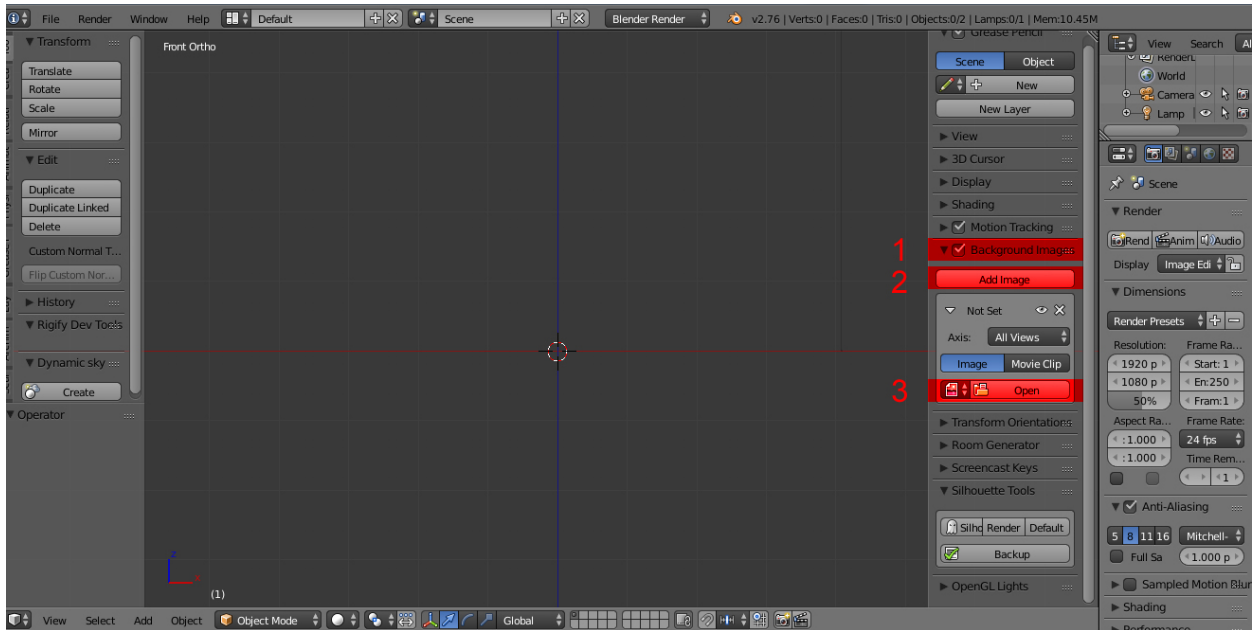


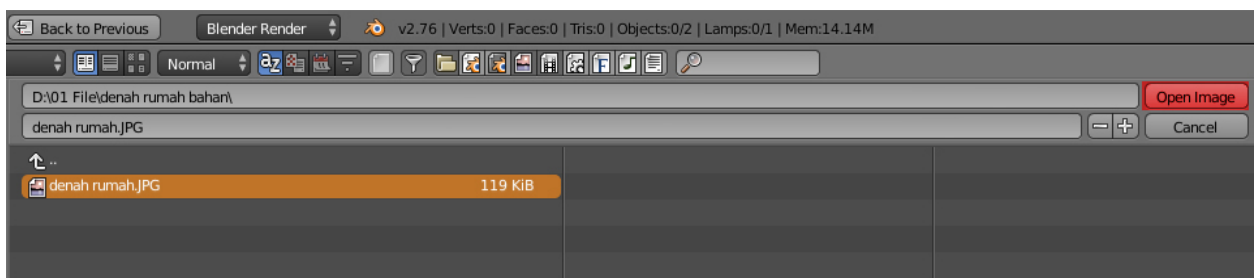
PROSES PEMBUATAN MODELING ARSITEKTUR

1. PENGATURAN BACKGROUND IMAGE

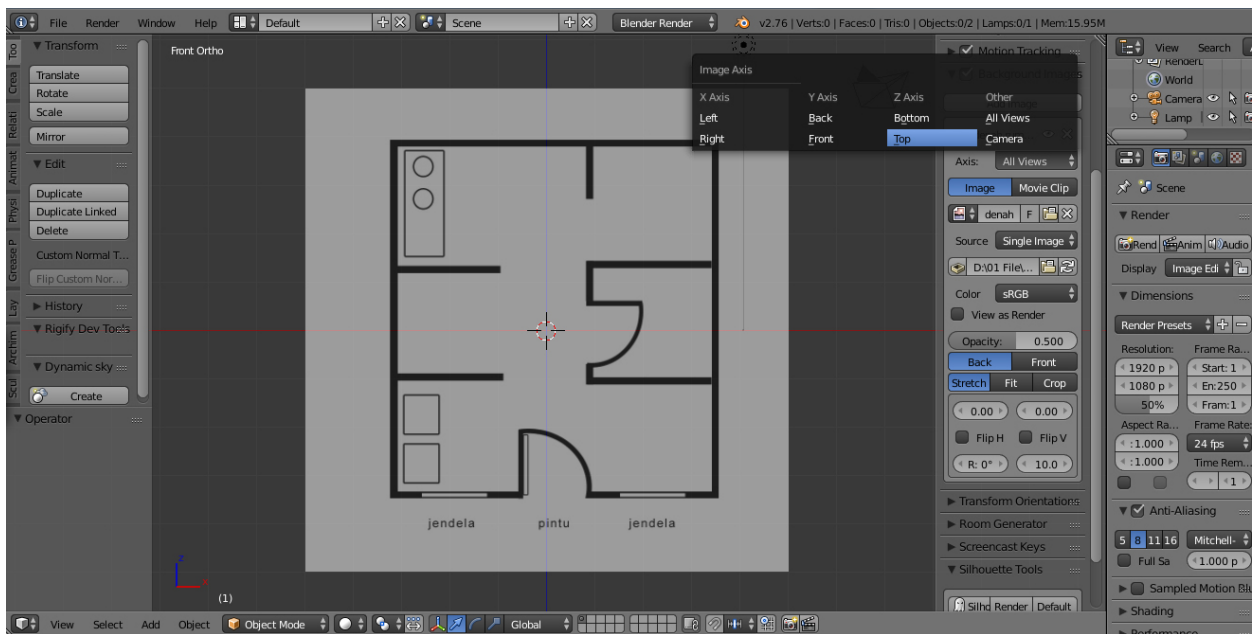


Untuk memunculkan tab Transform yang ada di sebelah kanan klik **N** pada keyboard.lalu scroll ke bawah dan cari option **background image**

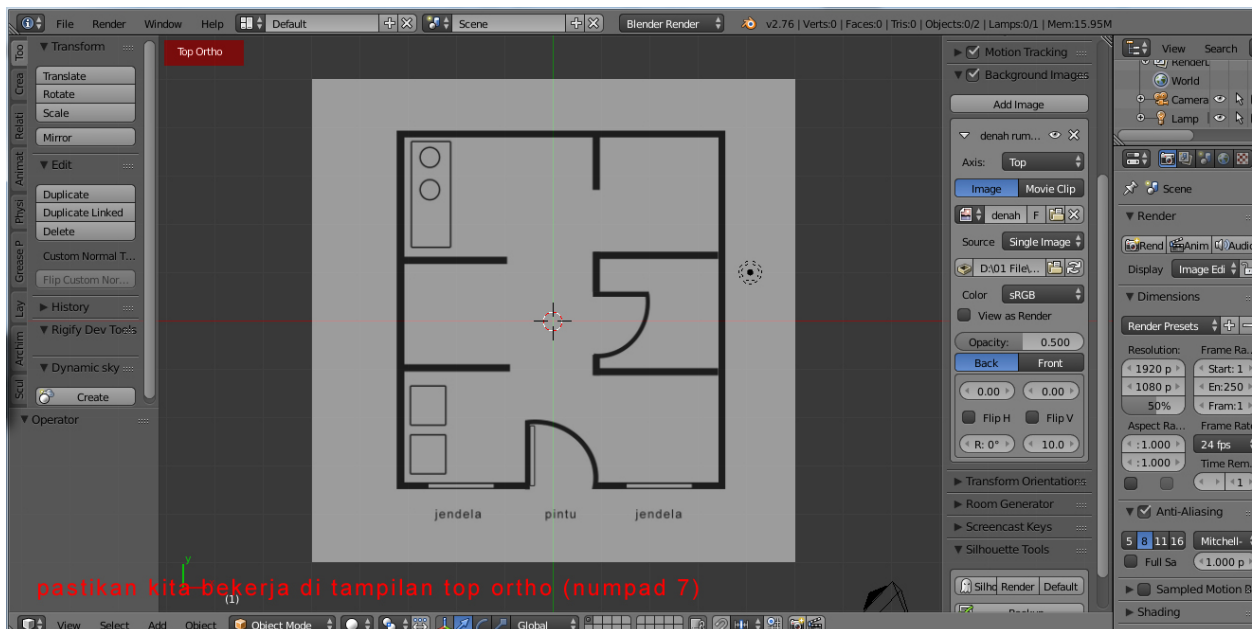
4. ceklist kotak yang ada pada option background image lalu klik segitiga hitam yang ada disebelah kiri tulisan background image agar option selanjutnya muncul.
5. klik " add image " untuk menambahkan background image yang akan di jadikan acuan kerja
6. lalu klik open untuk mencari lokasi background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



4. lalu klik open image



1. di option background image, klik " all view " lalu muncul beberapa pilihan view, karena kita akan lebih fokus ditampilkan atas, maka kita pilih "Top" .
2. tampilan background image akan hilang karena view awal kita adalah " front ortho"

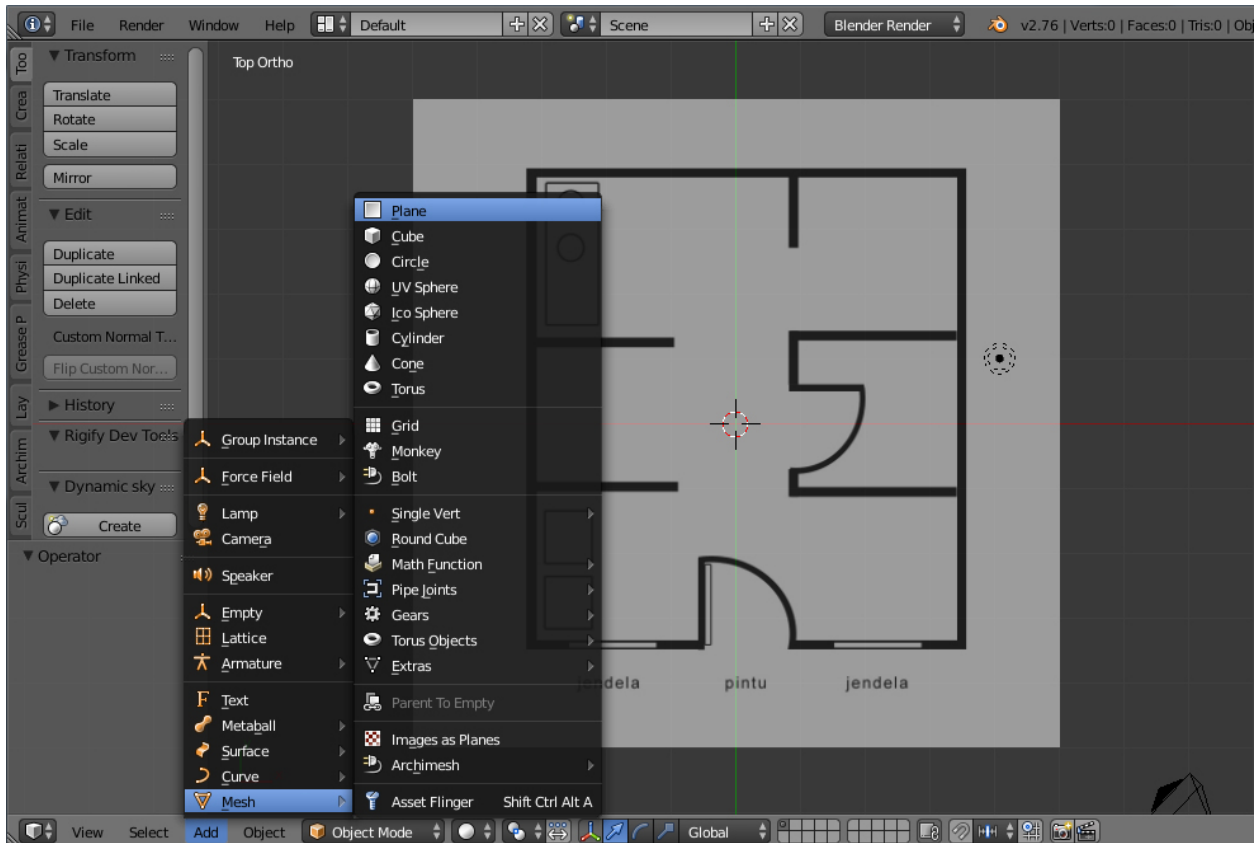


untuk melihat kembali background image , klik numpad **7** yang artinya kita akan bekerja di top view. Dan kita siap bekerja.

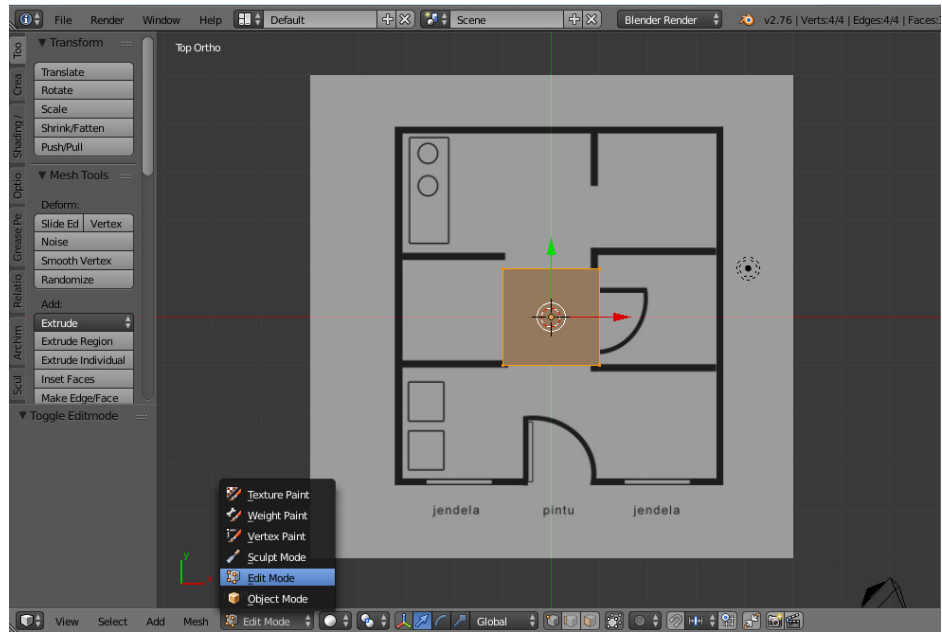
2. MEMULAI TAHAP MODELING

A. MEMBUAT DINDING

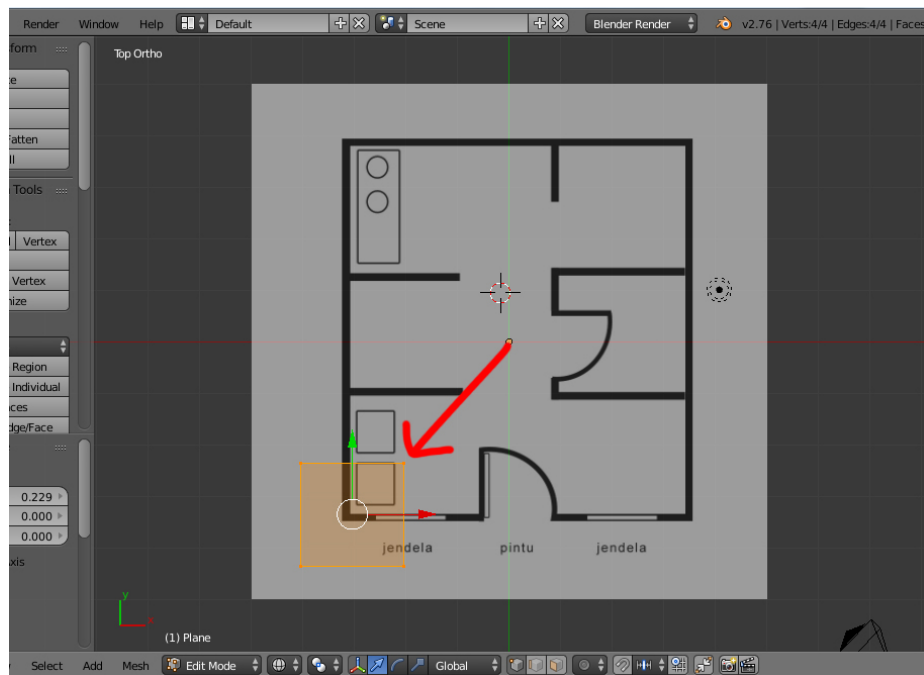
Setelah proses memunculkan background image selesai maka kita akan siap untuk bekerja ,tahap tahap yang akan dilakukan kali ini adalah "menjiplak" atau membuat model mengikuti denah yang telah disediakan.

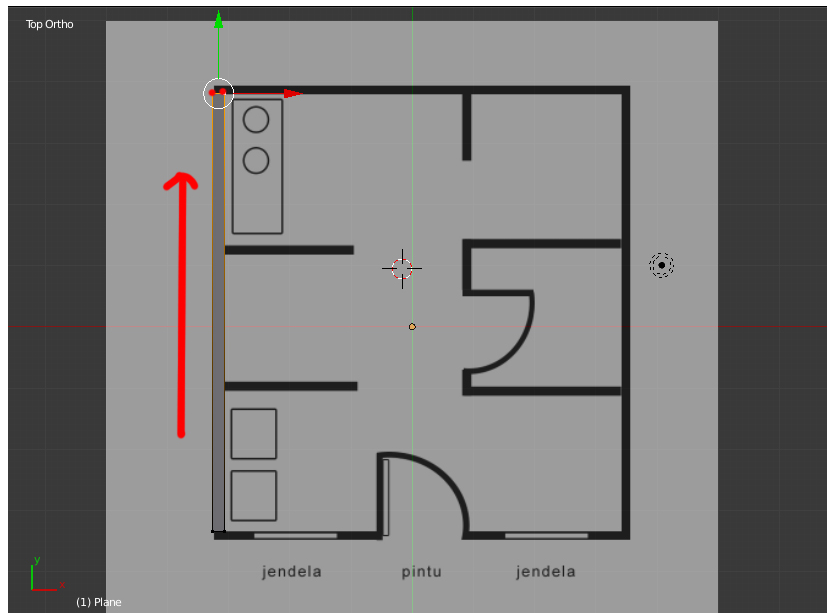
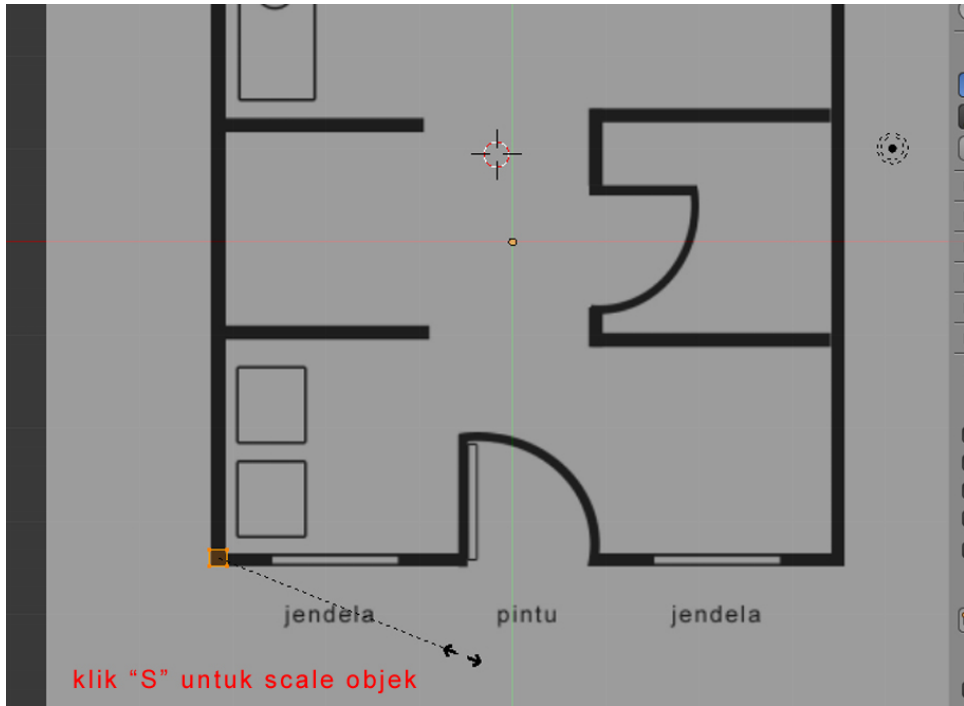


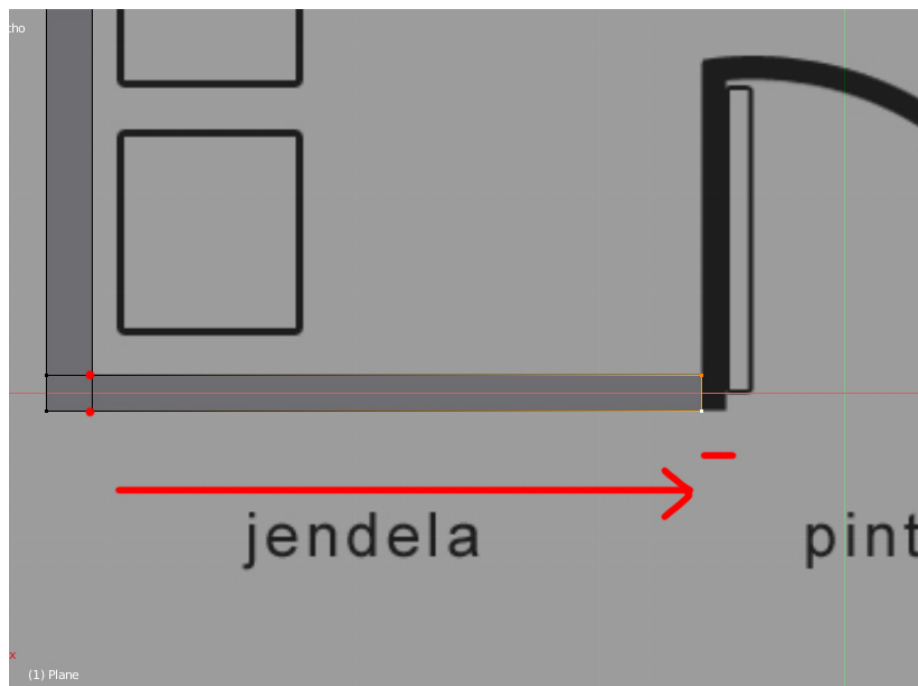
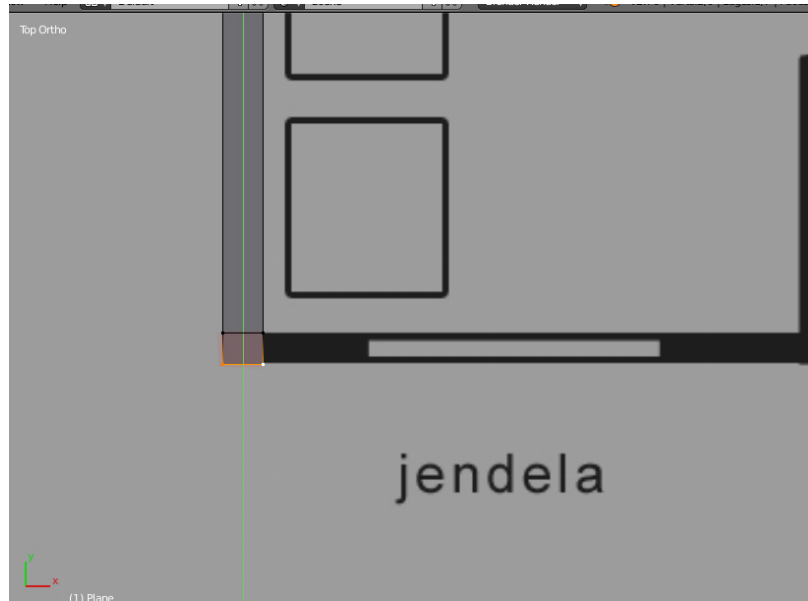
- pertama pilih add atau bisa akses melalui shortcut "**shift + a**" lalu pilih mesh dan pilih Plane.

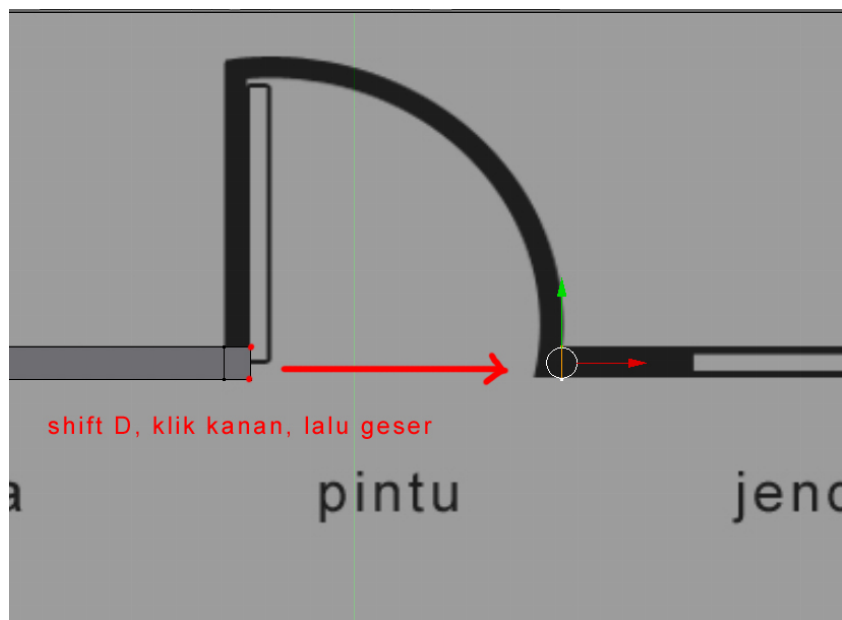
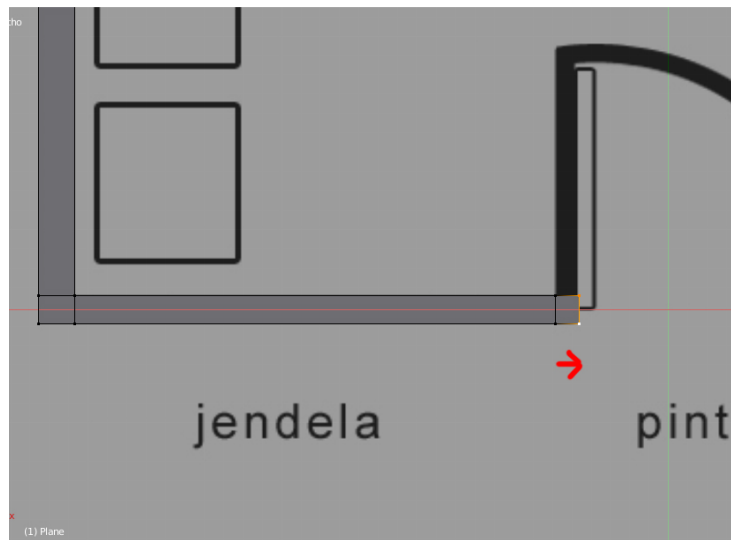


Setelah plane ditambahkan , kemudian kita masuk ke tahap edit mode .

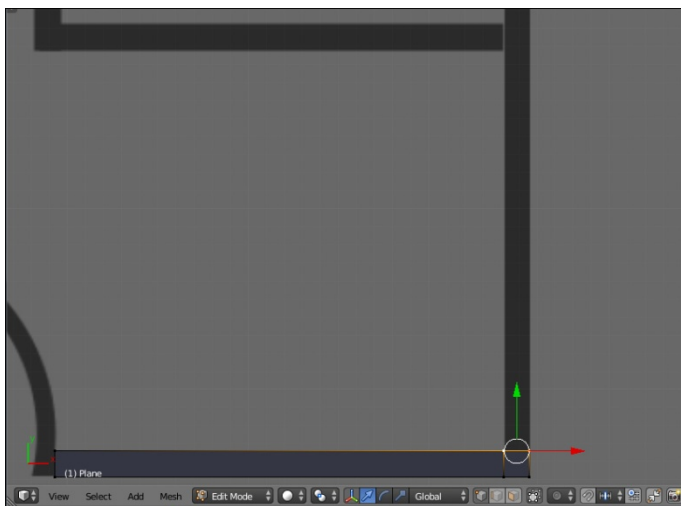
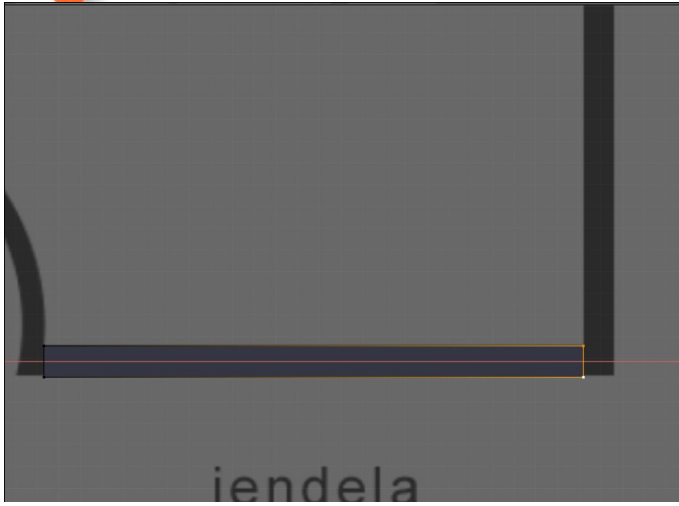






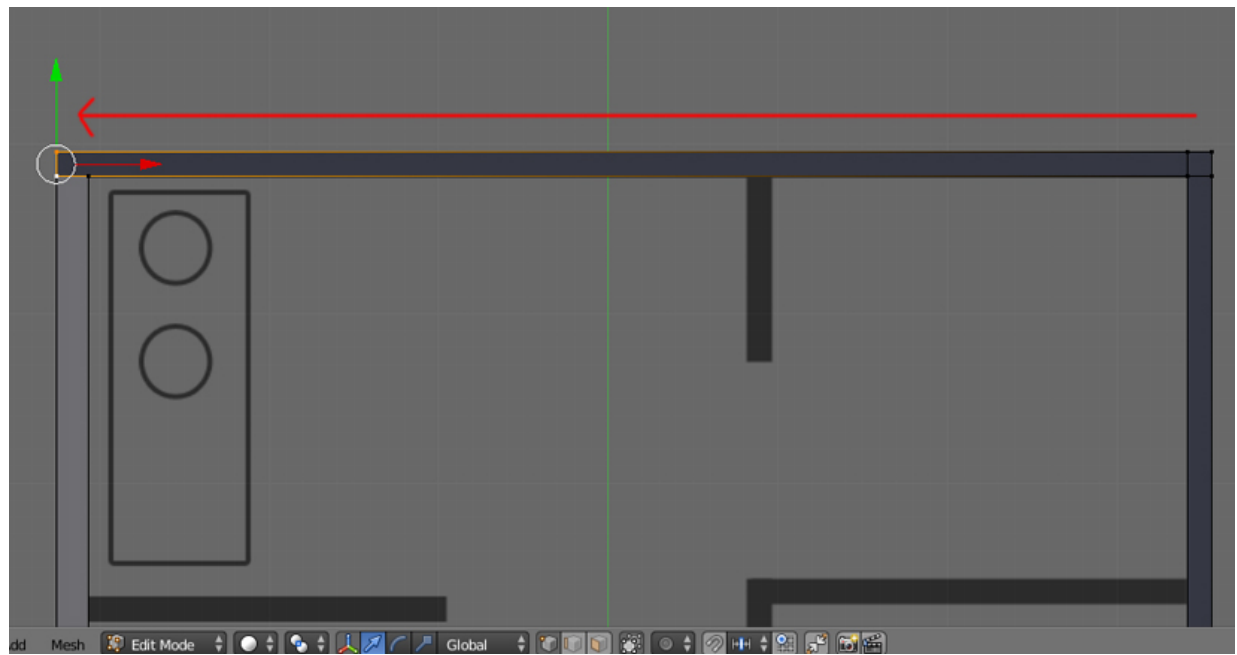
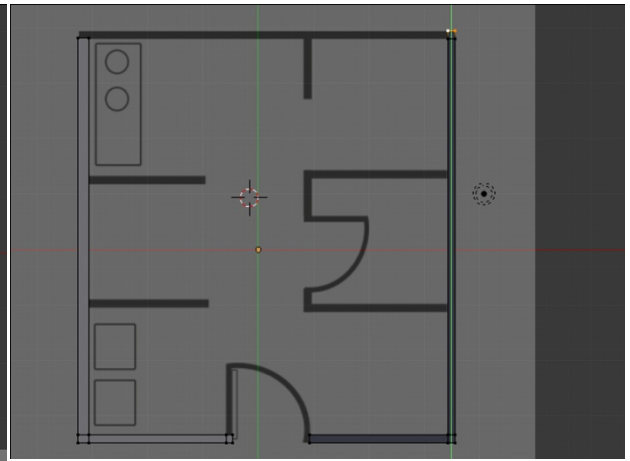
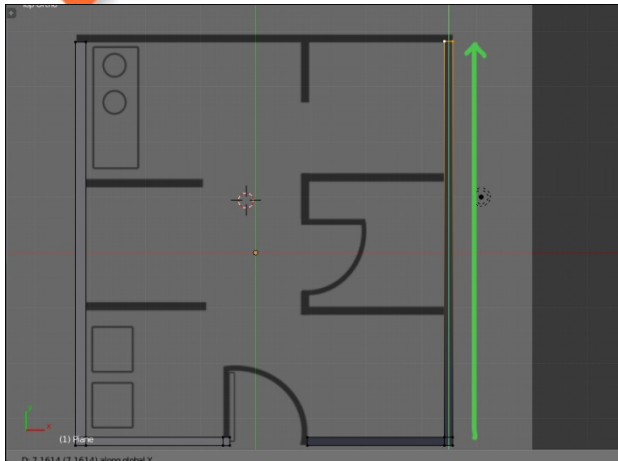
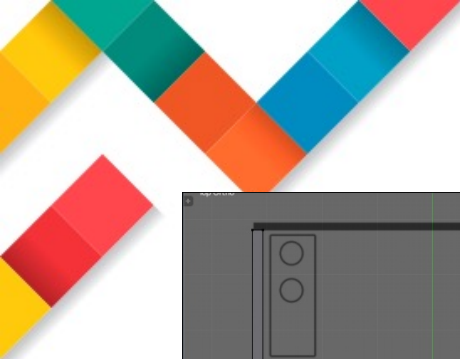


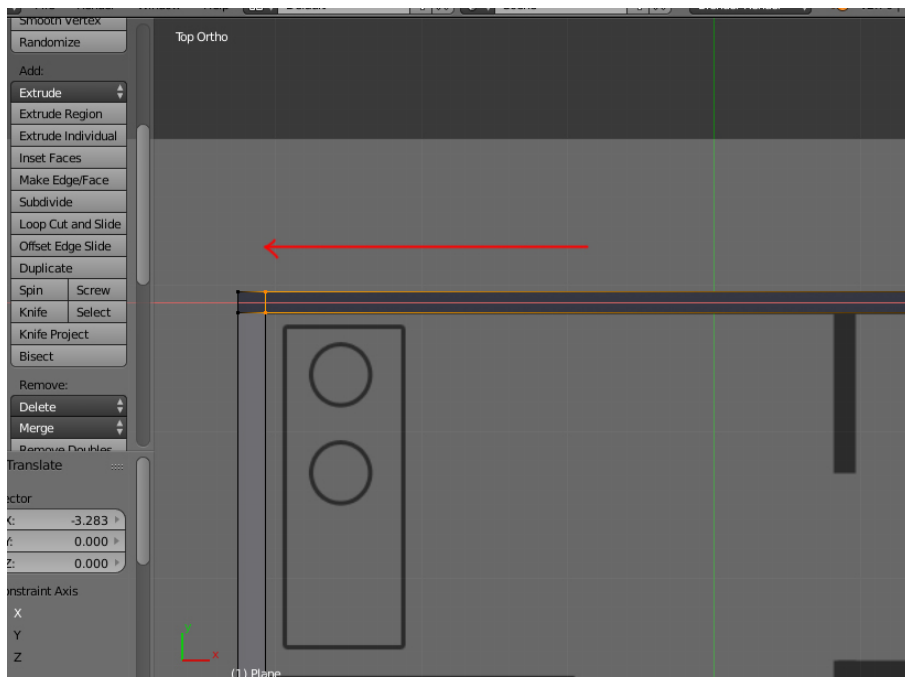
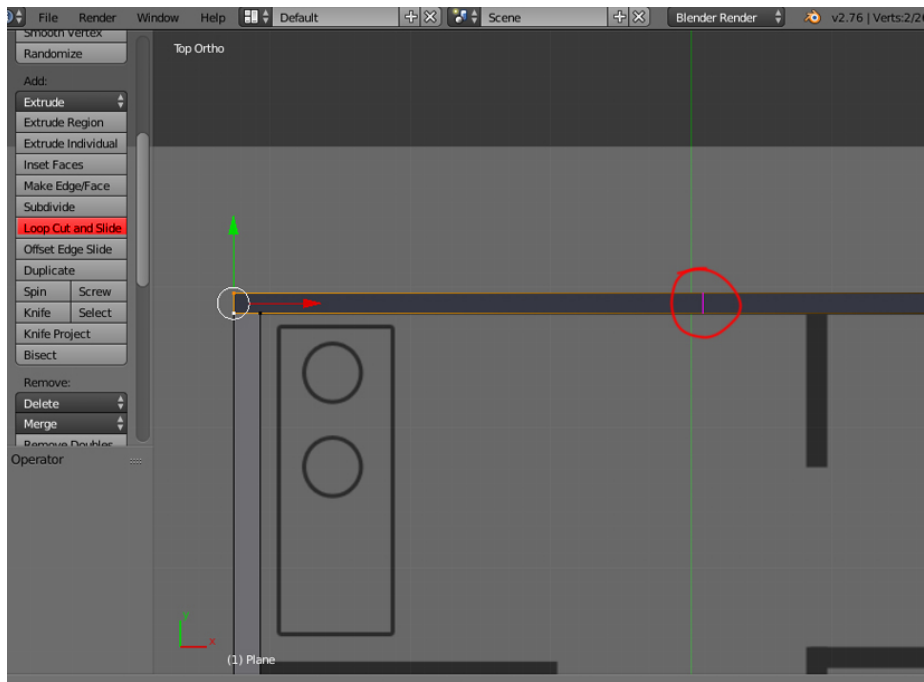
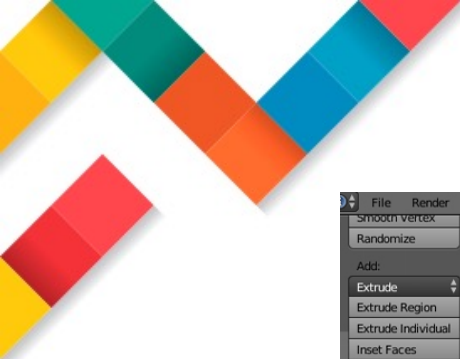
1. pastikan 2 vertex masih terseleksi, lalu kita duplikat menggunakan shortcut "**Shift + D**" lalu **klik kanan**, agar posisi vertex masih di tempat awal
2. geser 2 vertex hasil duplikat tadi ke batas dinding yang lain.

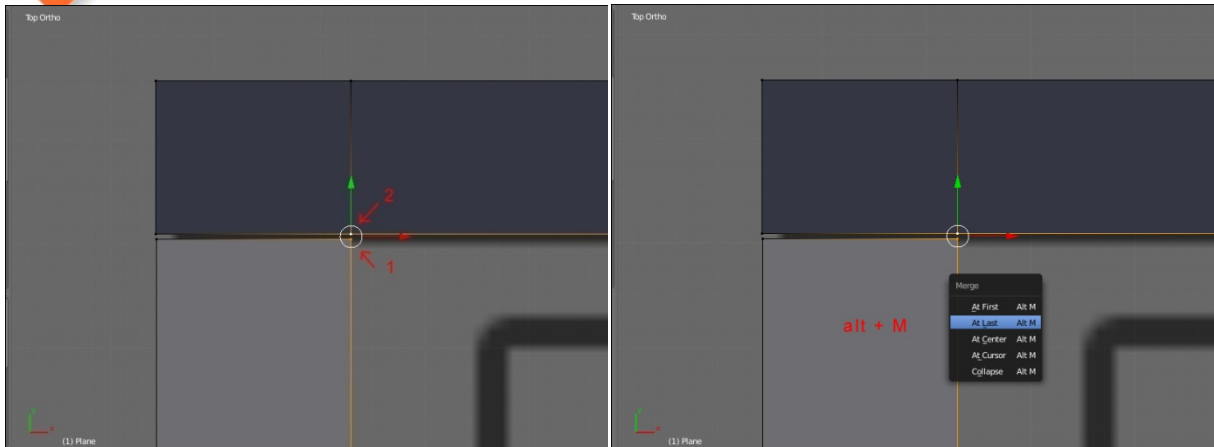


seleksi 2 vertex bagian atas

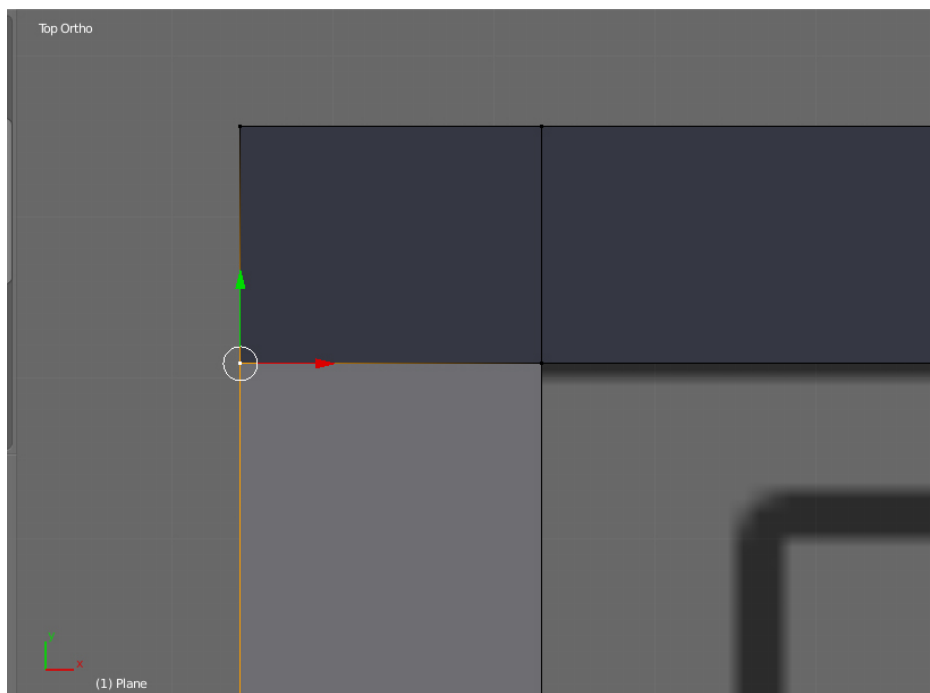




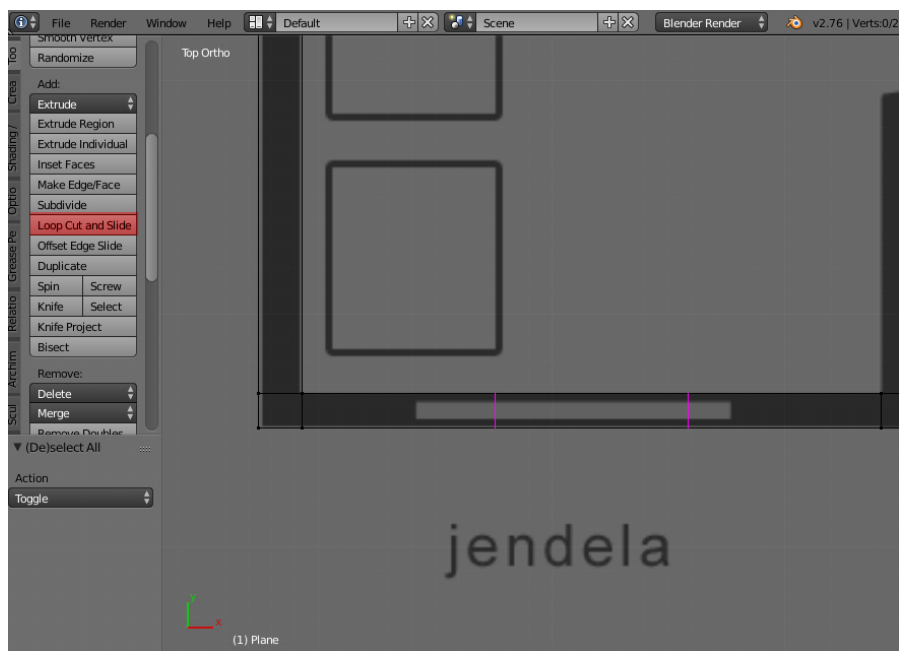
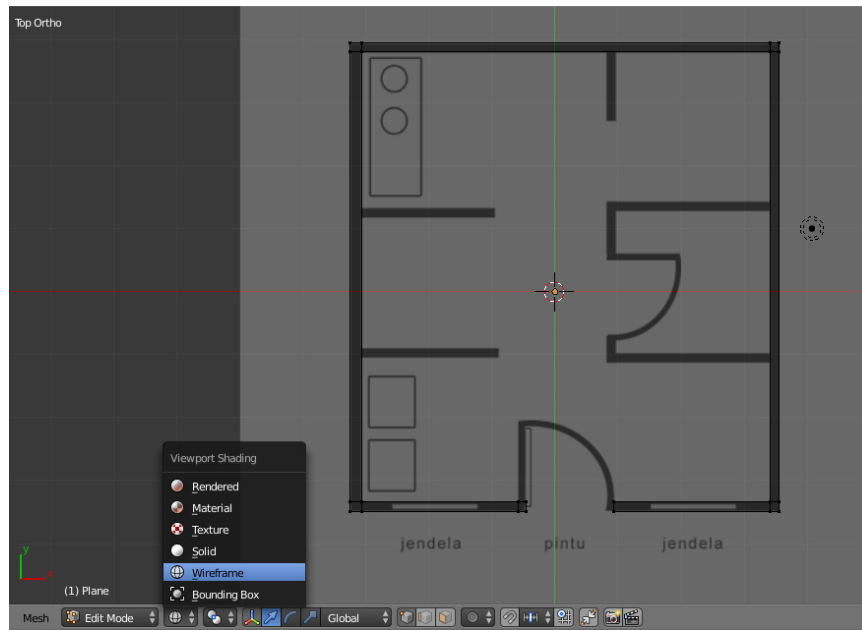


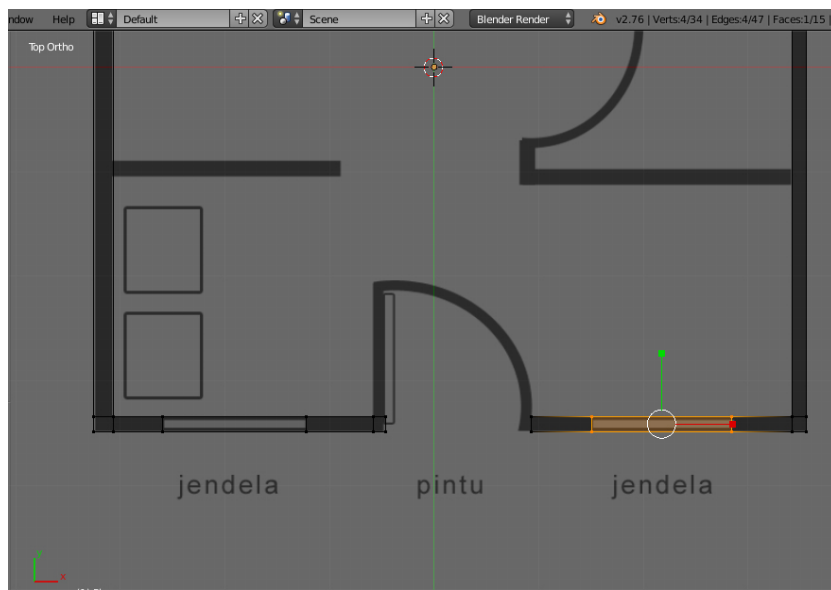
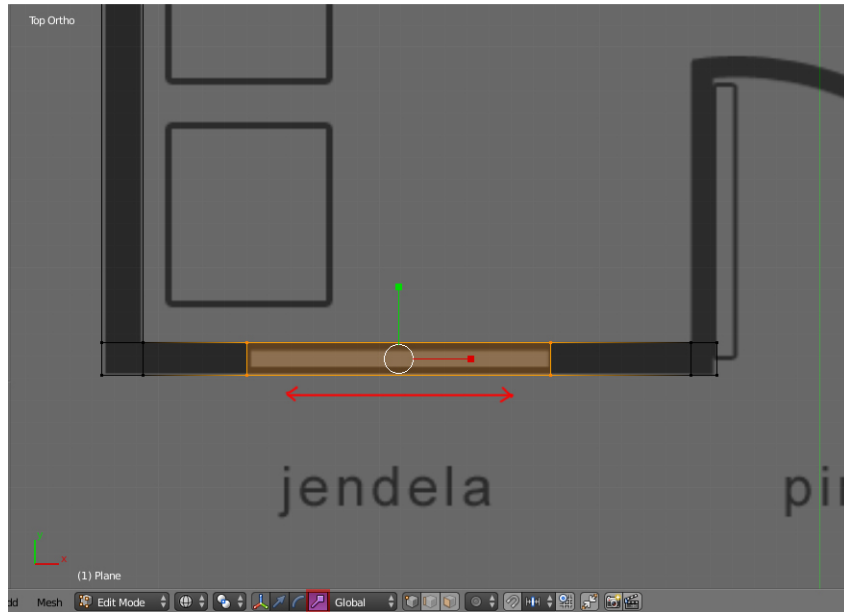


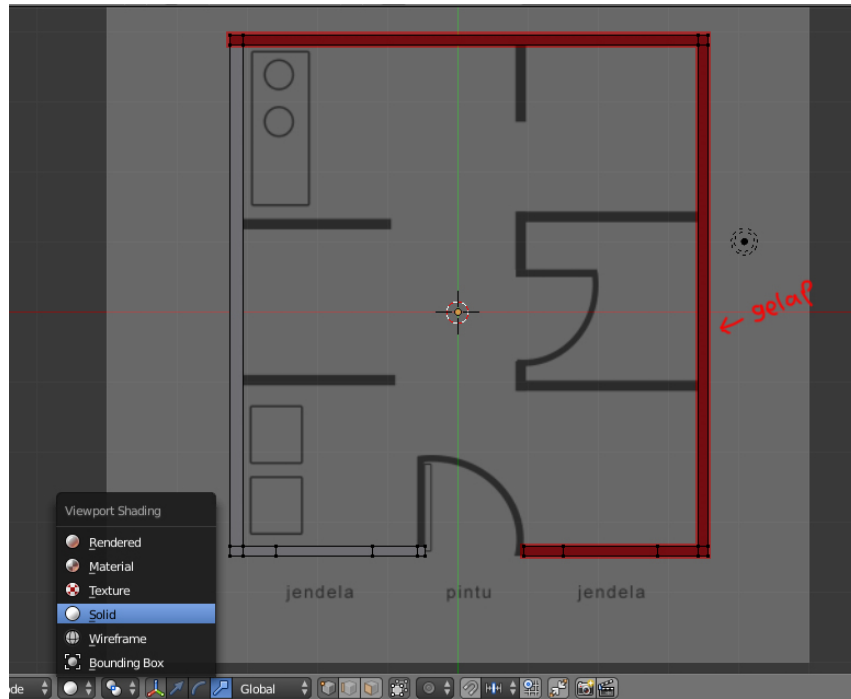
1. klik kanan vertex bagian bawah
2. sambil tahan "**shift**" kita seleksi vertex bagian atas
3. klik "**alt + M**" pada keyboard lalu pilih **at last** , maka 2 vertex yang terpisah tadi sekarang bergabung menjadi satu .
4. lakukan hal yang sama pada 2 vertex lainnya sampai tembok bagian atas dan samping menyatu



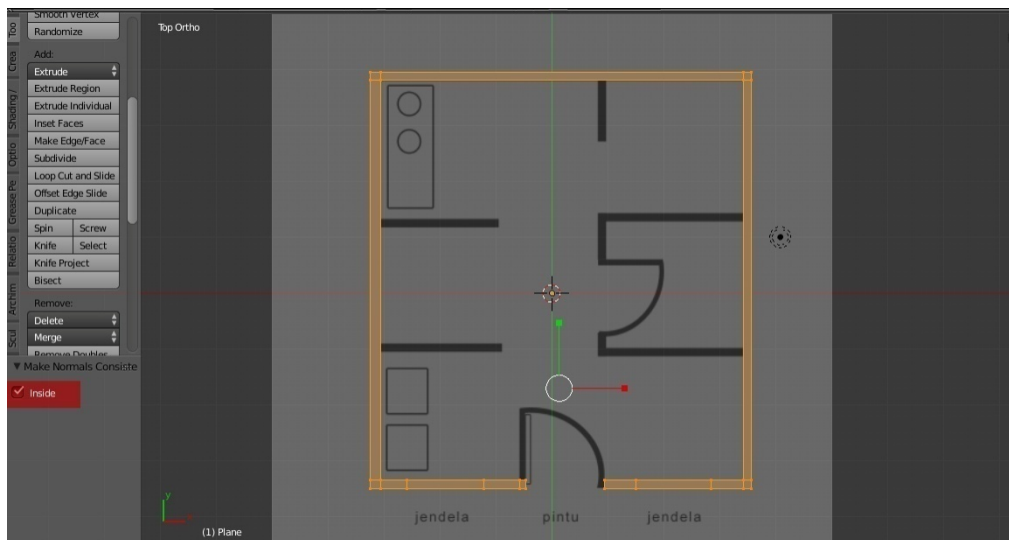
B. MEMBUAT JENDELA (DENAH)

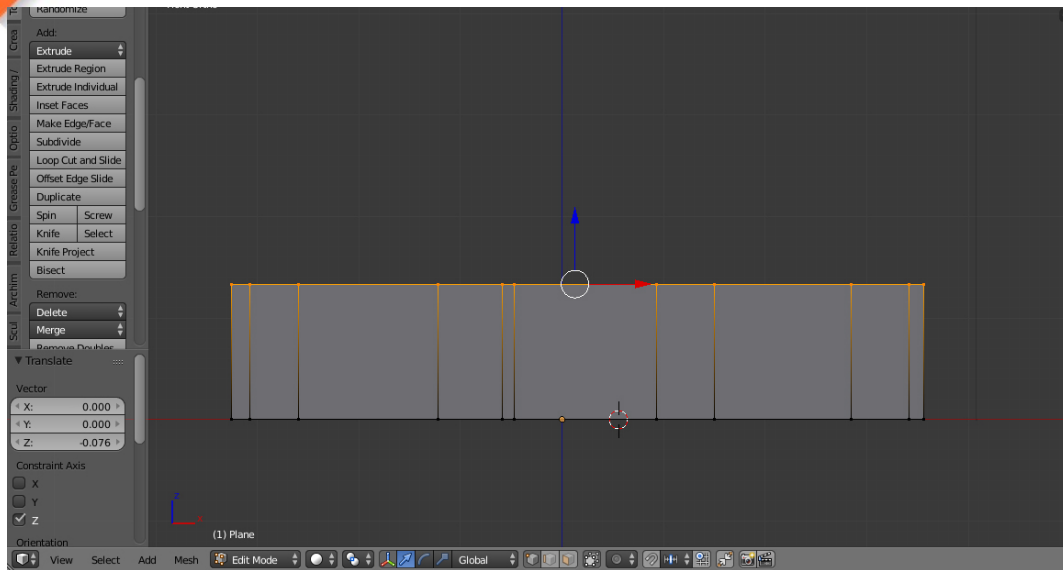






- ganti mode viewport shading menjadi solid
- pilih semua bagian dengan menggunakan " A" pada keyboard
- lalu klik "CTRL + N" pada keyboard
- ceklist option inside yang ada pada toolbar atau bagian sebelah kiri 3D view





- ganti 3D view menjadi view front atau klik " 1" pada numpad
- seleksi semua bagian menggunakan " A" pada keyboard
- extrude menggunakan tombol "E" pada keyboard
- berhenti sampai tinggi yang ideal untuk tinggi jendela

