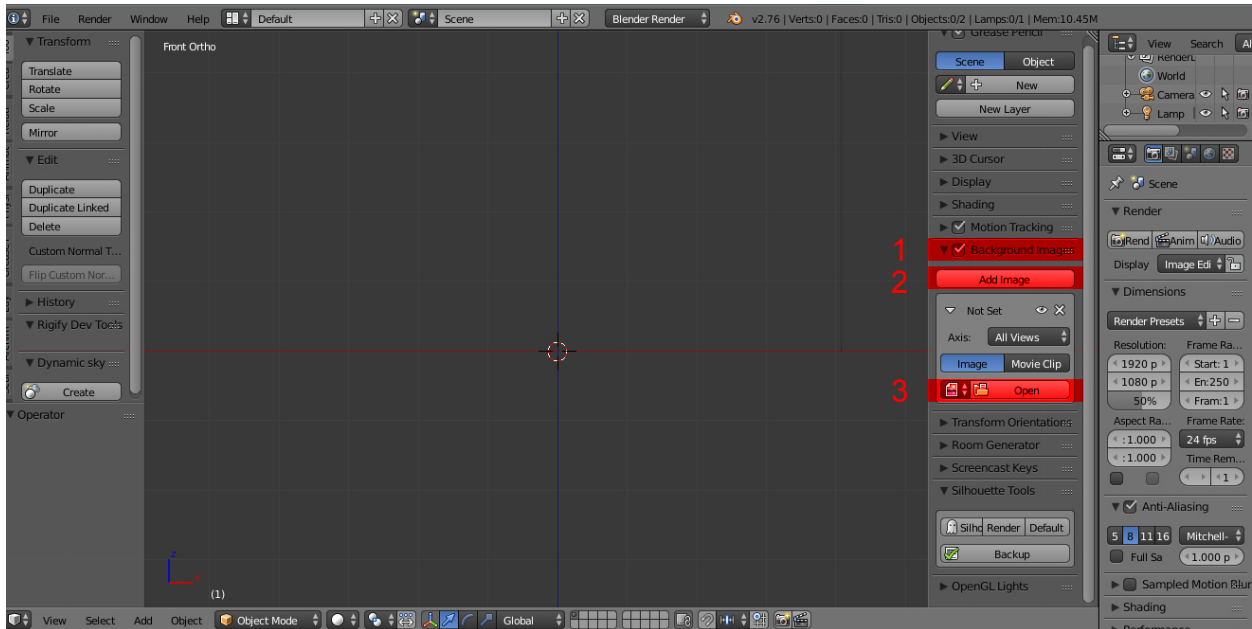


ORGANIK MODELING



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.

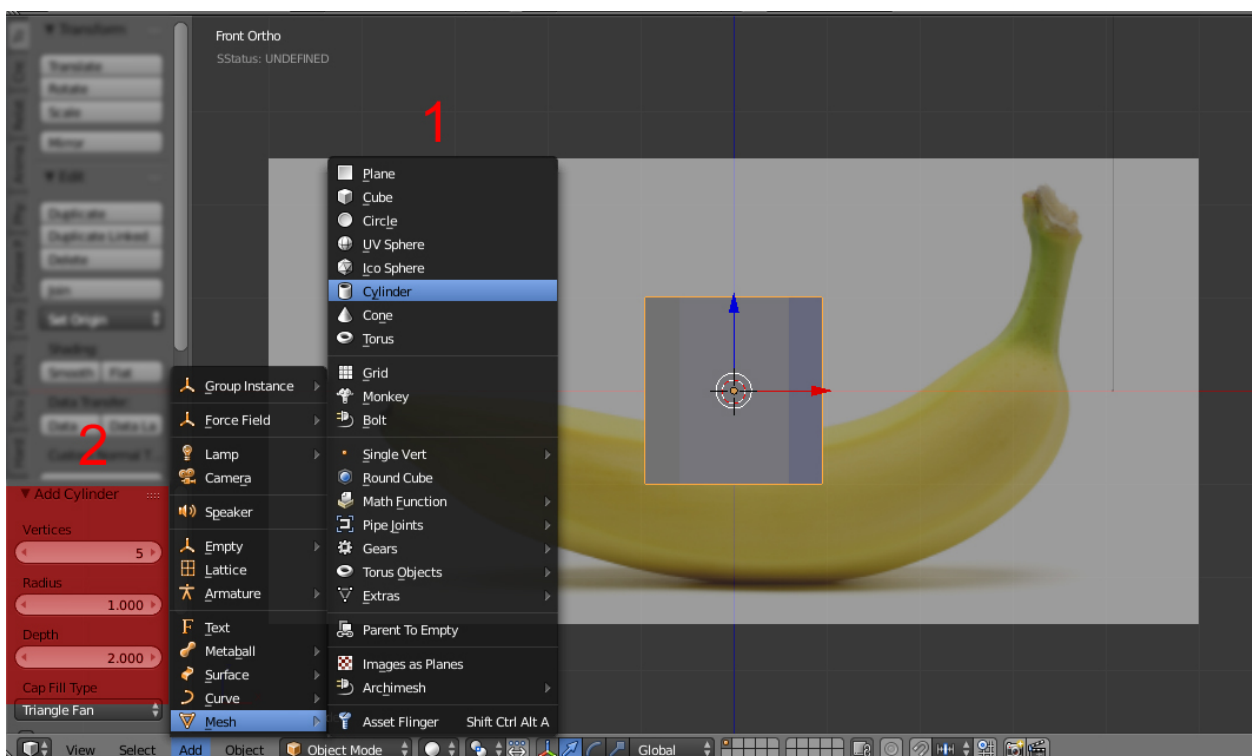


2. lalu klik open image

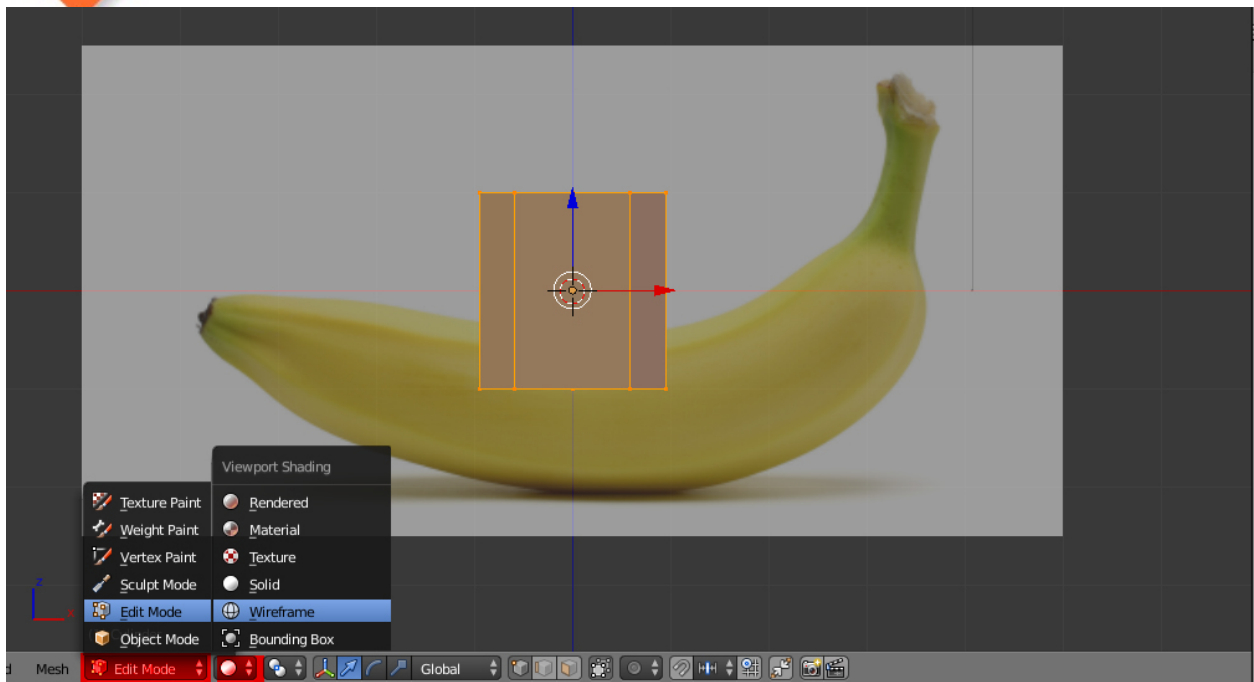


gambar pisang yang akan kita jadikan referensi sekarang telah muncul pada viewport

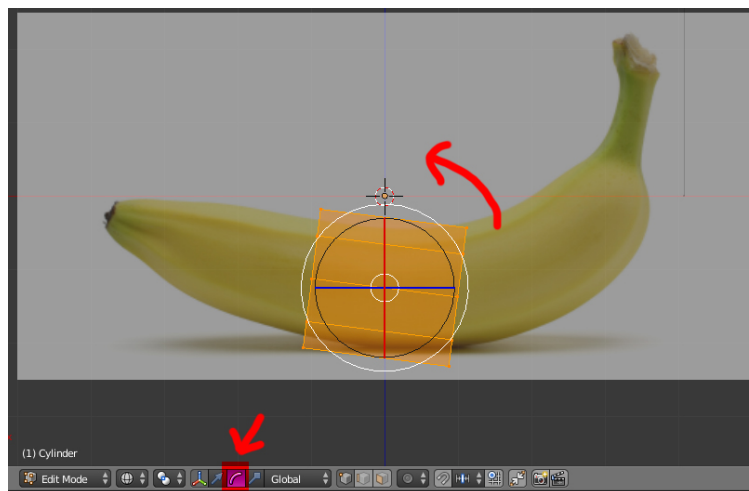
3. MODELING PISANG



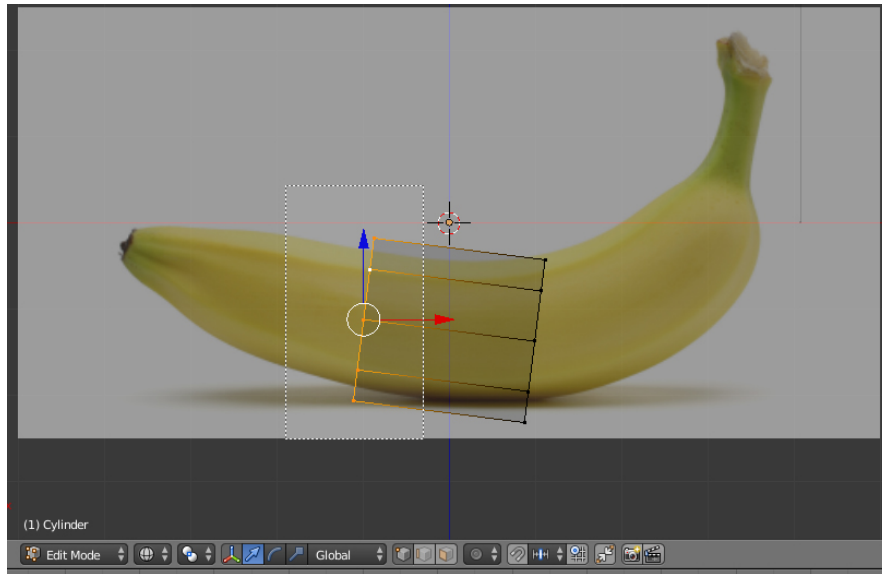
1. Langkah pertama kita tambahkan objek baru dengan cara klik **add** atau menggunakan shortcut **shift+a** pada keyboard, lalu pilih **mesh** kemudian pilih **cylinder**
2. dalam posisi cylinder baru ditambahkan kita menuju toolbar atau tab disebelah kiri ada option **add cylinder**
3. ganti nilai vertices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



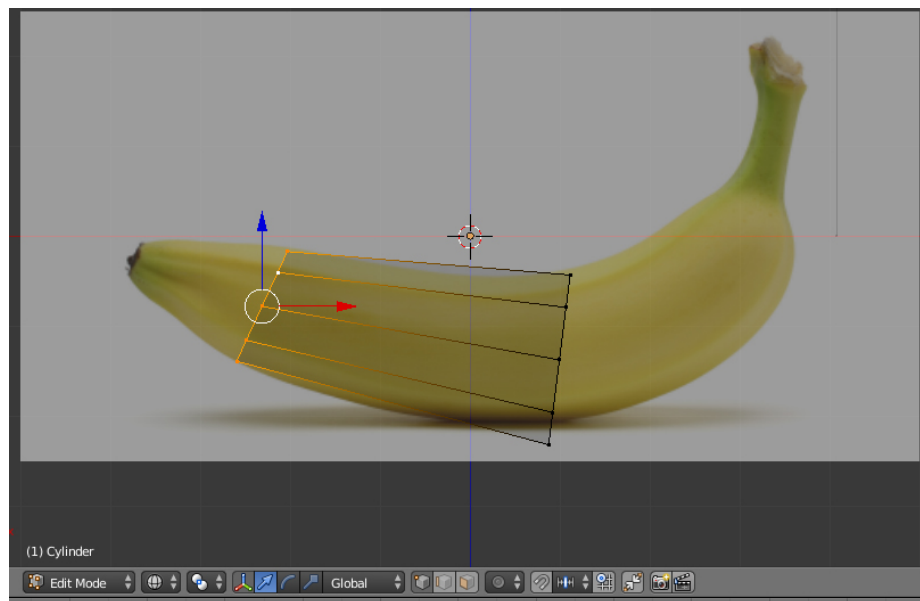
1. Klik edit mode atau menggunakan shortcut "**TAB**" pada keyboard
2. disebelah tombol editmode ,ganti viewport shading menjadi wireframe atau menggunakan shortcut "**Z**"



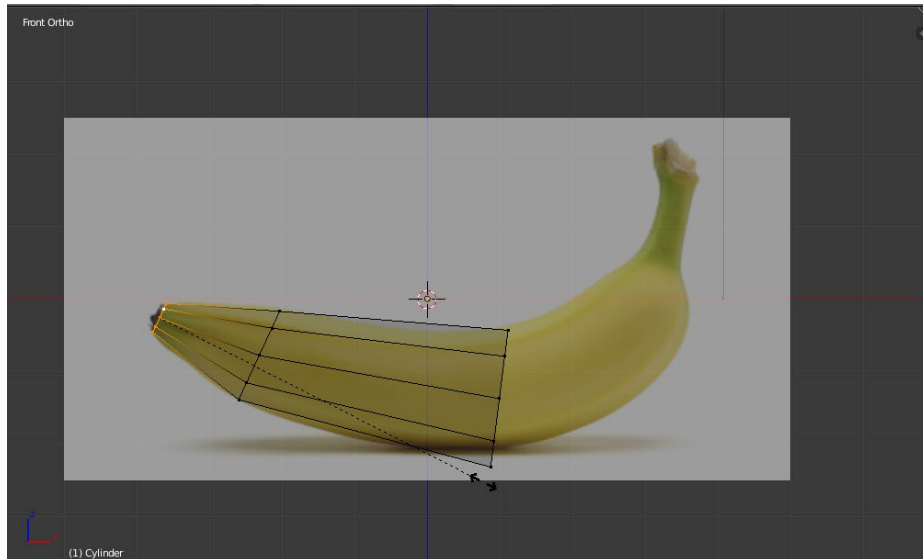
3. putar objek cylinder menggunakan manipulator rotate atau bisa juga menggunakan shortcut **R**



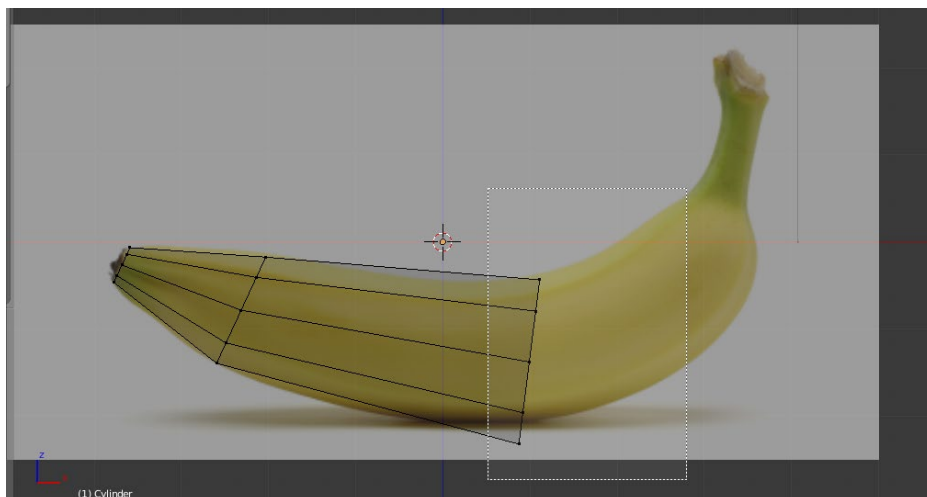
- hilangkan seleksi menggunakan shortcut "A" pada keyboard lalu seleksi bagian ujung cylinder menggunakan **border selection** menggunakan shortcut "B" pada keyboard



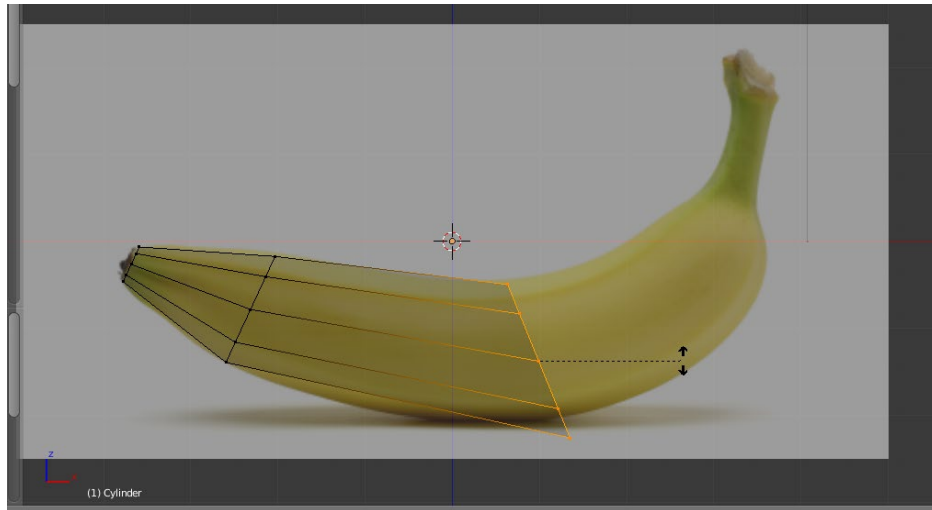
- tarik bagian yang terseleksi tadi hingga posisinya sama dengan gambar referensi, lalu scale untuk memperkecil diameternya dengan manipulator scale atau shortcut "S" pada keyboard.



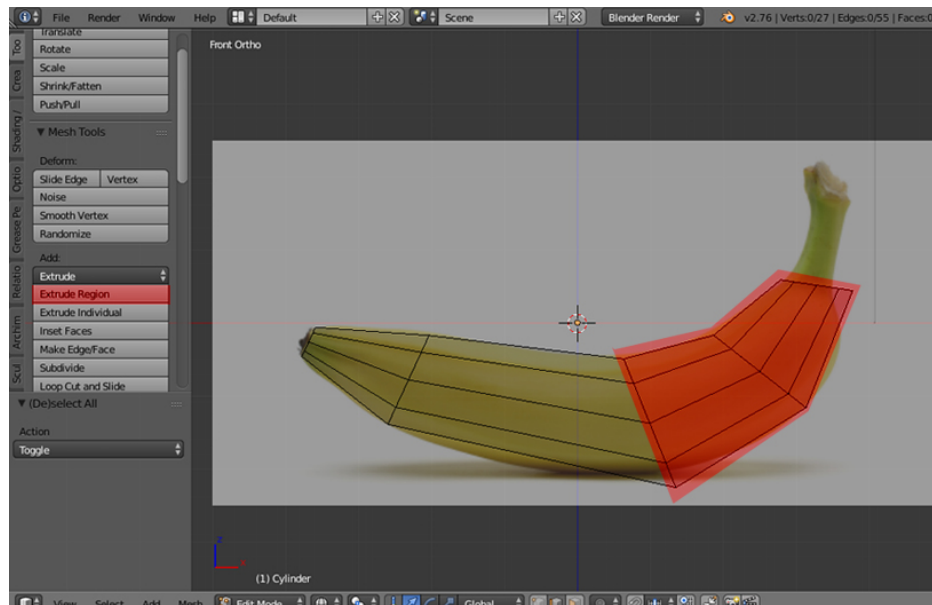
6. extrude bagian ujung cylinder menggunakan shortcut extrude yaitu "E" pada keyboard sampai bagian ujung pisang pada gambar referensi, lalu scale dengan manipulator scale atau shortcut "S" pada keyboard.



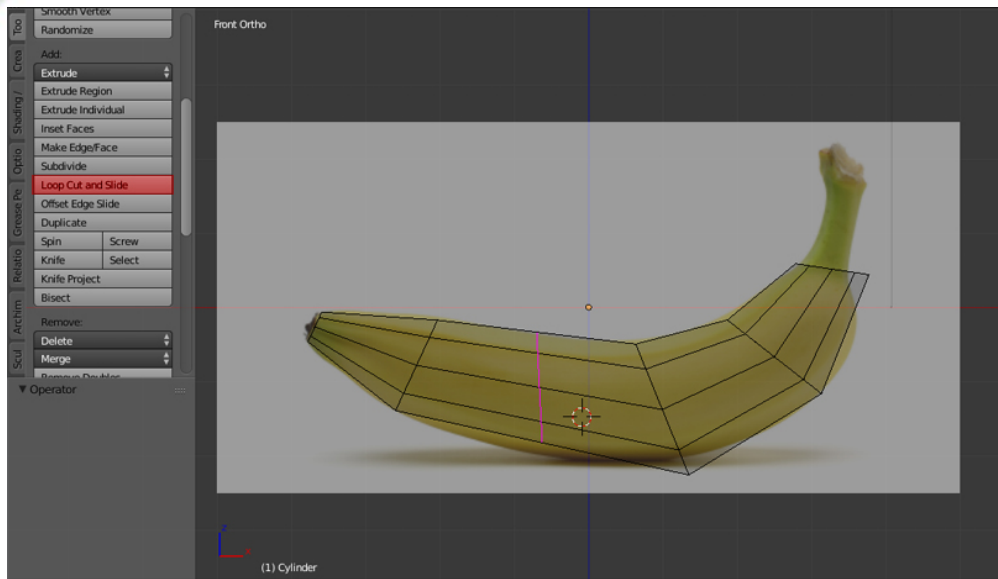
7. hilangkan seleksi menggunakan shortcut "A" pada keyboard lalu seleksi bagian ujung cylinder yang lain menggunakan **border selection** menggunakan shortcut "B" pada keyboard.



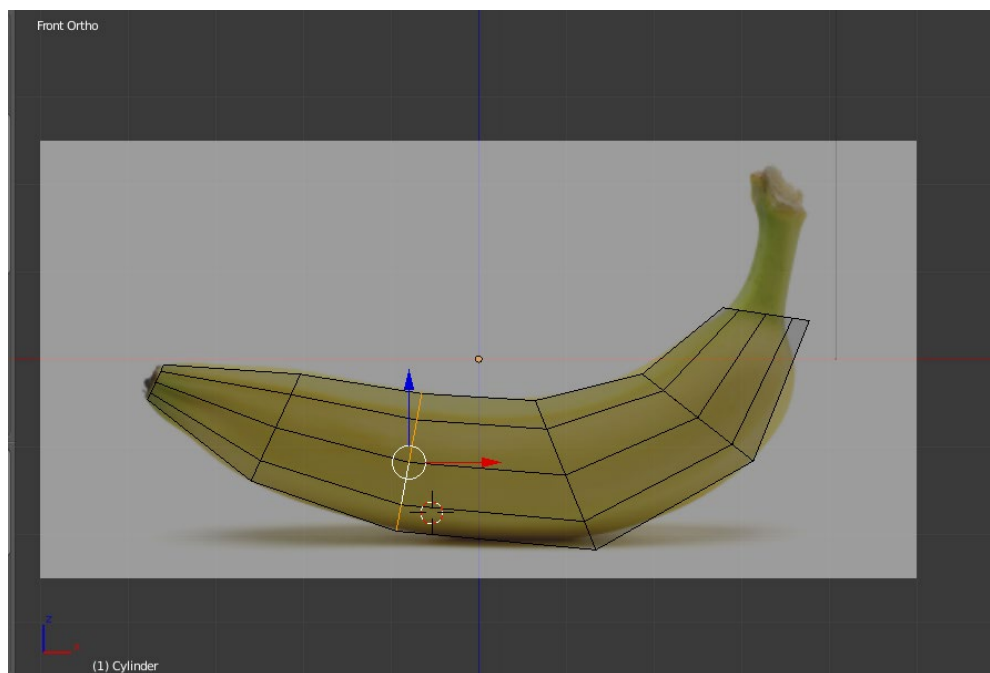
- putar objek cylinder menggunakan manipulator rotate atau bisa juga menggunakan shortcut **R**.

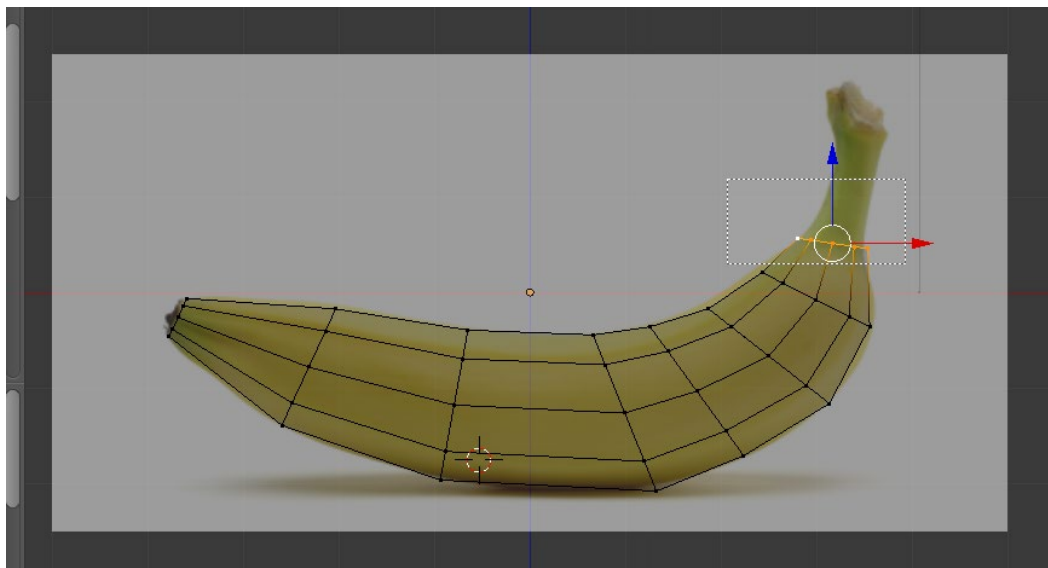
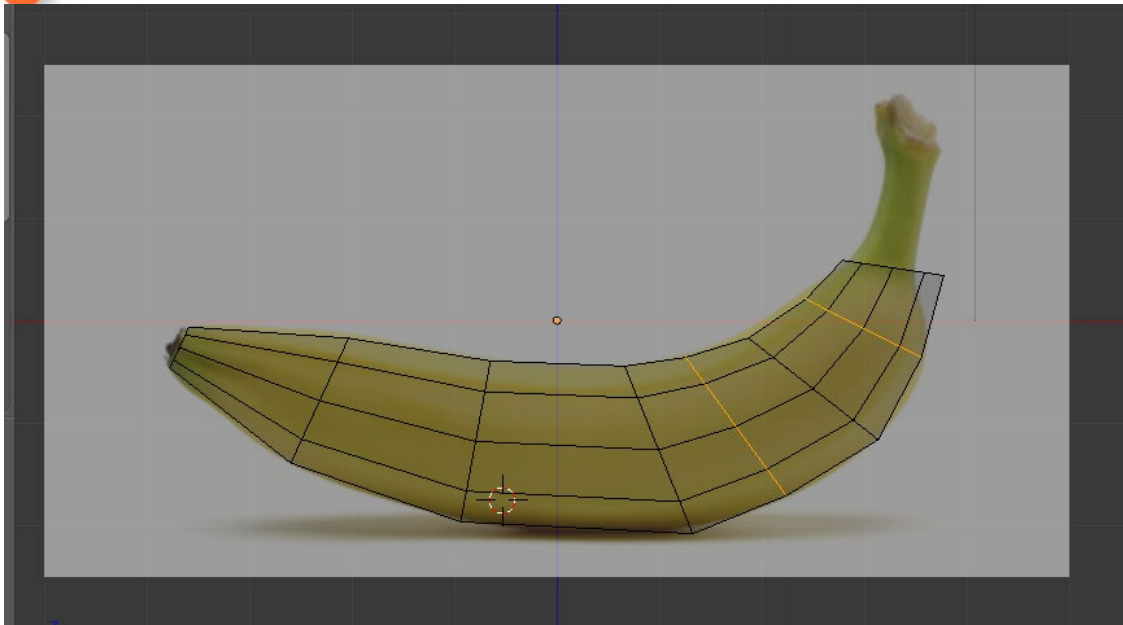


- extrude bagian yang terseleksi menggunakan tombol extrude pada toolbar atau shortcut extrude yaitu "**E**" pada keyboard, extrude 2 kali sampai bagian ujung pisang pada gambar referensi, lalu scale dengan manipulator scale atau shortcut "**S**" pada keyboard



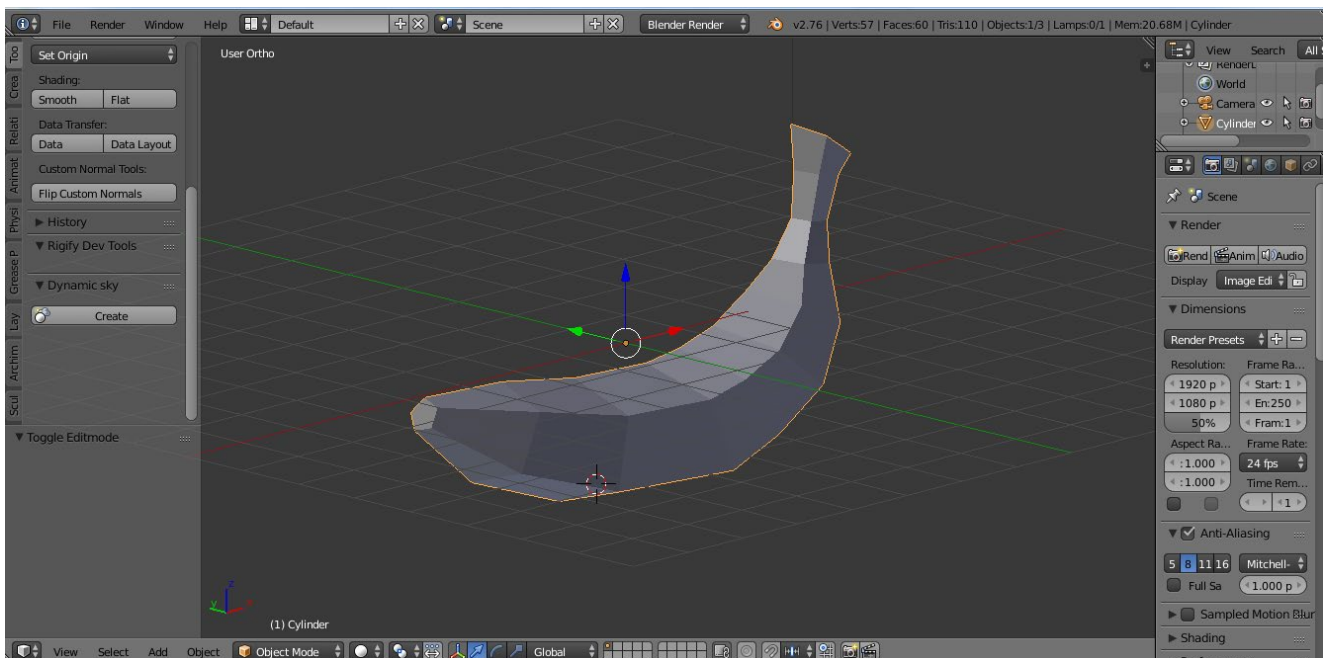
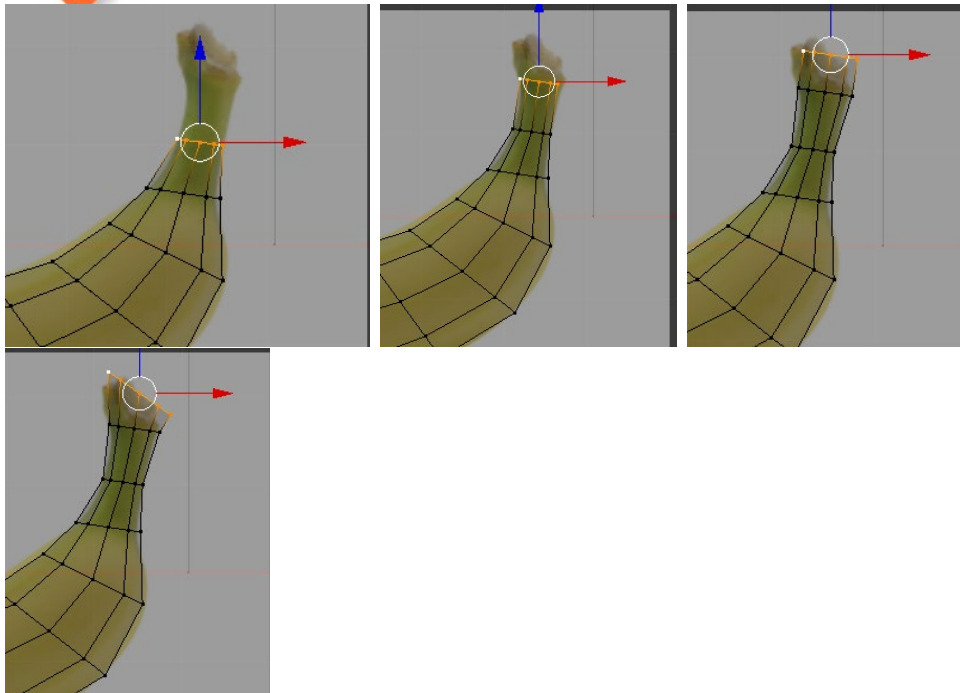
10. tambahkan segmen menggunakan tombol loop cut and slide di tab toolbar , atau menggunakan shortcut " **CTRL +R**" pda keyboard.



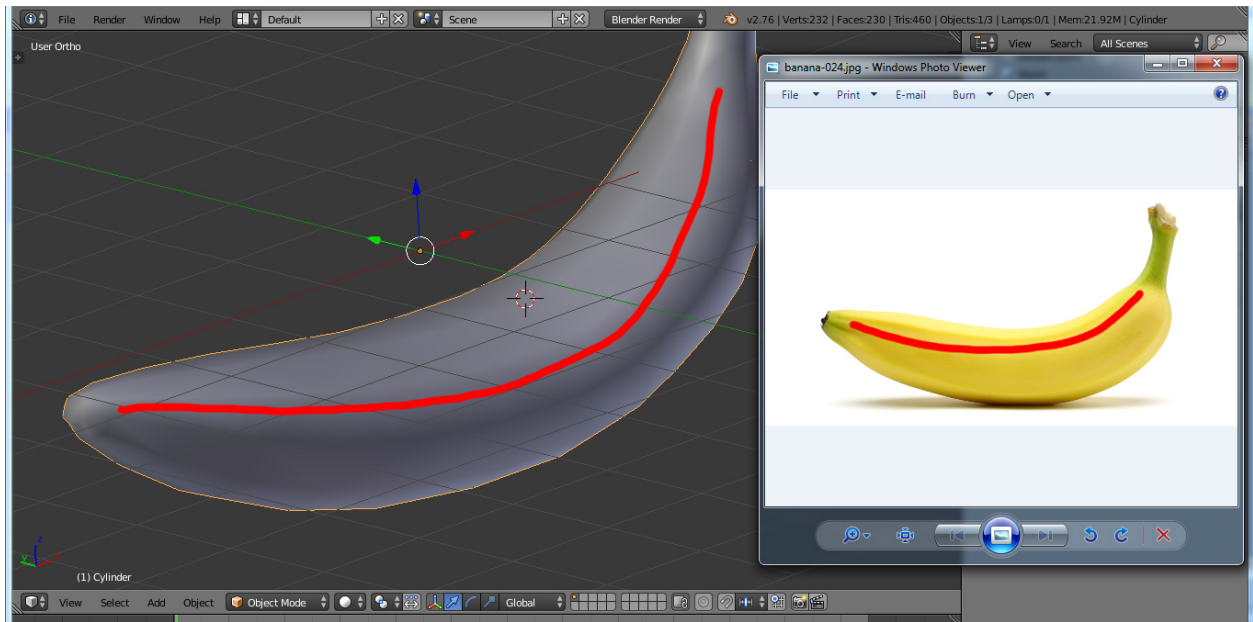
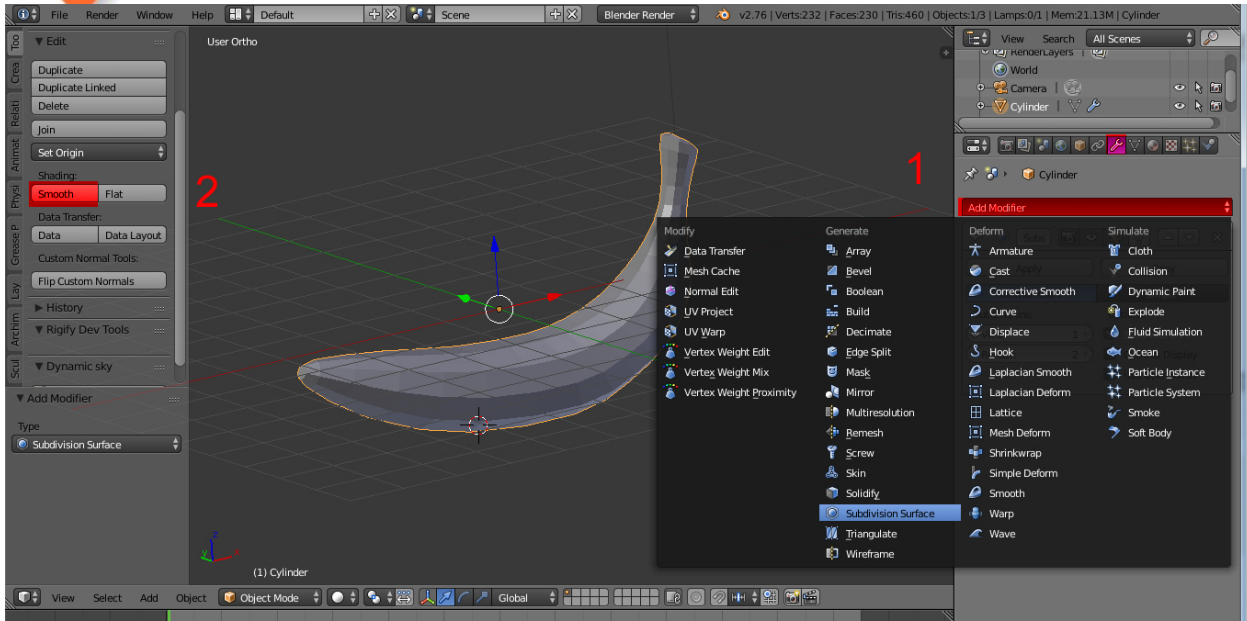


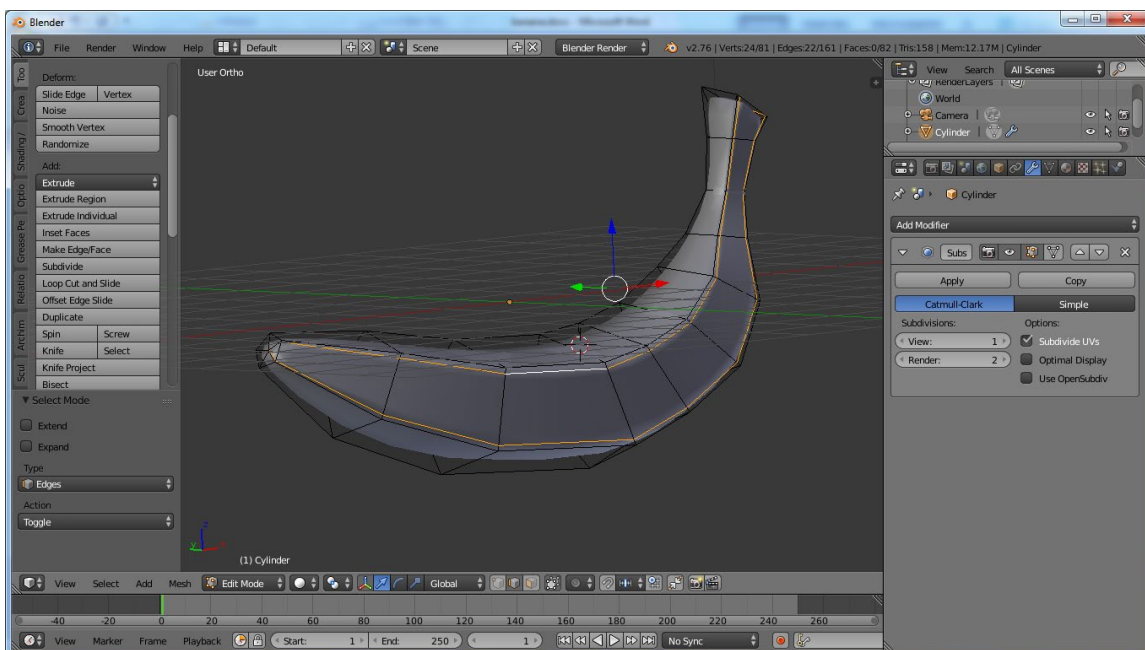
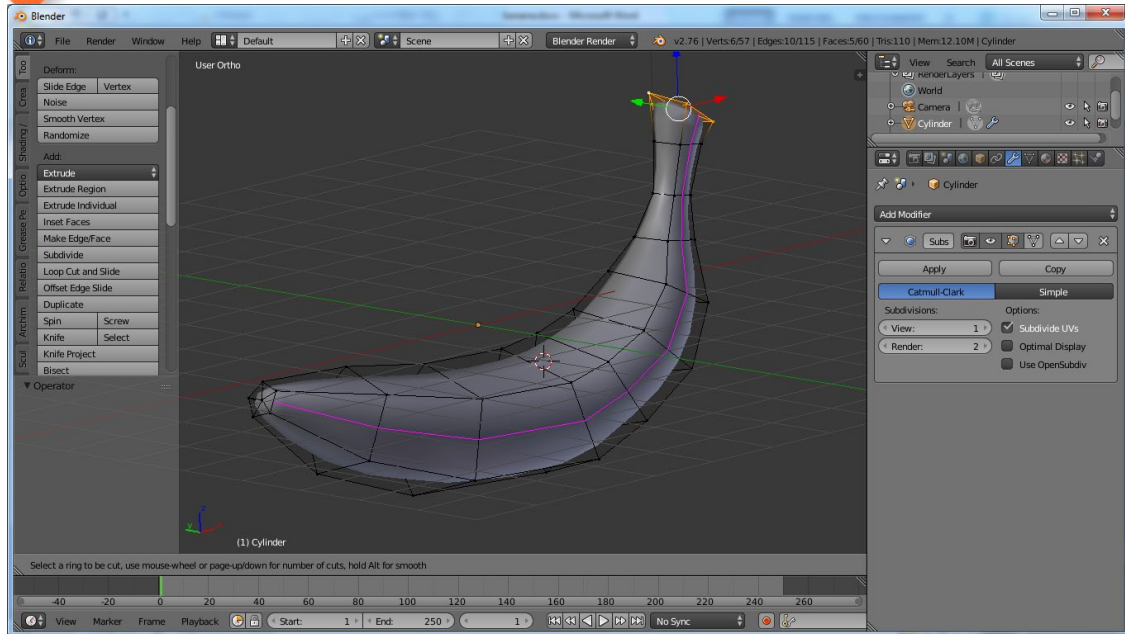
13. hilangkan seleksi menggunakan shortcut " A " pada keyboard lalu seleksi bagian ujung cylinder menggunakan **border selection** yaitu dengan shortcut " B " pada keyboard



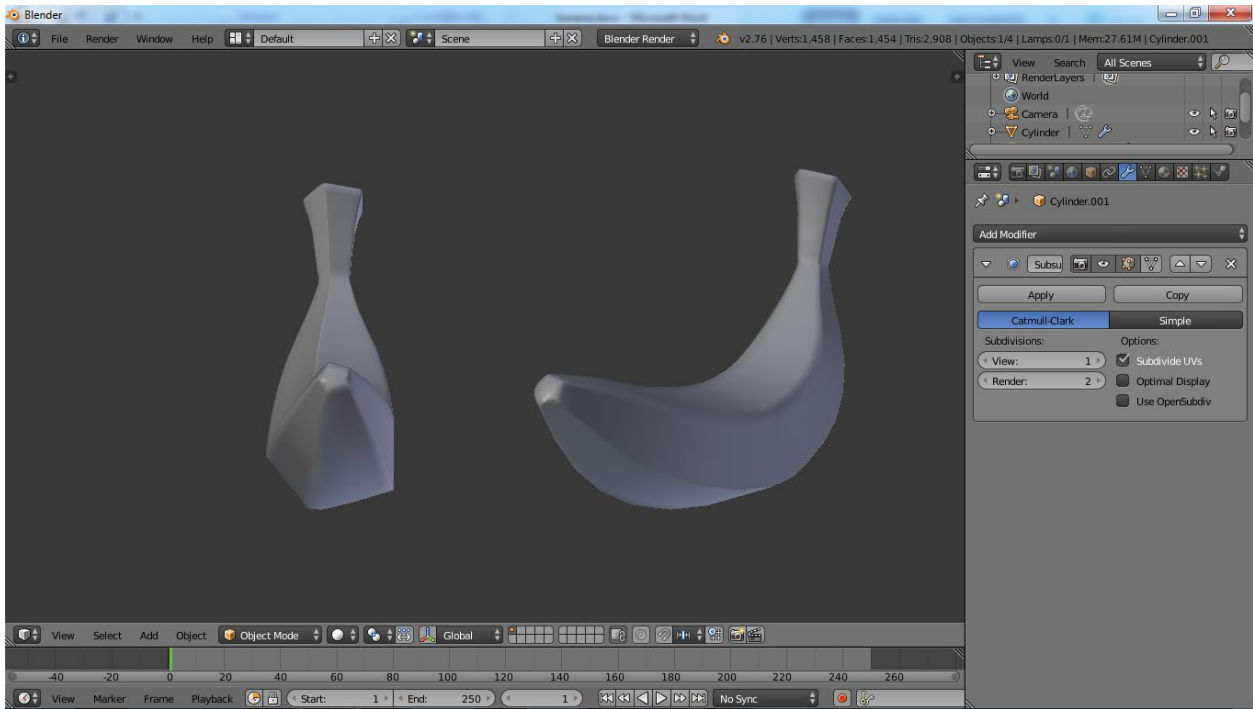
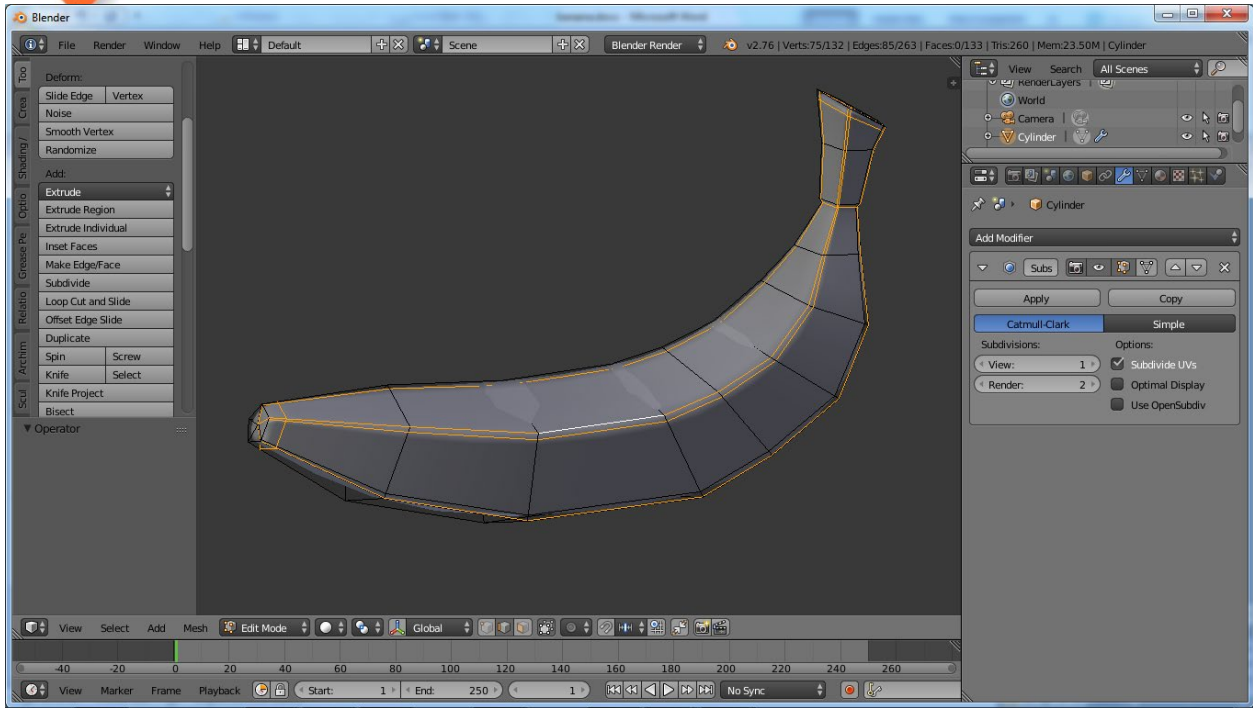


15. putar view lalu cek model pisang yang telah kita buat .

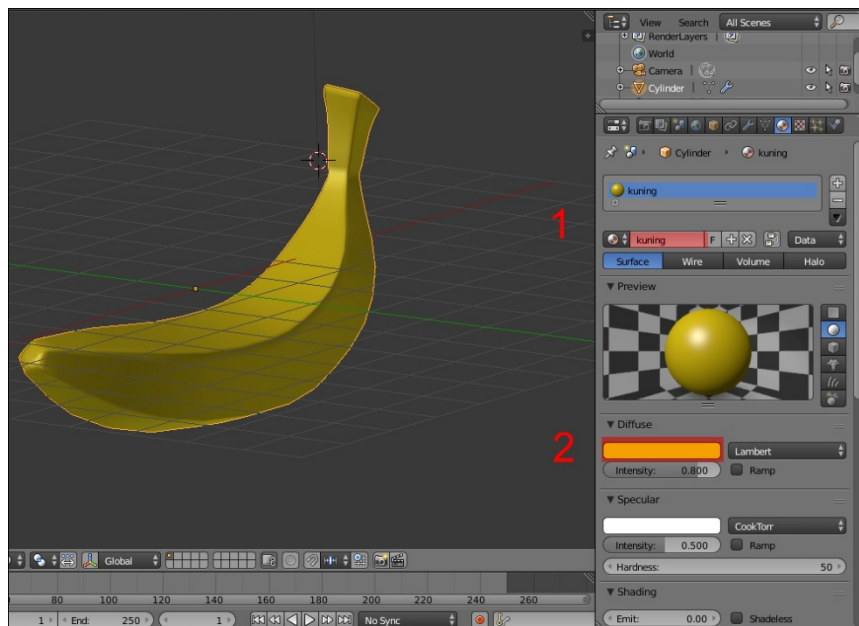
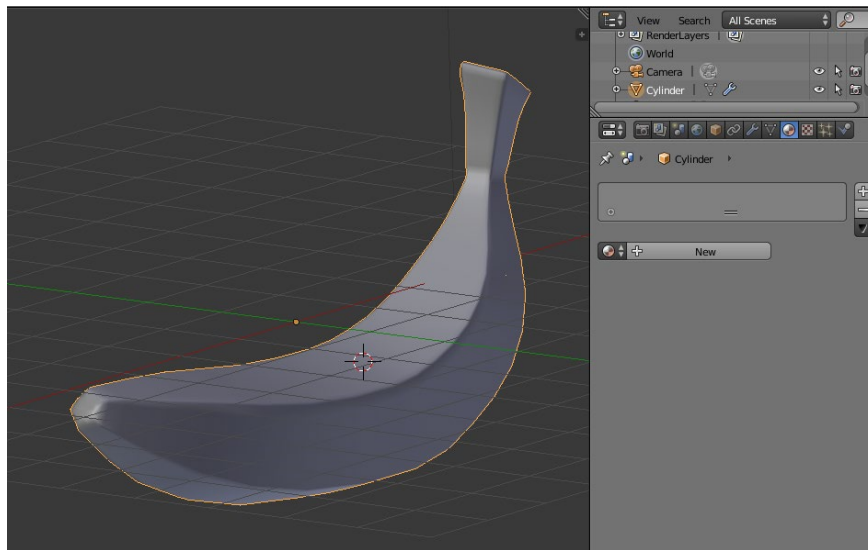




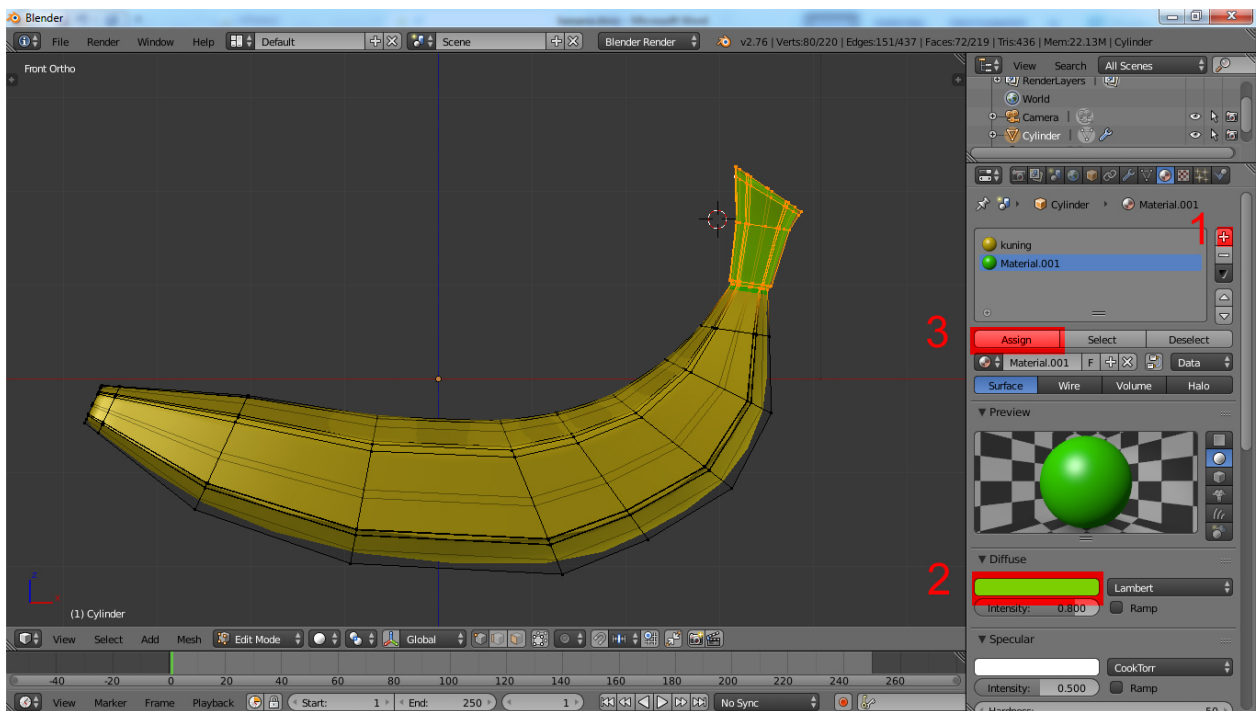
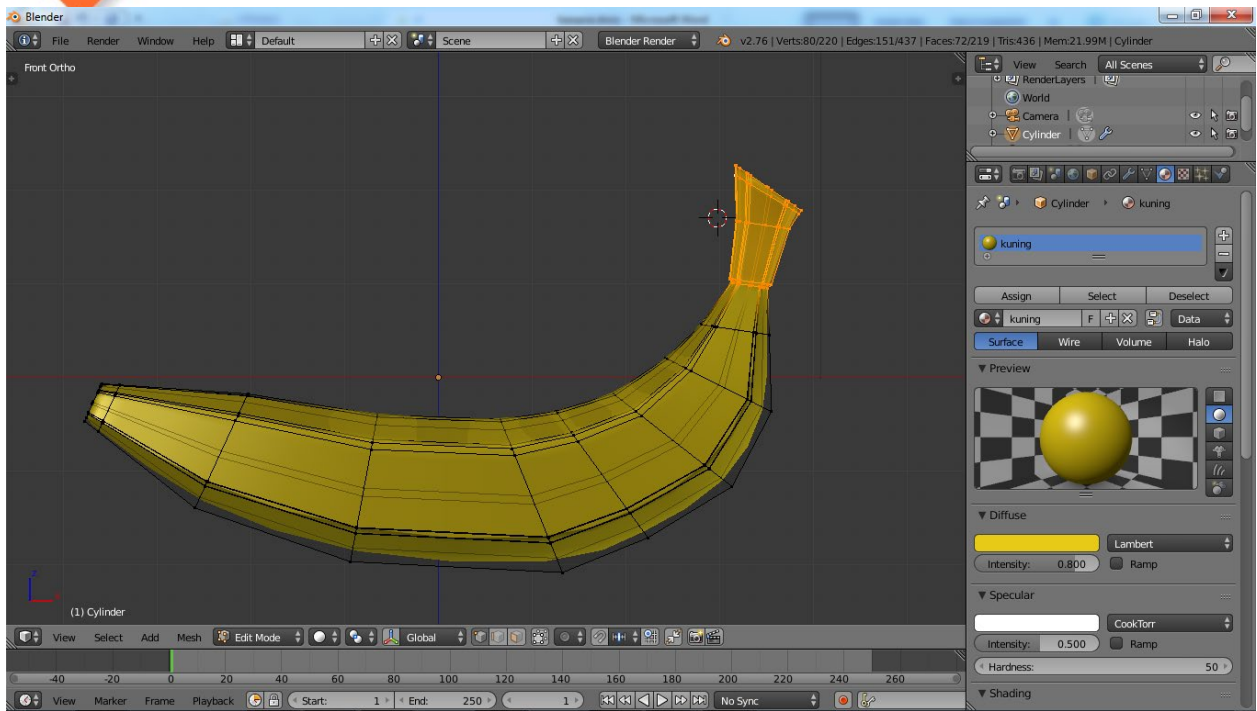
18. untuk membuat profil sisi pisang kiat perlu masuk edit mode lalu klik loopcut and slide atau **CTRL + R** kemudian geser sampai mendekati sisi sisi pisang dan lakukan hal yang sama pada bagian yang lain sampai hasil yang diinginkan



3. MEMBERIKAN MATERIAL



2. ganti warna default yang tadinya putih menjadi kuning



2. ganti warnanya menjadi warna yang akan kita berikan contoh : hijau
3. assign material

