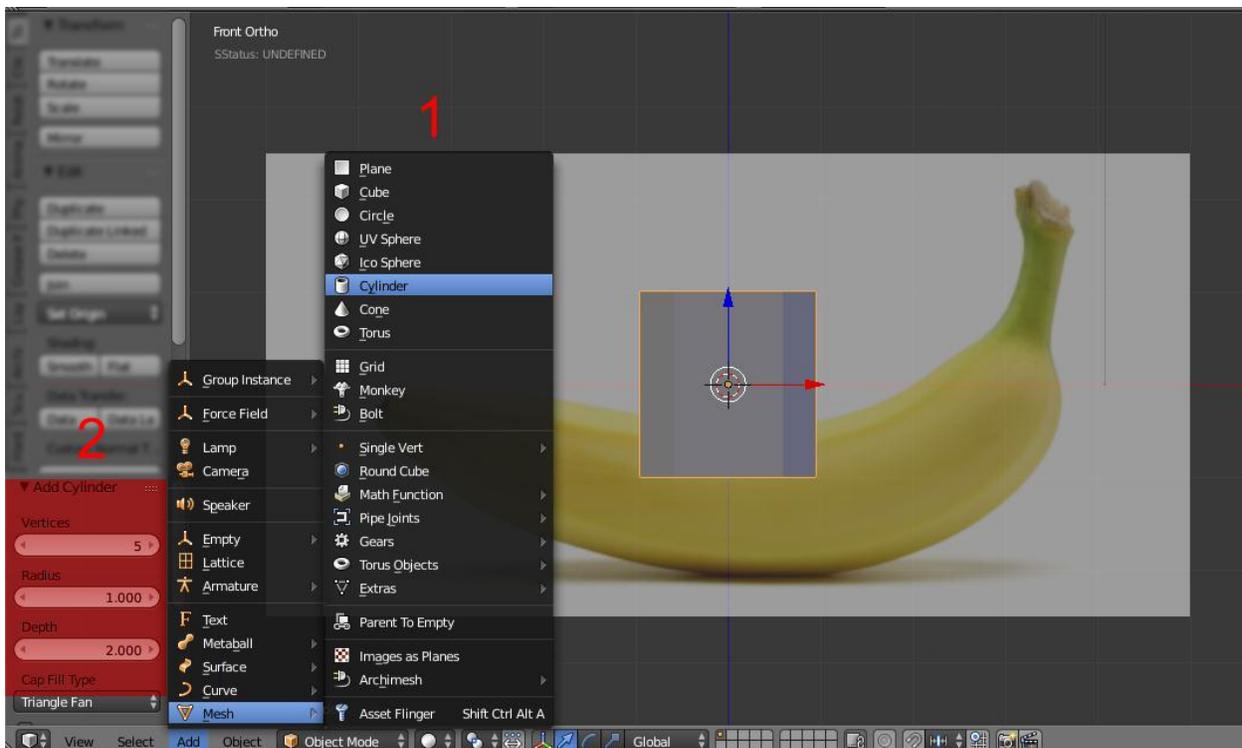


1. cari letak file " banana" yang telah disediakan
2. lalu klik open image

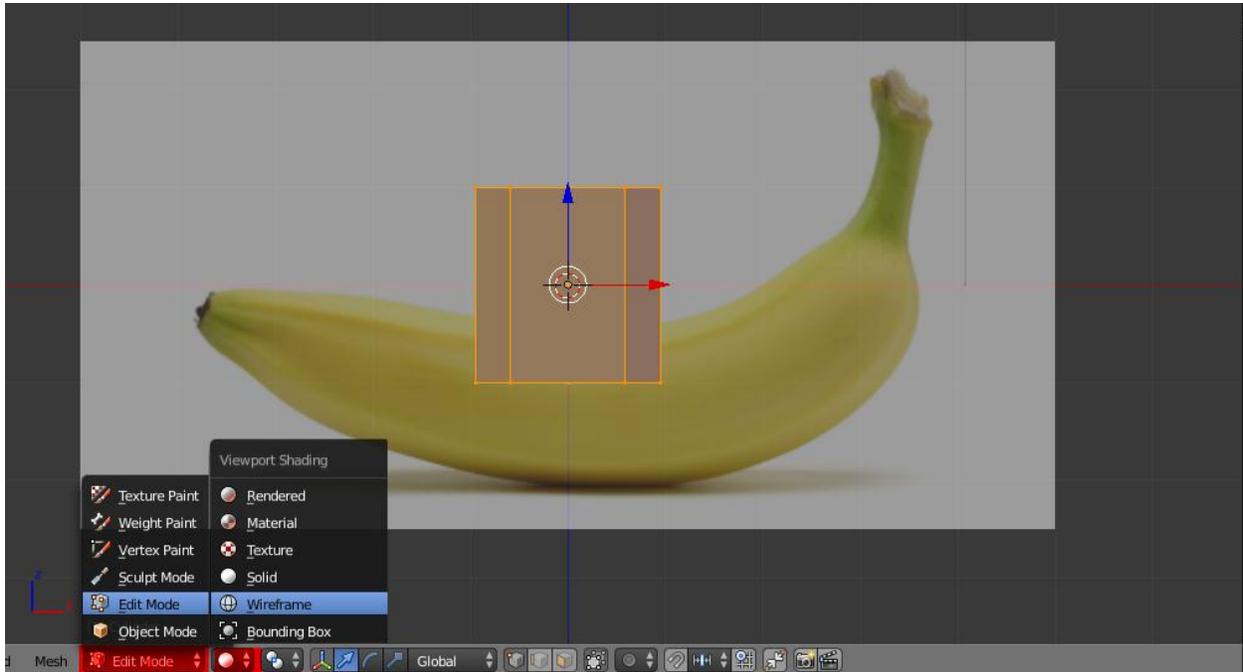


gambar pisang yang akan kita jadikan referensi sekarang telah muncul pada viewport

### 3. MODELING PISANG

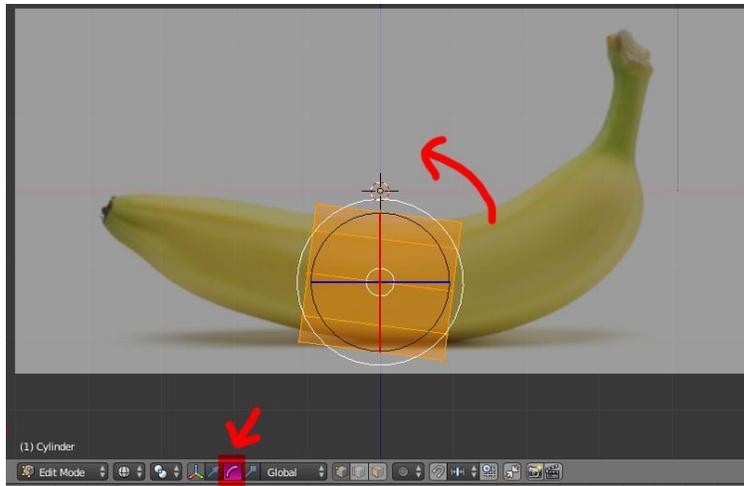


1. Langkah pertama kita tambahkan objek baru dengan cara klik **add** atau menggunakan shortcut **shift+a** pada keyboard, lalu pilih **mesh** kemudian pilih **cylinder**
2. dalam posisi cylinder baru ditambahkan kita menuju toolbar atau tab disebelah kiri ada option **add cylinder**
3. ganti nilai vertices yang default **32** menjadi **5** (mengikuti sudut yang ada pada pisang) lalu di pilihan n-gon kita ganti jadi **triangle fan** .

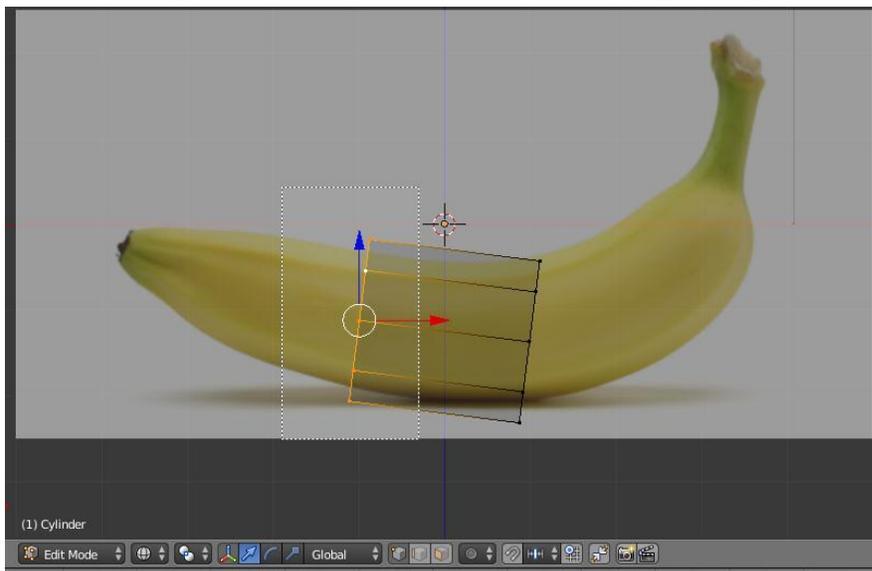


setelah pengaturan sisi cylinder telah di ganti , langkah selanjutnya adalah masuk ke tahapan edit mode.

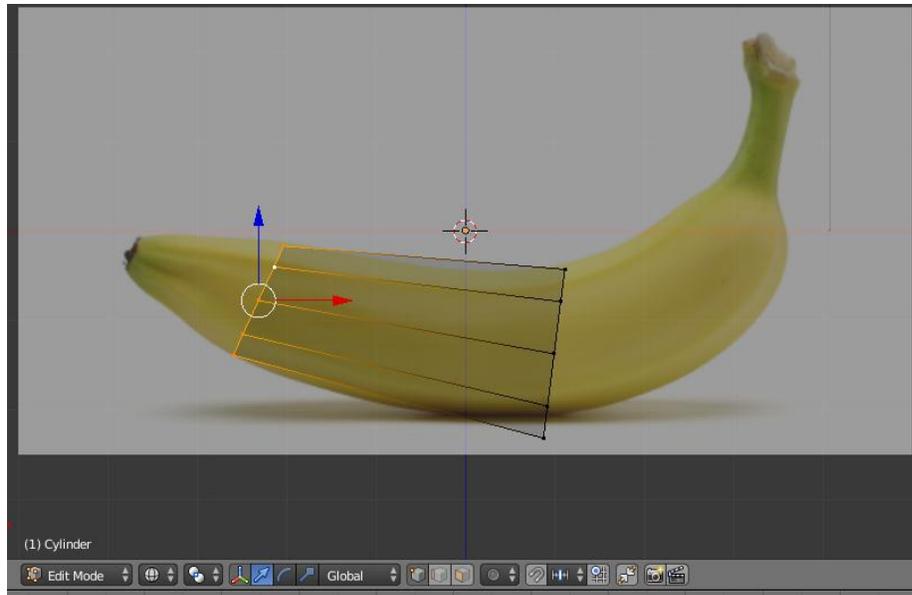
1. Klik edit mode atau menggunakan shortcut "**TAB**" pada keyboard
2. disebelah tombol editmode ,ganti viewport shading menjadi wireframe atau menggunakan shortcut "**Z**"



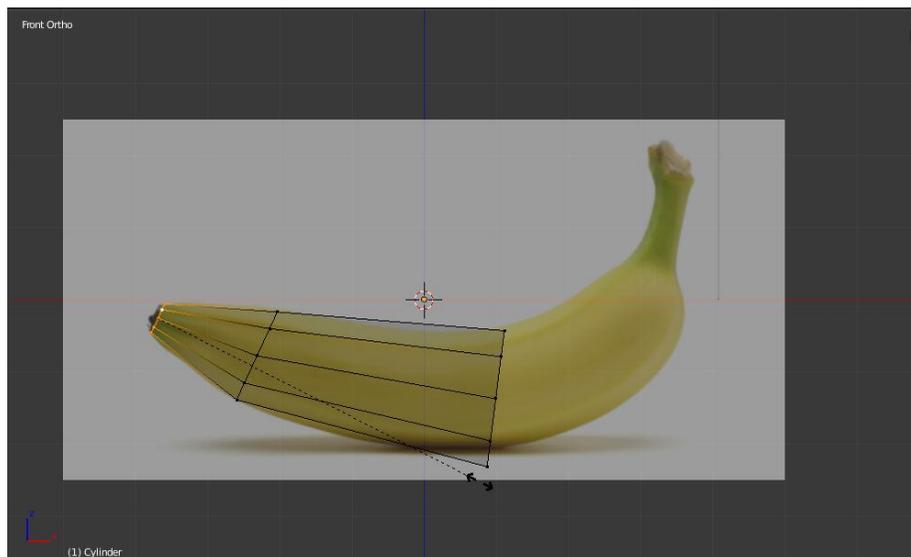
3. putar objek cylinder menggunakan manipulator rotate atau bisa juga menggunakan shortcut **R**



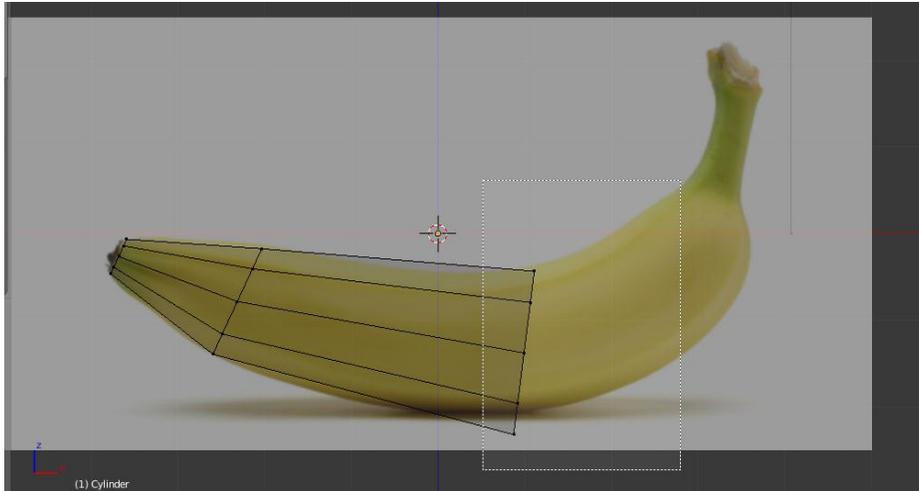
4. hilangkan seleksi menggunakan shortcut "**A**" pada keyboard lalu seleksi bagian ujung cylinder menggunakan **border selection** menggunakan shortcut "**B**" pada keyboard



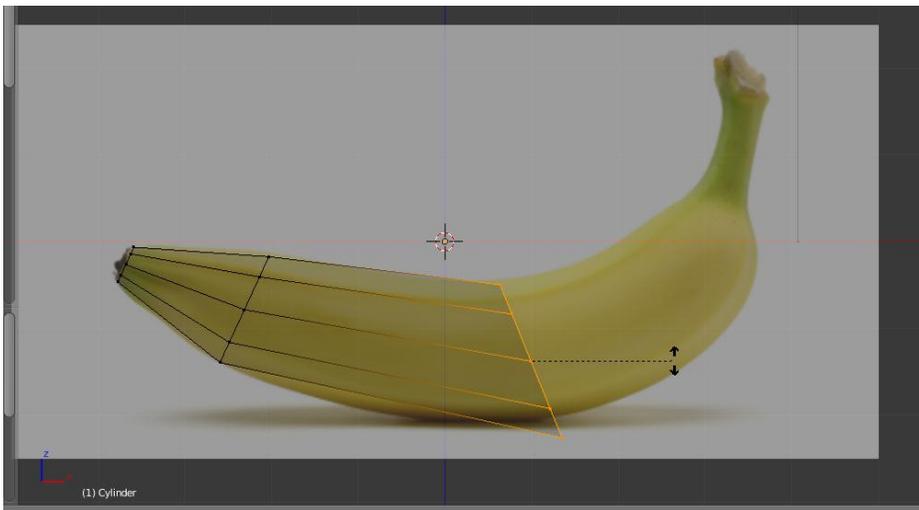
5. tarik bagian yang terseleksi tadi hingga posisinya sama dengan gambar referensi , lalu scale untuk memperkecil diameternya dengan manipulator scale atau shortcut "S" pada keyboard.



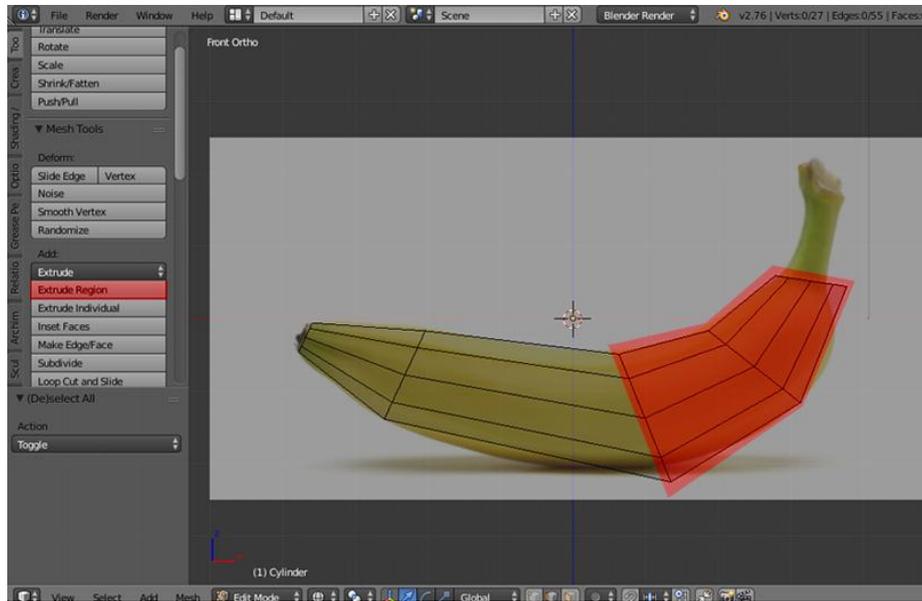
6. extrude bagian ujung cylinder menggunakan shortcut extrude yaitu "E" pada keyboard sampai bagian ujung pisang pada gambar referensi, lalu scale dengan manipulator scale atau shortcut "S" pada keyboard.



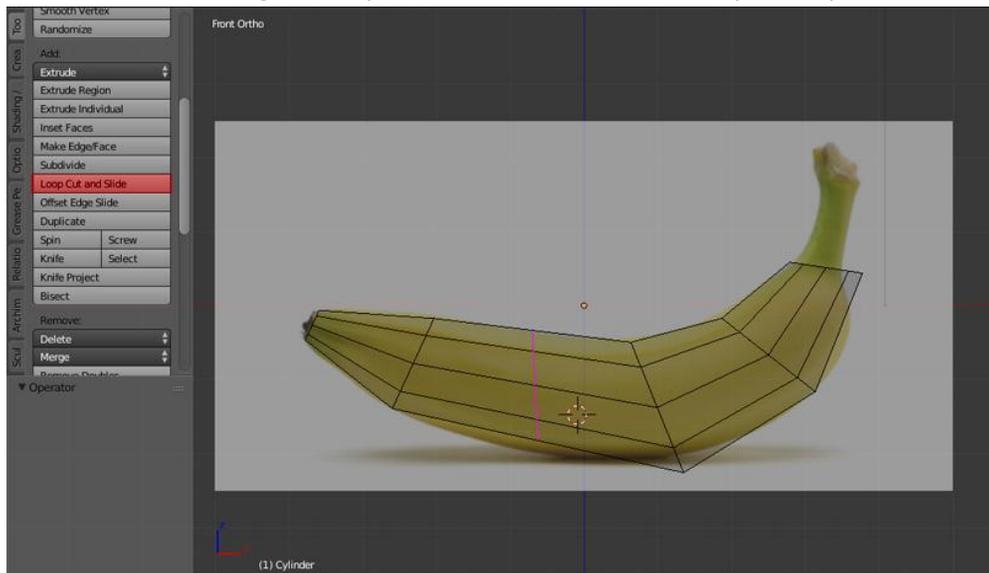
- hilangkan seleksi menggunakan shortcut " **A** " pada keyboard lalu seleksi bagian ujung cylinder yang lain menggunakan **border selection** menggunakan shortcut " **B** " pada keyboard.



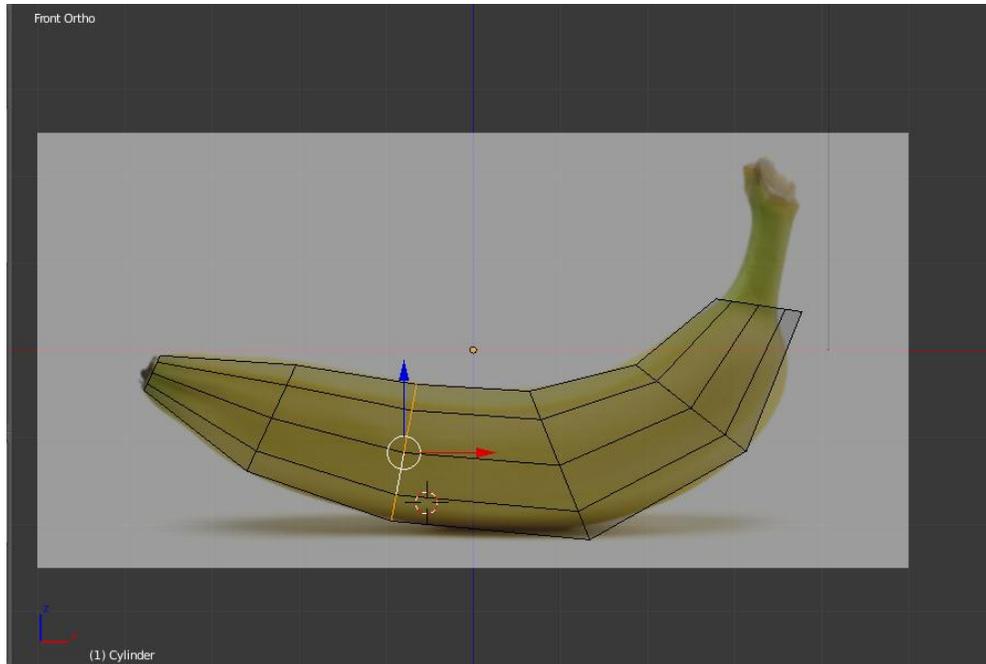
- putar objek cylinder menggunakan manipulator rotate atau bisa juga menggunakan shortcut **R**.



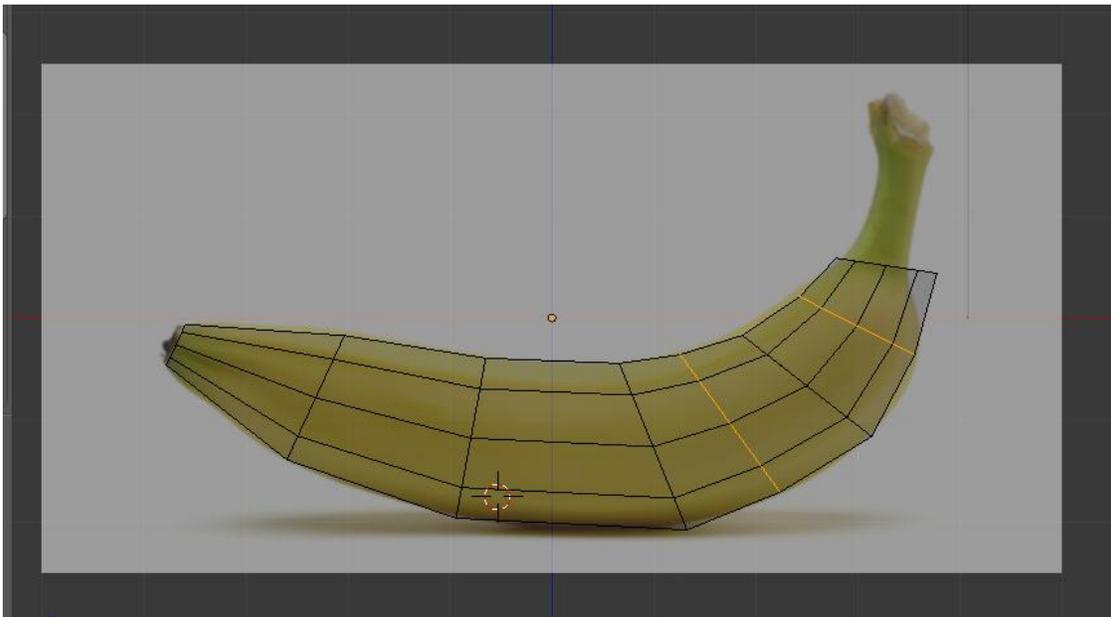
9. extrude bagian yang terseleksi menggunakan tombol extrude pada toolbar atau shortcut extrude yaitu "E" pada keyboard, extrude 2 kali sampai bagian ujung pisang pada gambar referensi, lalu scale dengan manipulator scale atau shortcut "S" pada keyboard



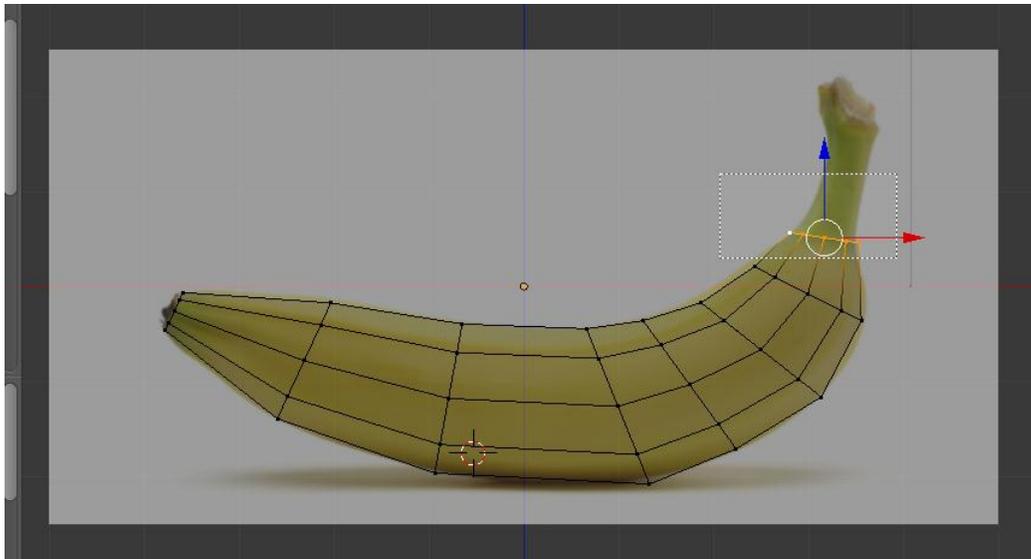
10. tambahkan segmen menggunakan tombol loop cut and slide di tab toolbar , atau menggunakan shortcut " CTRL +R" pda keyboard.



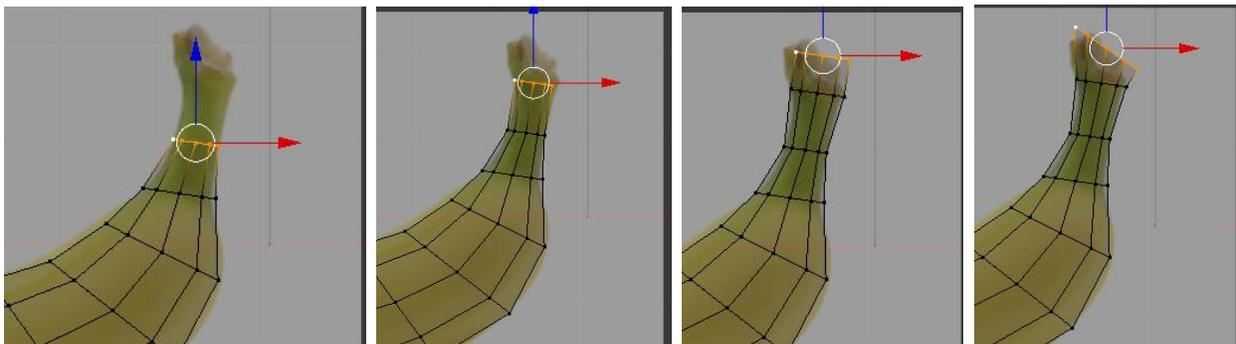
11. geser posisi loopcut sehingga sesuai dengan gambar referensi



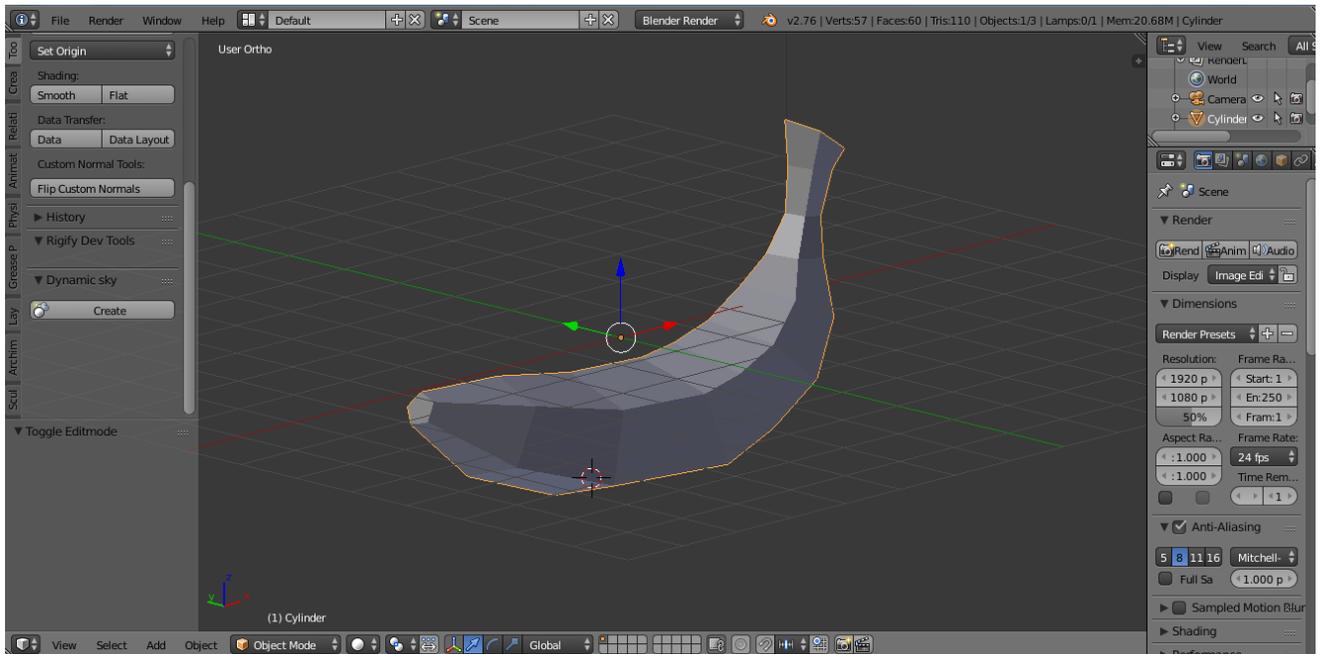
12. lakukan hal yang sama seperti pada langkah selanjutnya yaitu menambahkan segmen baru dengan loopcut and slide lalu geser hingga sesuai dengan gambar referensi



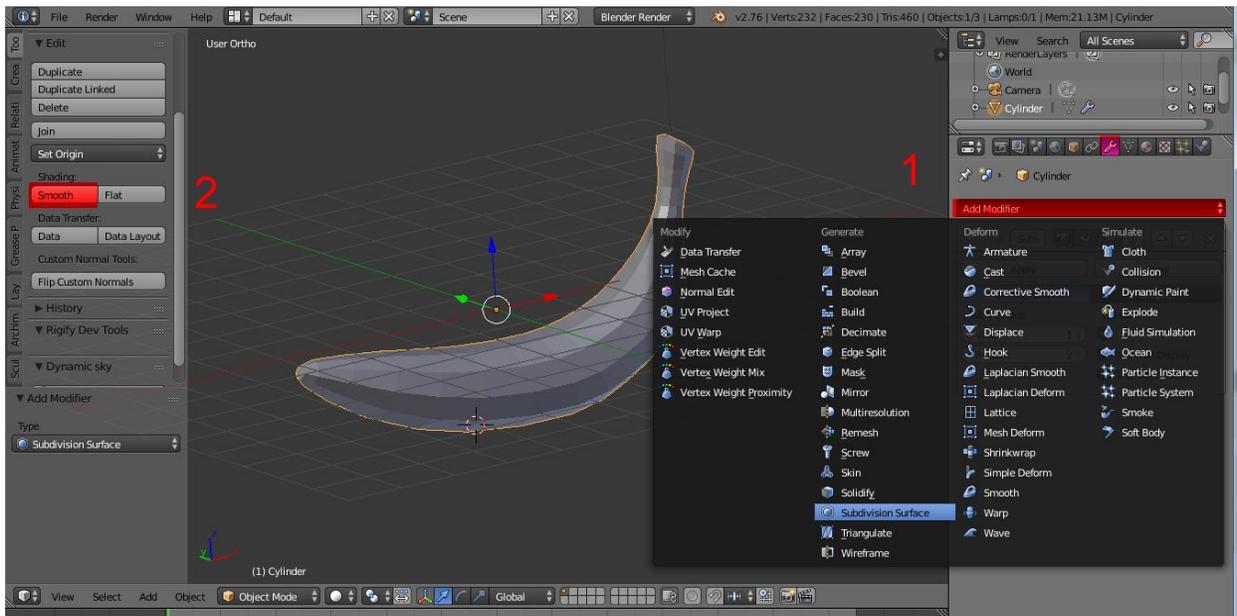
13. hilangkan seleksi menggunakan shortcut " **A** " pada keyboard lalu seleksi bagian ujung cylinder menggunakan **border selection** yaitu dengan shortcut " **B** " pada keyboard



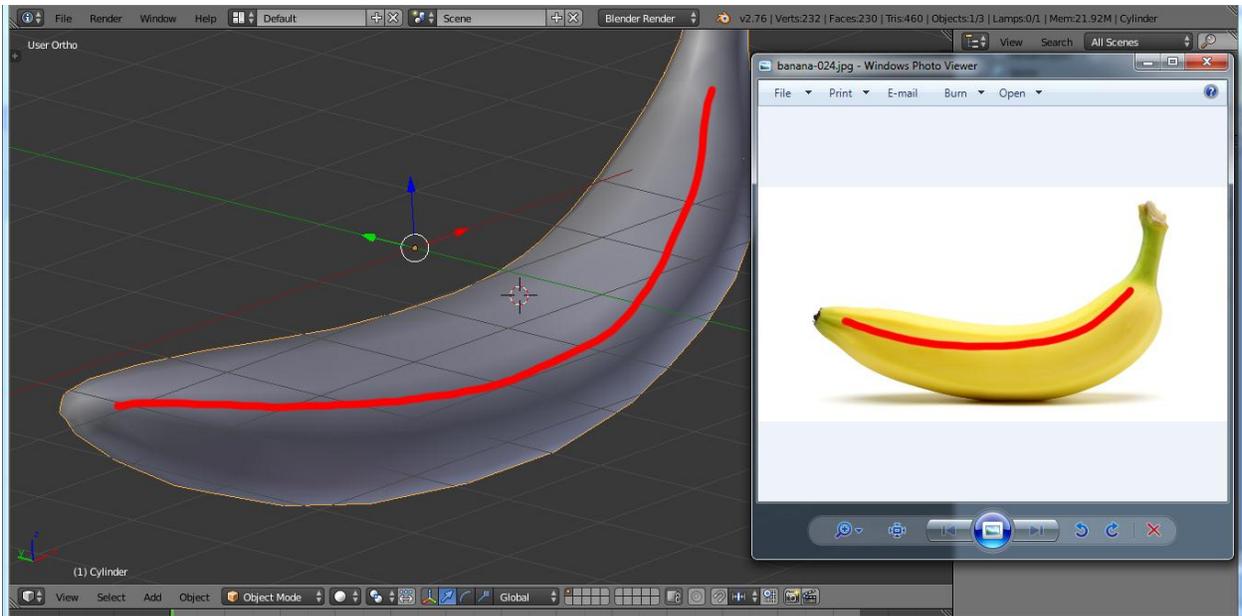
14. extrude bagian ujung mengikuti gambar referensi dan terakhir di paling ujung kita rotasi menggunakan manipulator rotate atau **R** pada keyboard



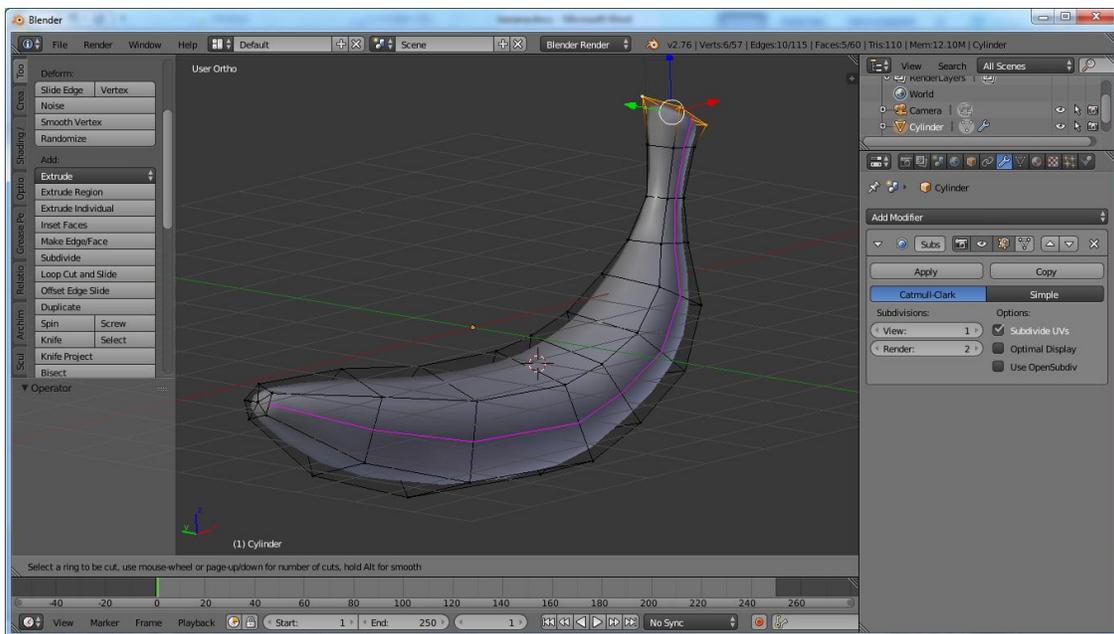
15. putar view lalu cek model pisang yang telah kita buat .

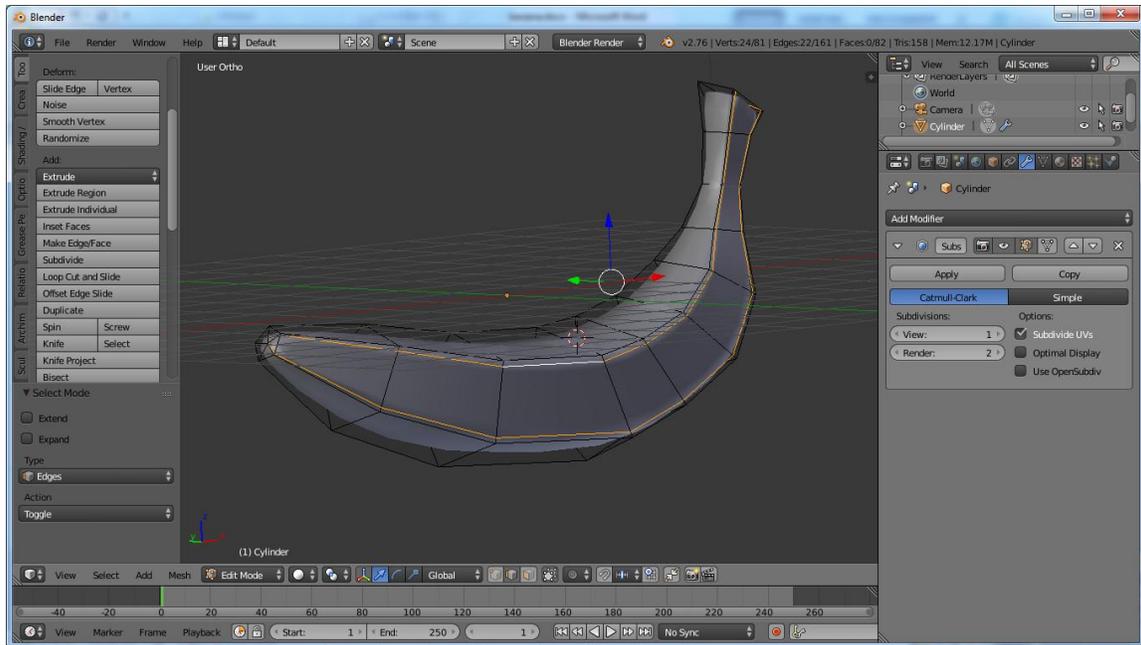


16. setelah kita cek model pisang yang telah kita buat, sekarang kita akan menambahkan modifier subdivision surfaces untuk membuat model lbih halus, tombolnya ada di option modifier lalu pilih subdivision surface,lalu klik tombol smooth di toolbar agar permukaanya lebih halus.

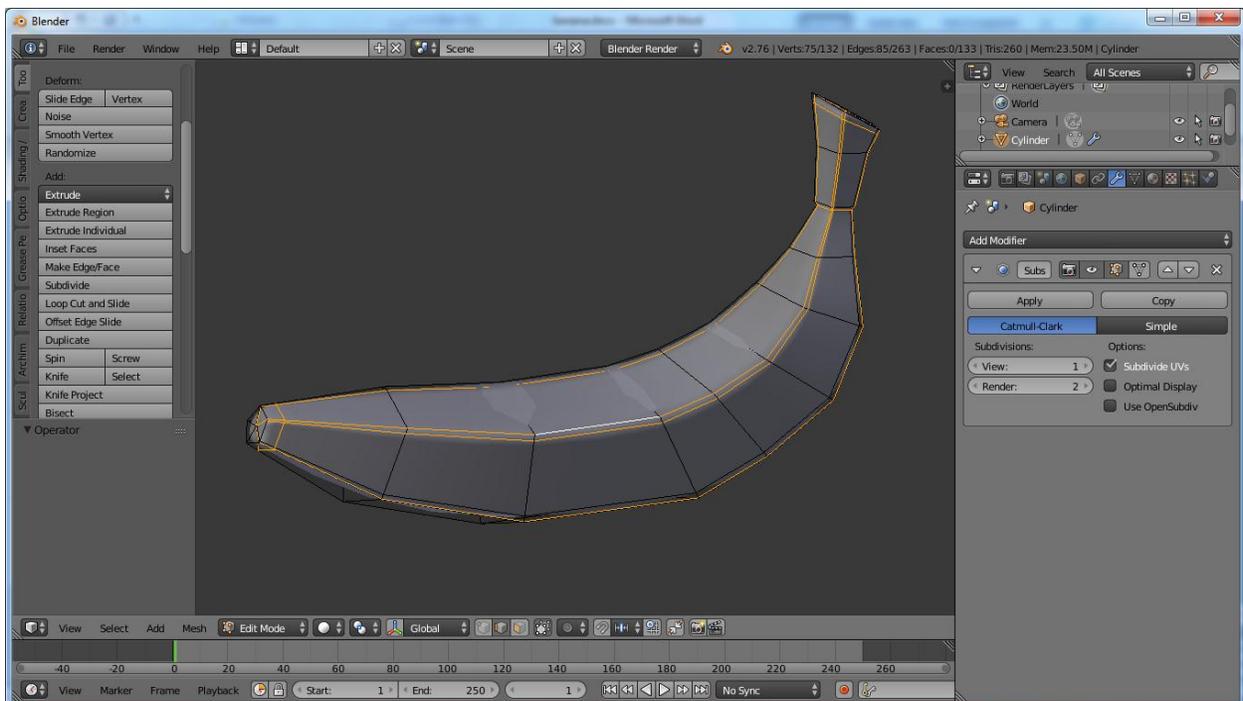


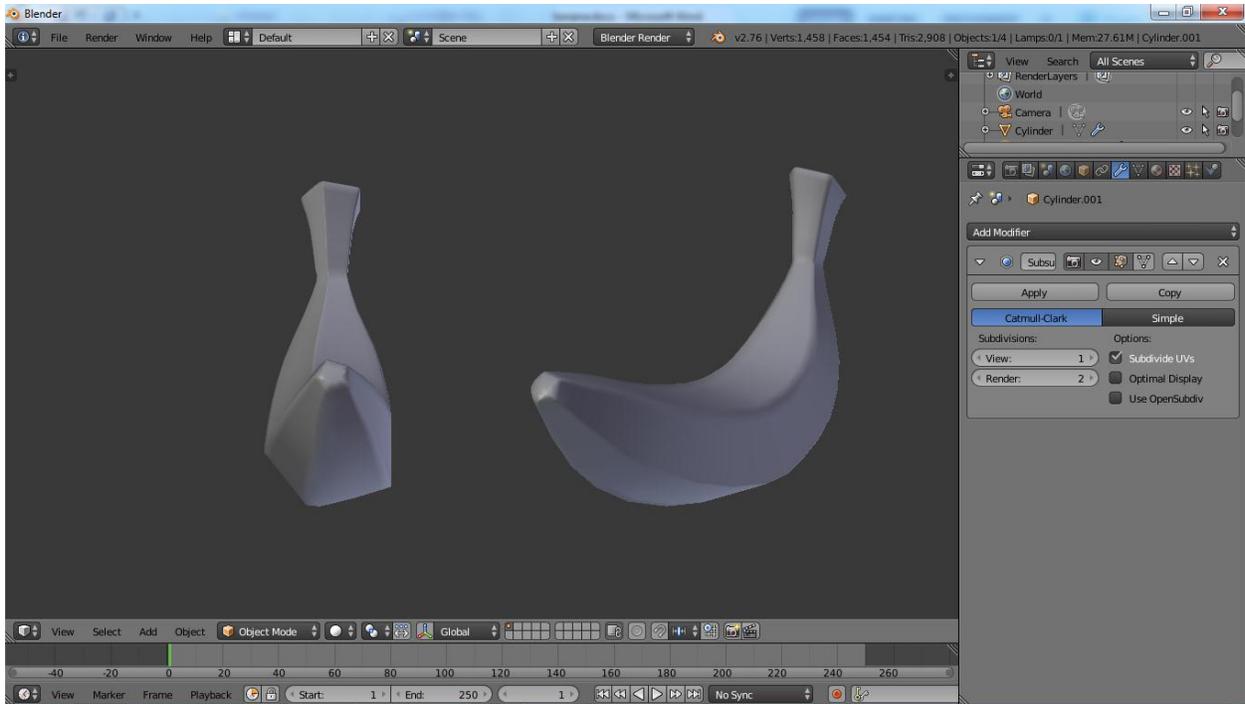
17. langkah selanjutnya kita akan membuat sisi pisang menjadi lebih runcing atau sharp



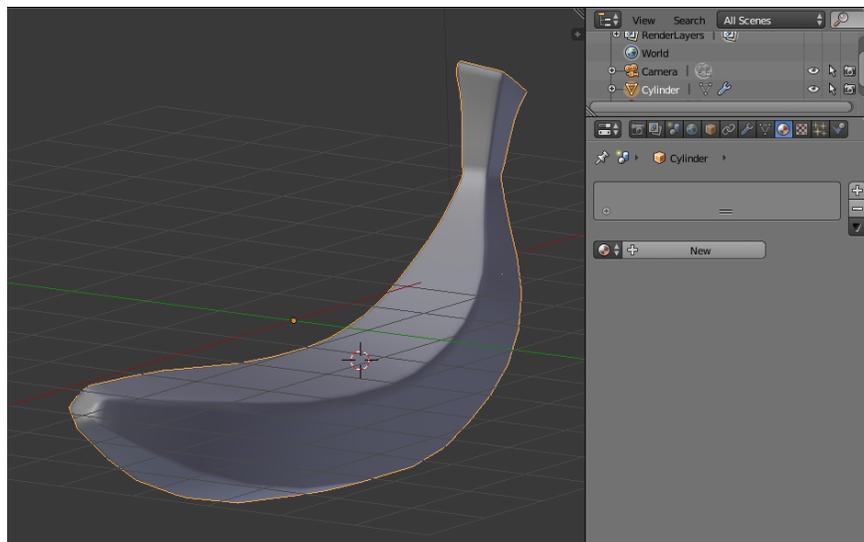


18. untuk membuat profil sisi pisang kiat perlu masuk edit mode lalu klik loopcut and slide atau **CTRL + R** kemudian geser sampai mendekati sisi sisi pisang dan lakukan hal yang sama pada bagian yang lain sampai hasil yang diinginkan

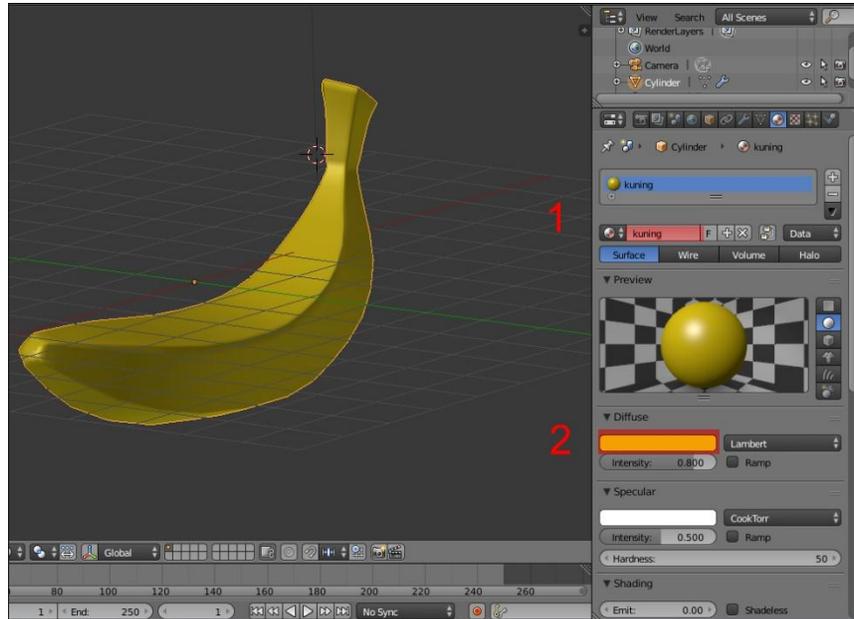




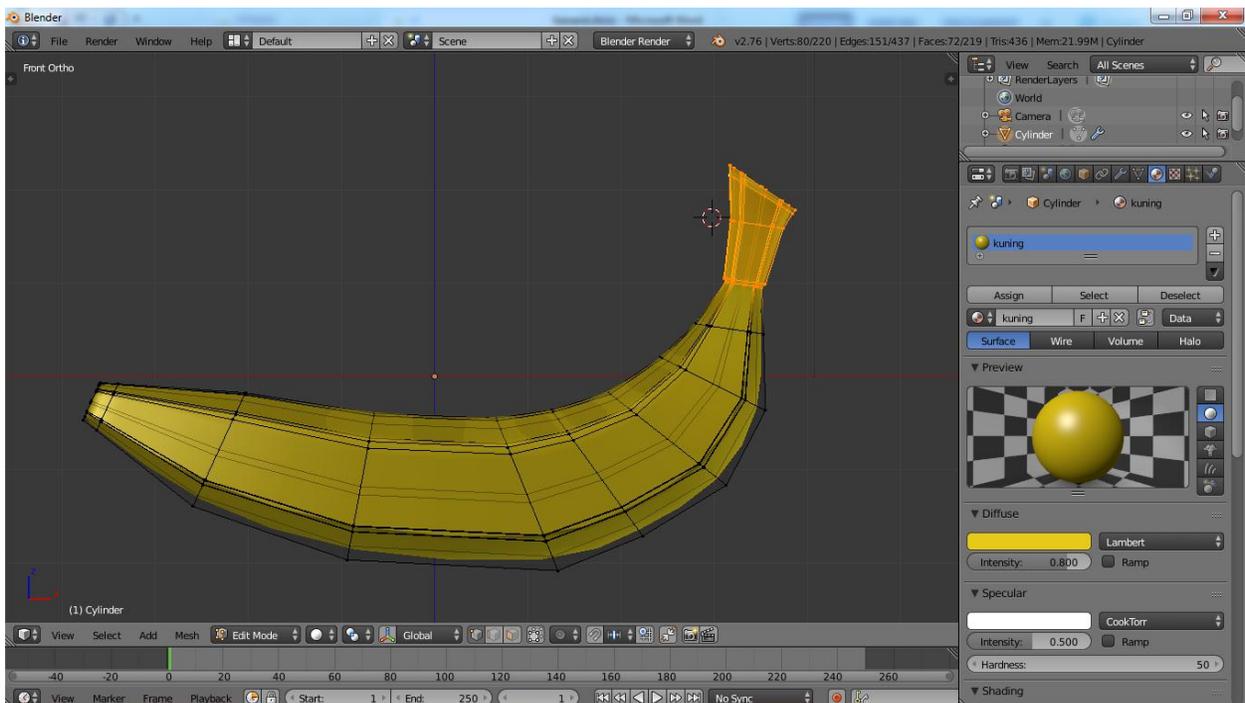
### 3. MEMBERIKAN MATERIAL



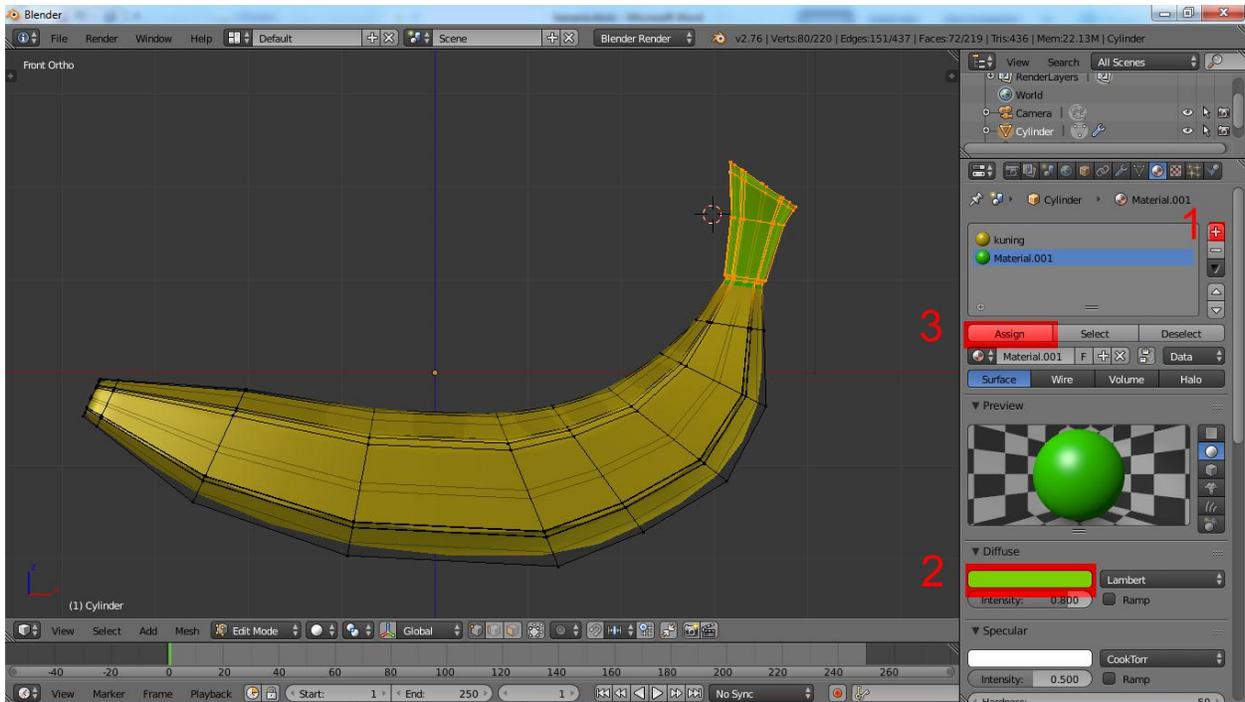
1. untuk memberikan warna atau material, kita harus menuju tab material dengan icon bola kristal lalu klik new



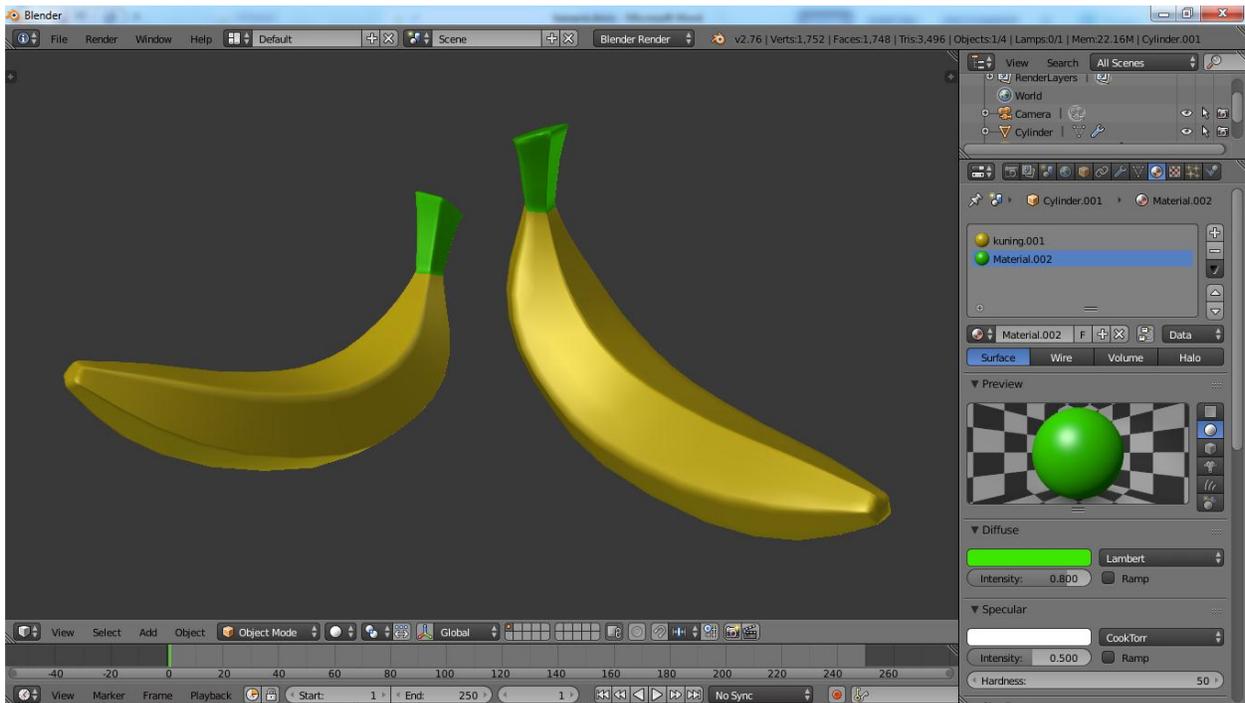
1. ganti nama material dengan nama warna yang akan kita berikan contoh : kuning,
2. ganti warna default yang tadinya putih menjadi kuning



3. seleksi bagian ujung pisang menggunakan box selection atau klik B pada keyboard



1. untuk menambahkan material lain pada objek kita tinggal klik + yang ada pada kanan material
2. ganti warnanya menjadi warna yang akan kita berikan contoh : hijau
3. assign material



tahapan modeling dan material telah selesai