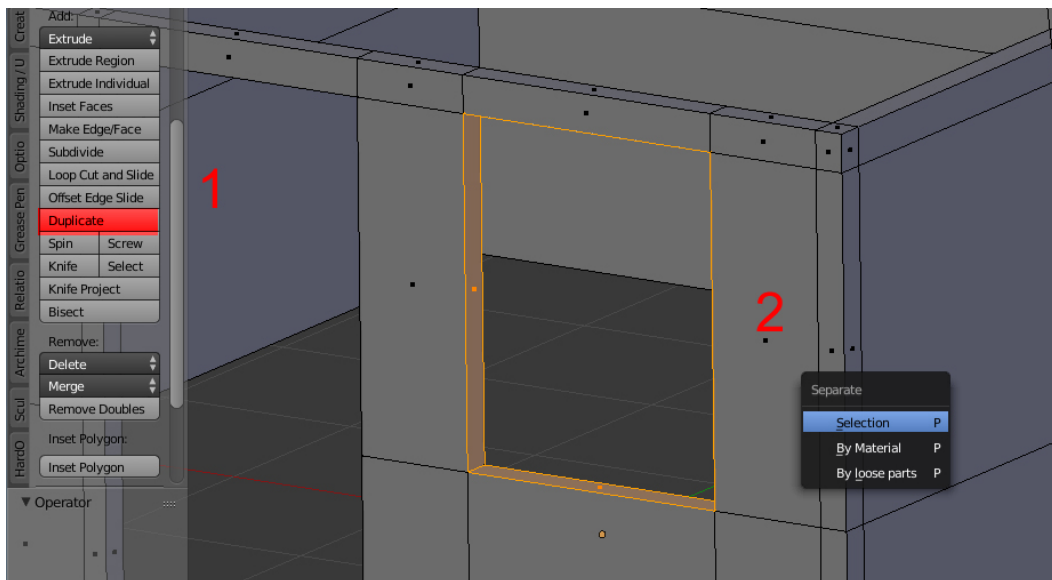
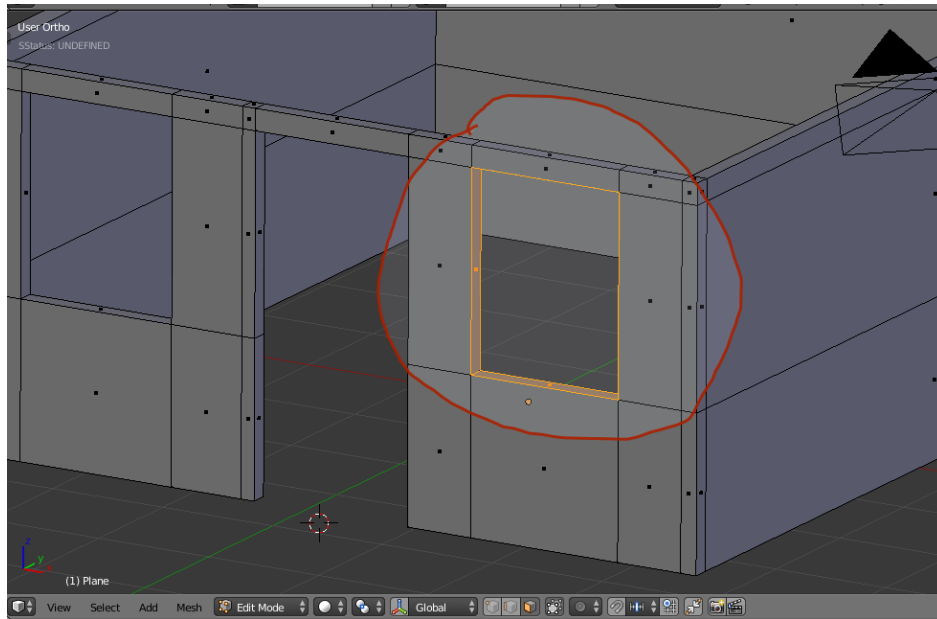
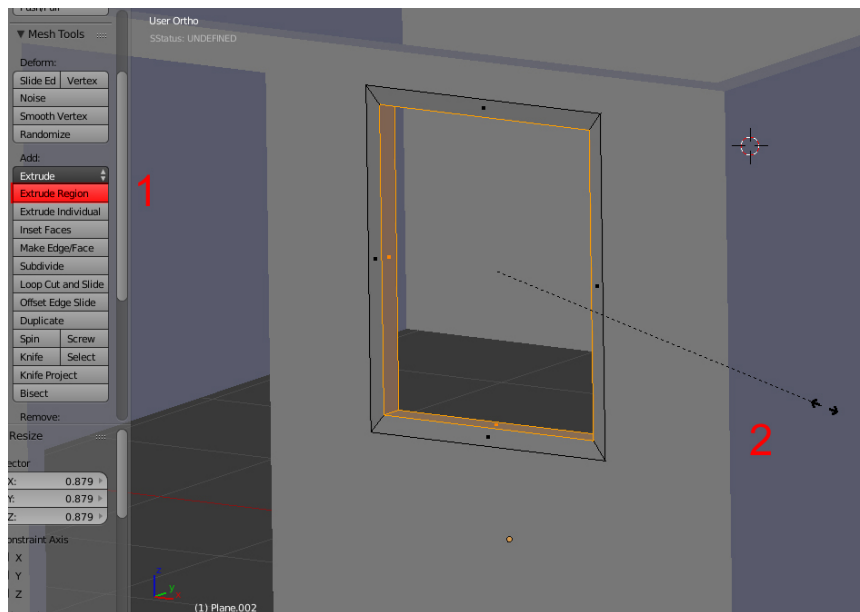
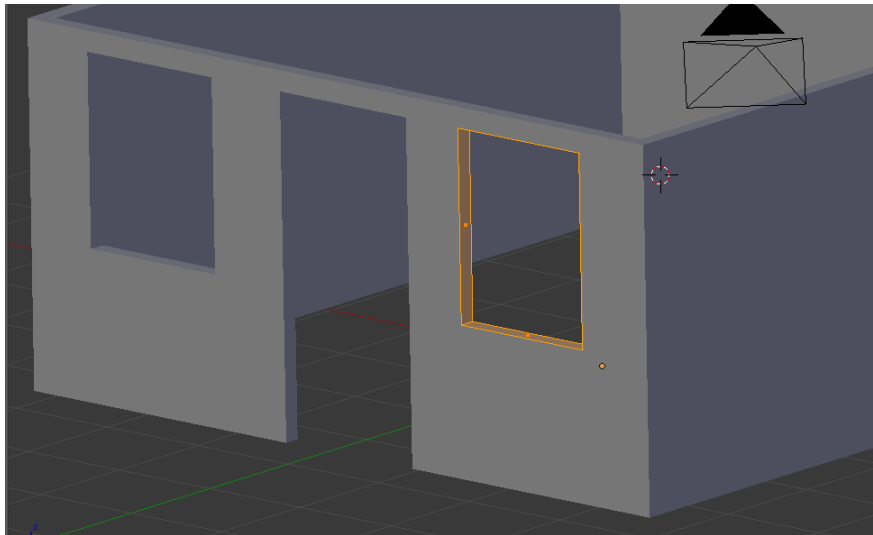


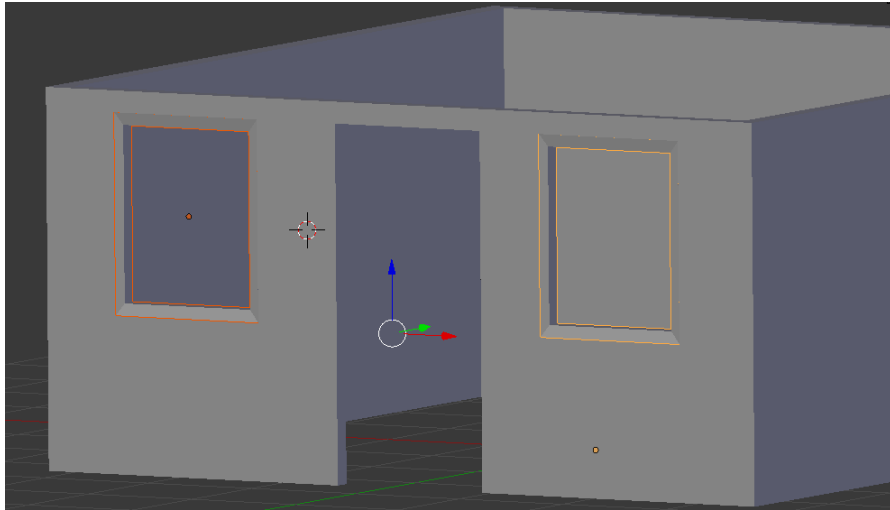
### C. MEMBUAT KUSEN JENDELA



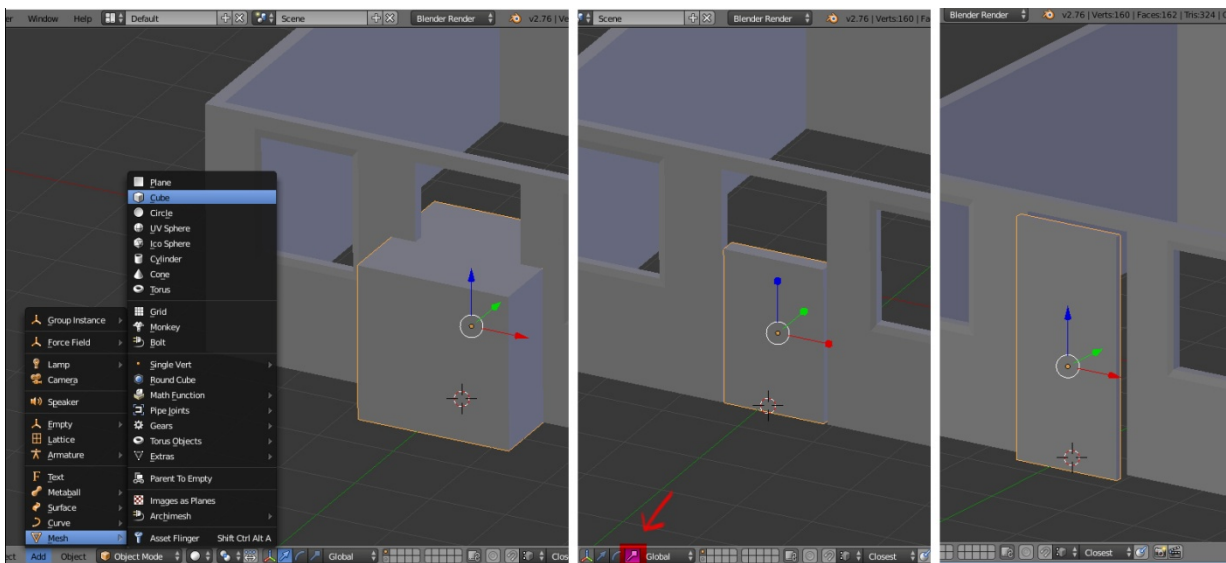
1. duplikat face yang telah kita seleksi tadi dengan klik tombol duplicate di toolbar atau menggunakan shortcut **SHIFT+D** lalu klik **kanan**
2. pastikan face masih terseleksi lalu klik "**P**" lalu pilih **selection** kemudian klik **TAB** untuk kembali ke Object mode



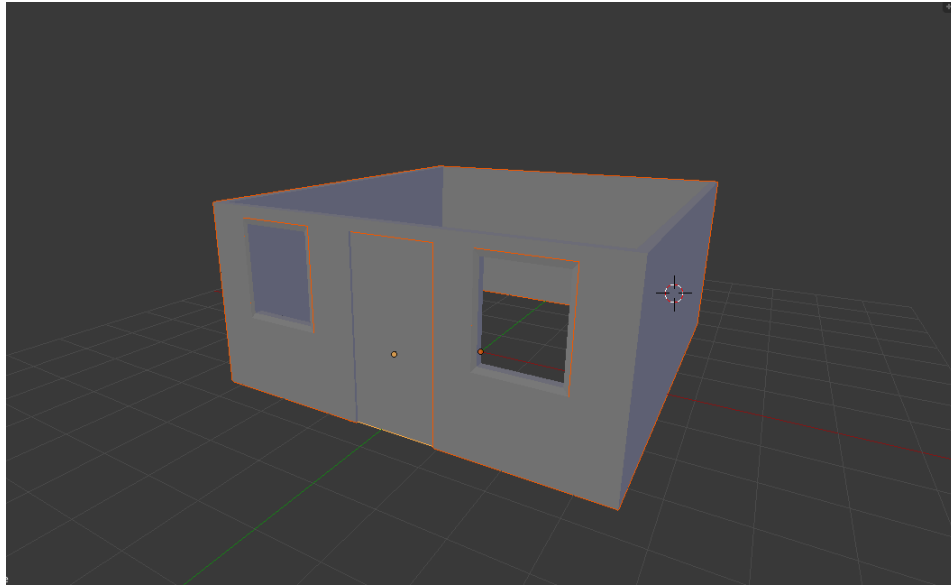
1. Extrude bagian kusen yang masih terseleksi menggunakan tombol **extrude** pada toolbar atau klik "E" pada keyboard lalu **klik kanan** agar posisinya tetap pada posisi awal.
2. Scale menggunakan "S" pada keyboard sampai pada ketebalan yang diinginkan .
3. klik **TAB** untuk kembali pada object mode



#### D. MEMBUAT PINTU



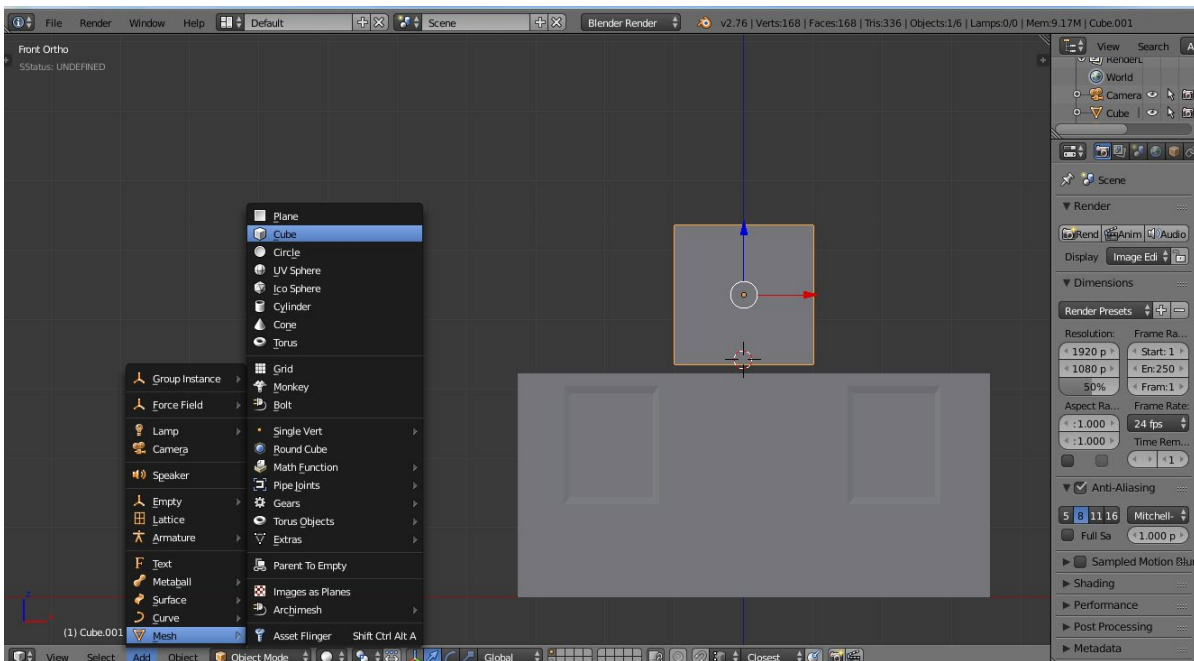
1. klik **add** pilih **mesh** lalu pilih **cube** lalu arahkan posisinya sejajar dengan kusen pintu
2. scale ukurannya menggunakan manipulator scale sehingga bentuknya pipih dan sedikit lebih tinggi sesuai ukuran tinggi pintu

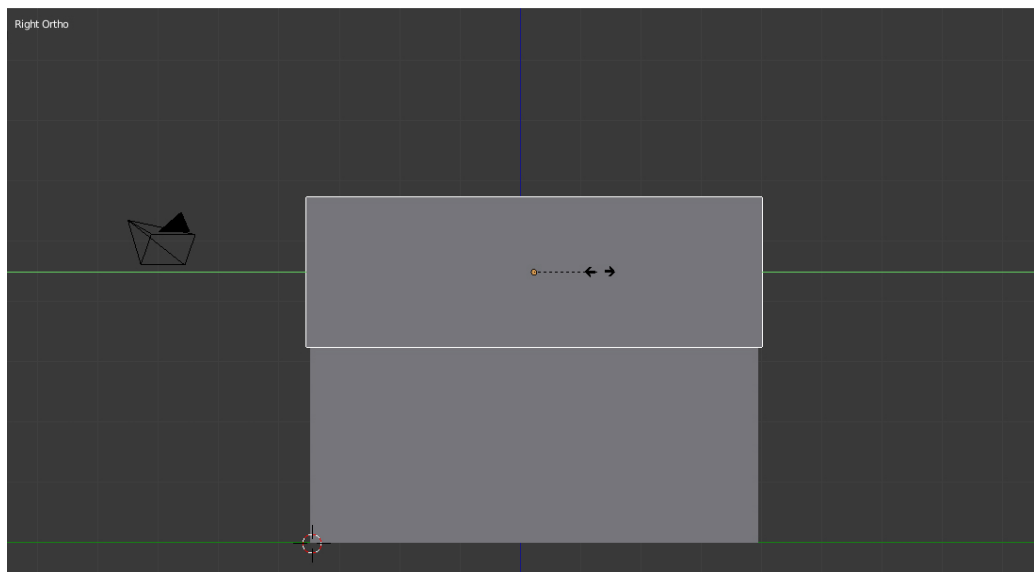
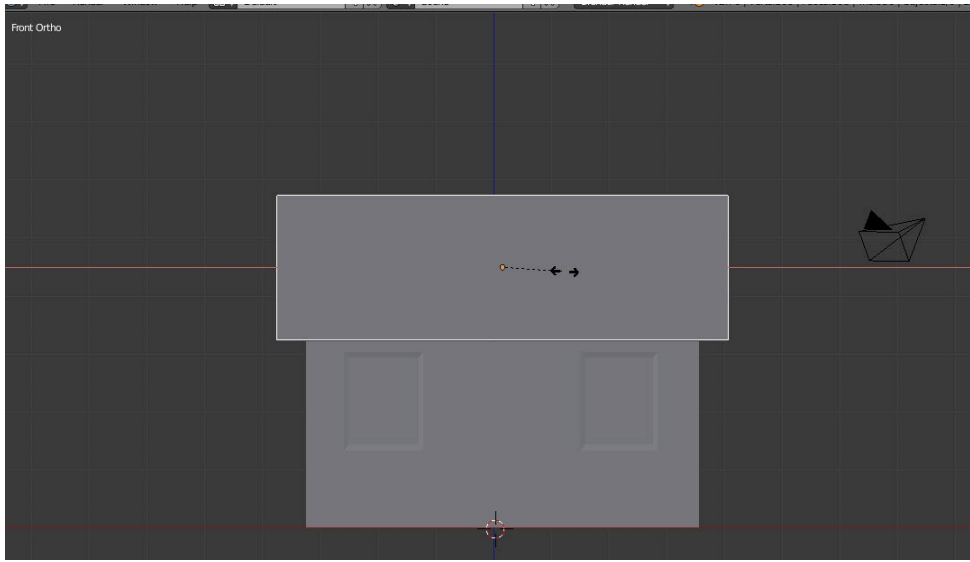
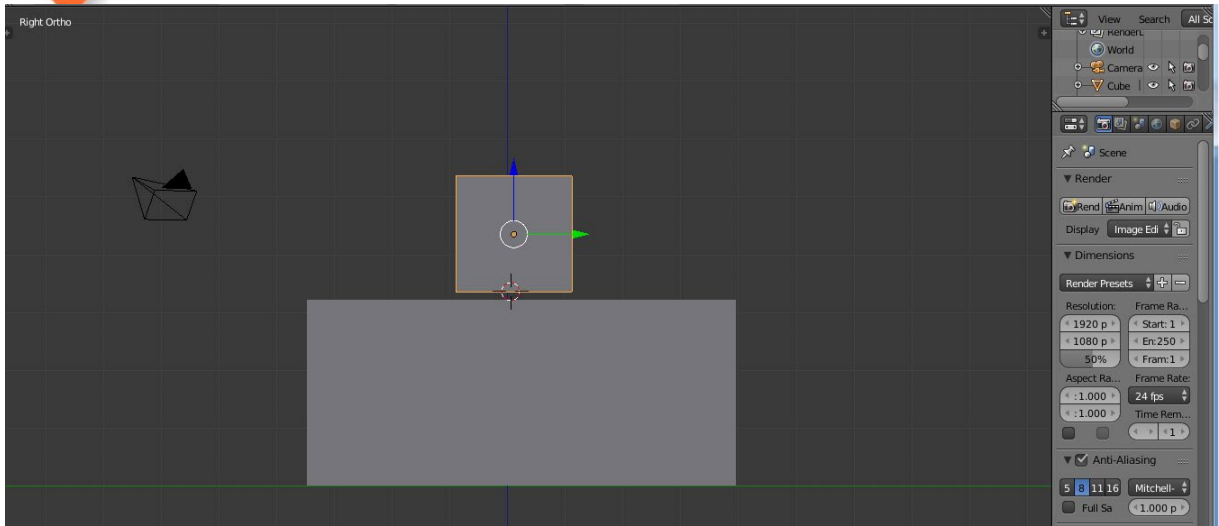


kini dinding, pintu dan jendela telah selesai, tahapan terakhir yaitu menambahkan lantai dan atap.

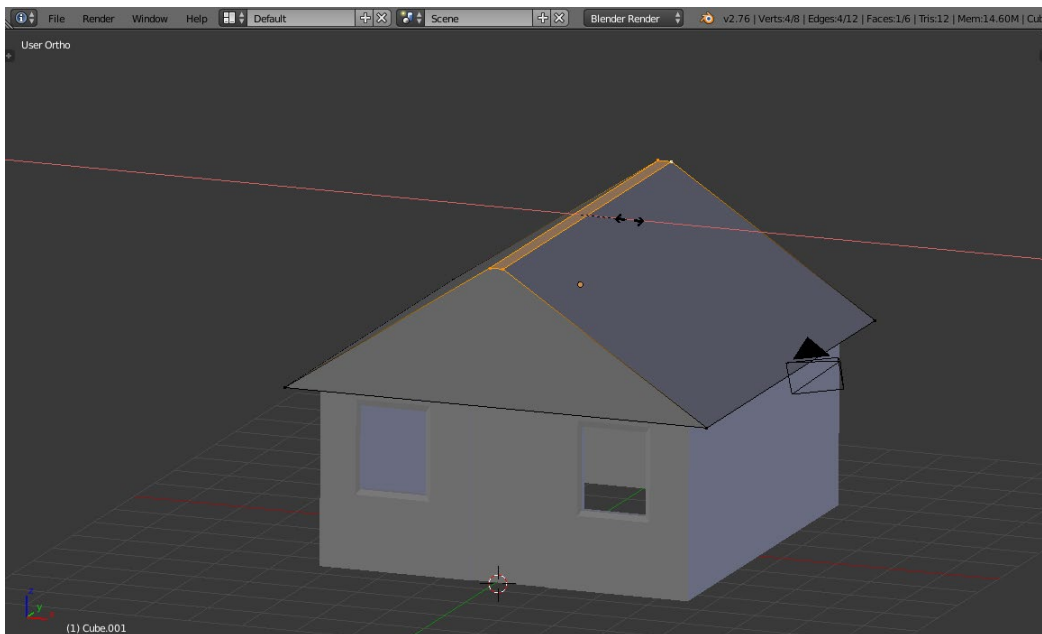
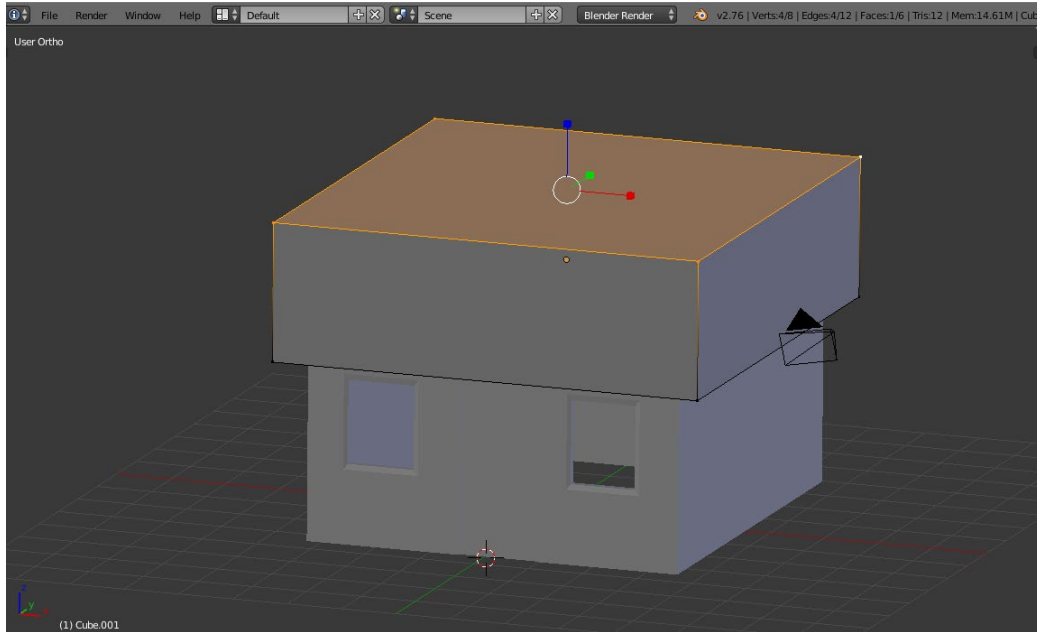
### E. MEMBUAT LANTAI DAN ATAP

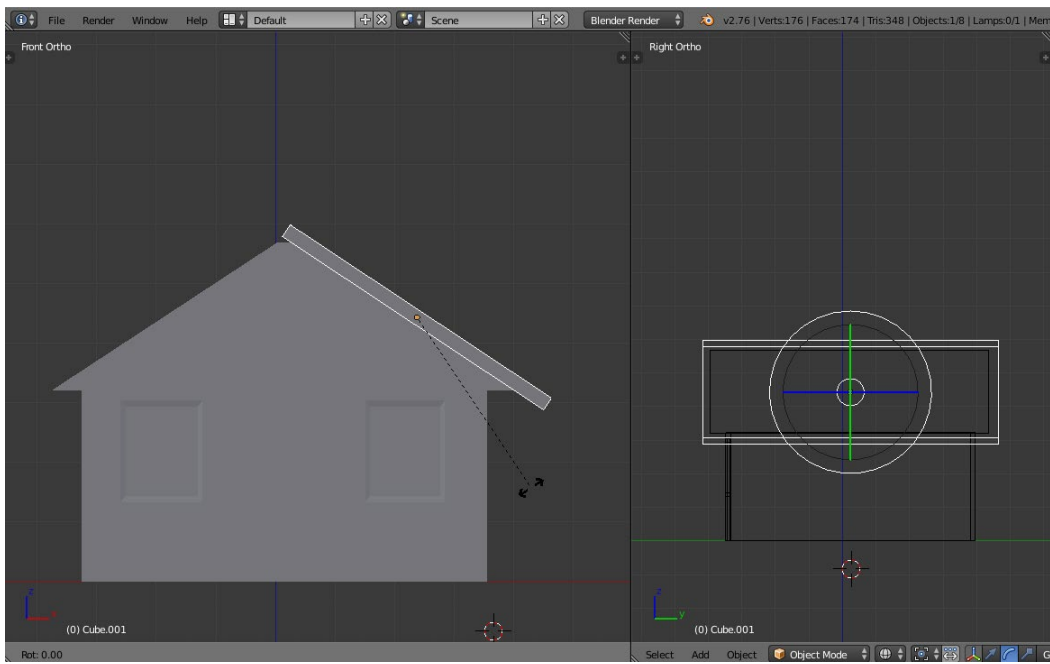
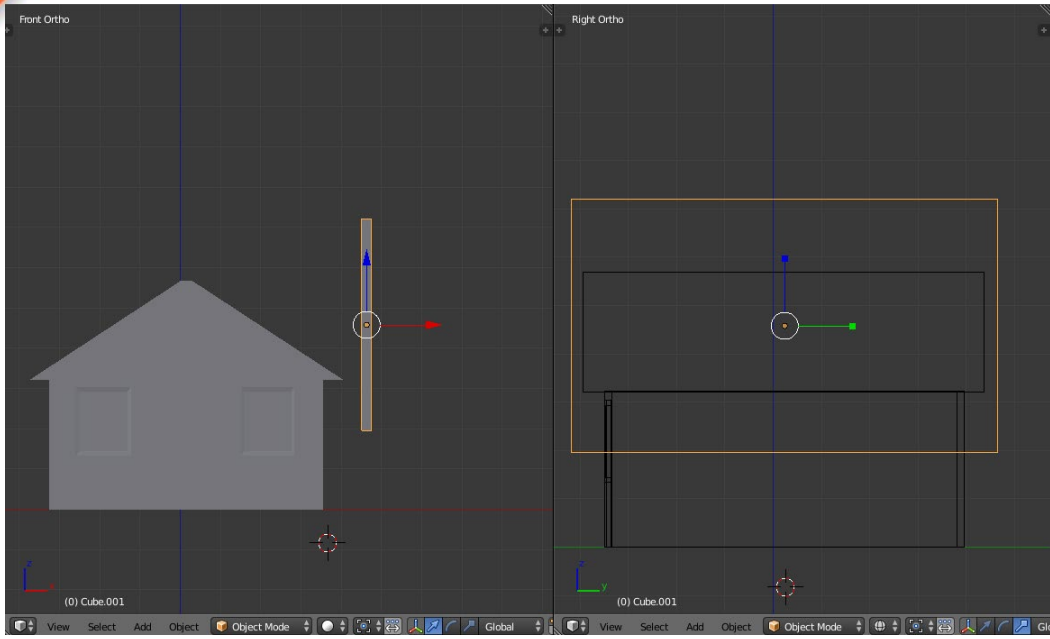
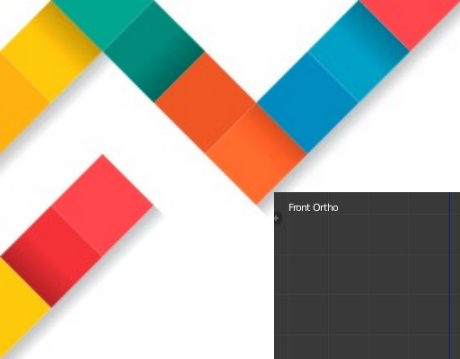
Tahapan terakhir dalam pembuatan modeling aritektur ini adalah pembuatan lantai dan atap .

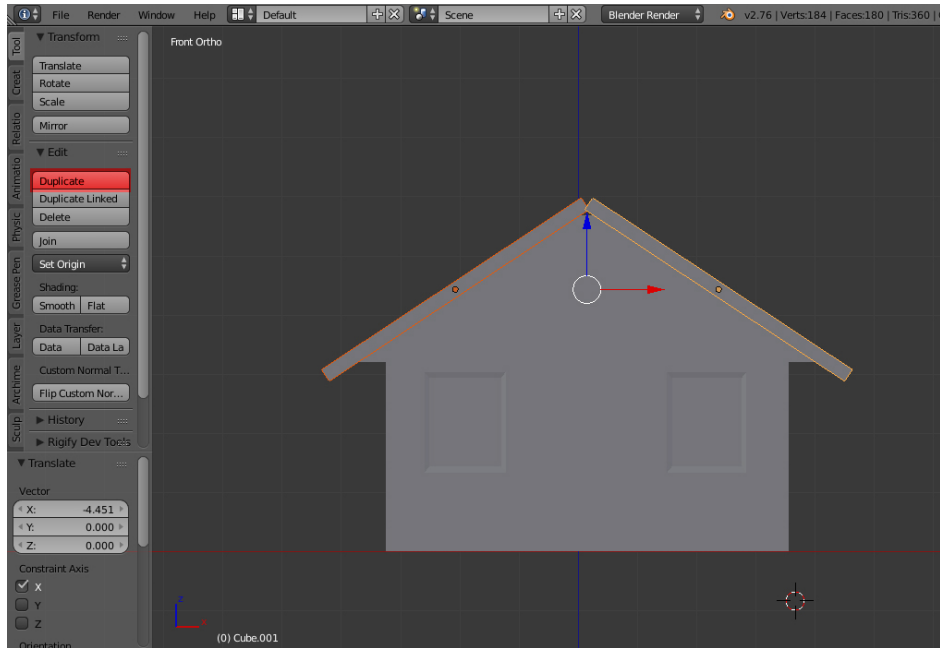




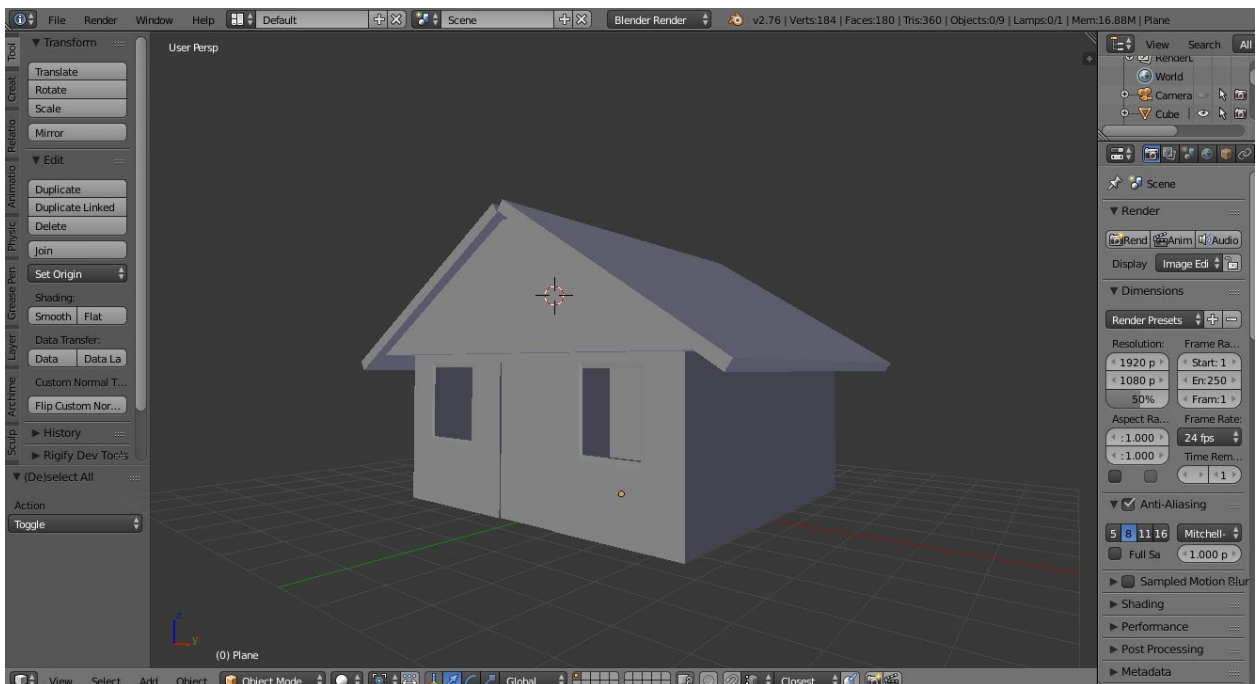
Selanjutnya ganti view menjadi **right view** atau tekan "**3**" pada numpad, lalu scale cube dengan menggunakan manipulator **scale** ke arah sumbu **Y**.

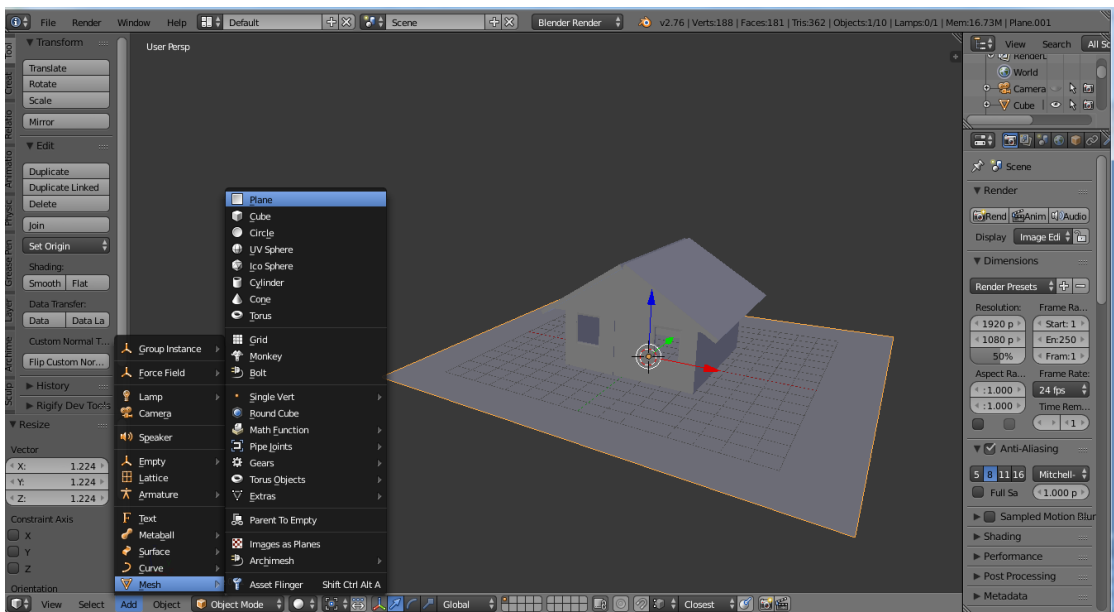
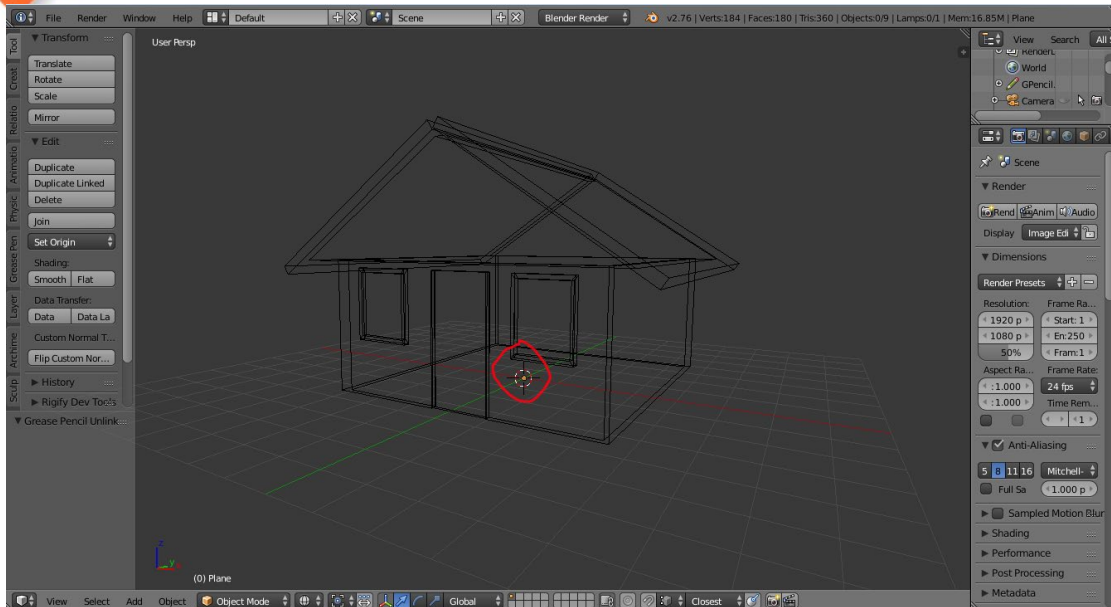
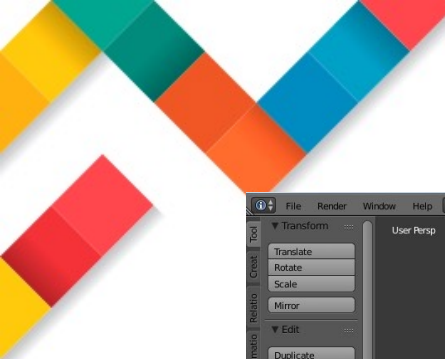


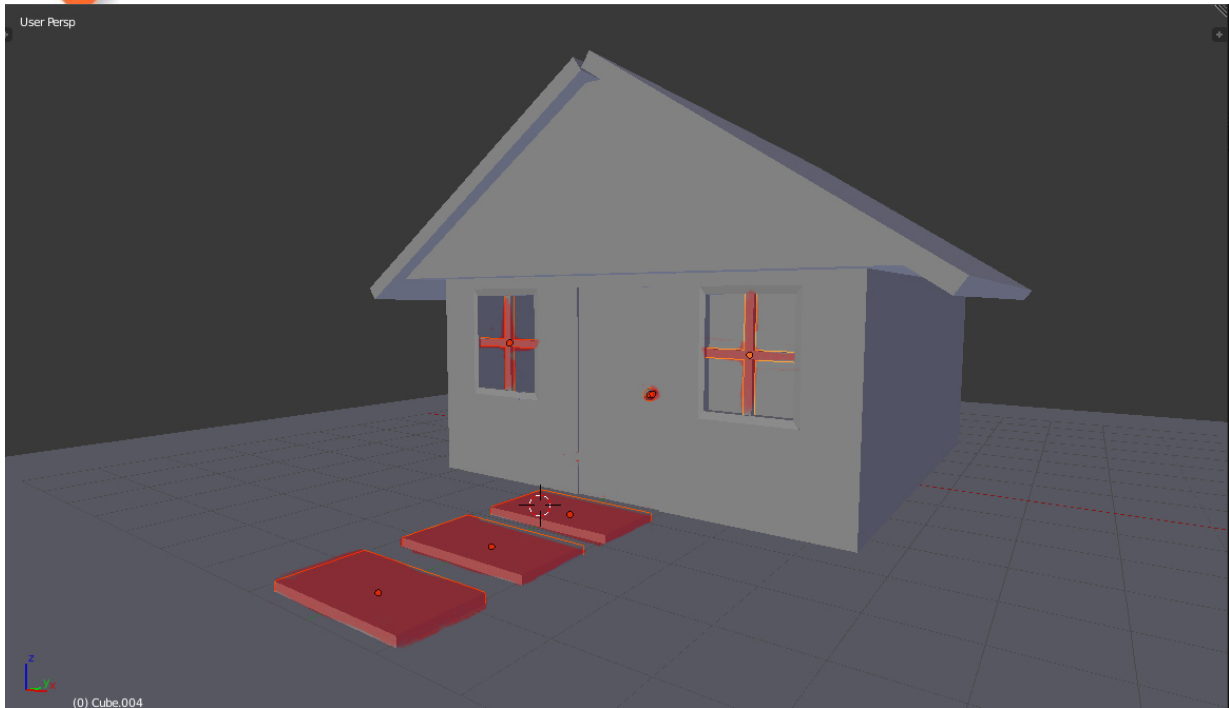




1. pastikan objek atap terseleksi lalu klik tombol duplikat yang ada pada toolbar atau menggunakan shortcut "**SHIFT+D**" kemudian **klik kanan** agar posisinya tidak berubah.
2. rotasi hasil duplikasi tersebut menggunakan shortcut "**R**" lalu klik "**Z**" untuk sumbu nya kemudian ketik "**180**" pada keyboard untuk menentukan berapa derajat rotasinya
3. geser ke arah yang berlawanan



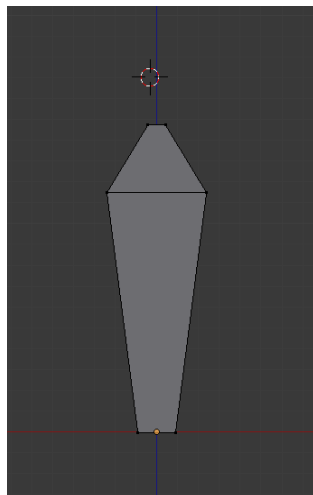


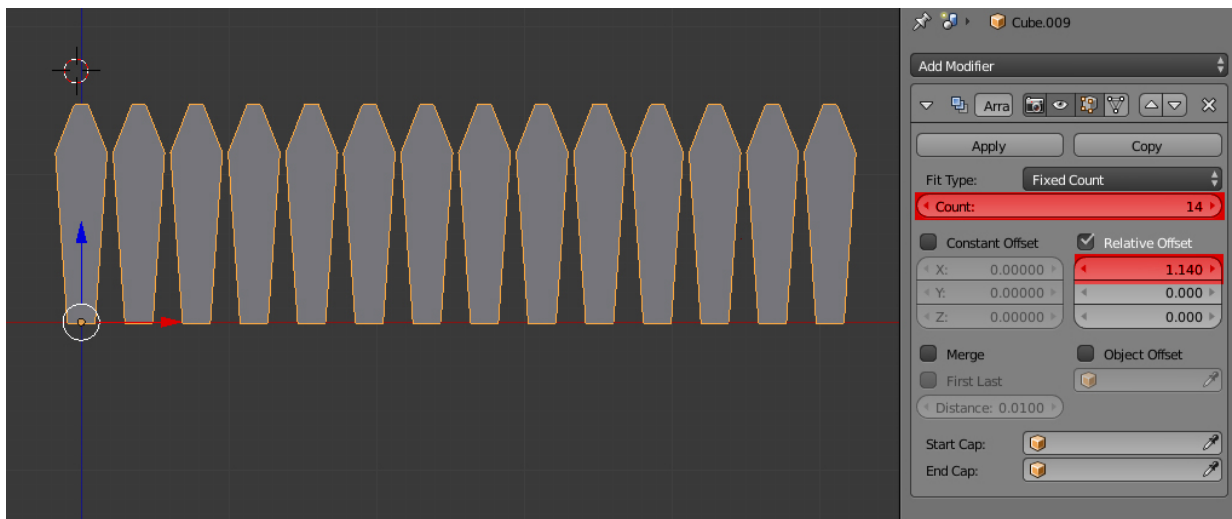
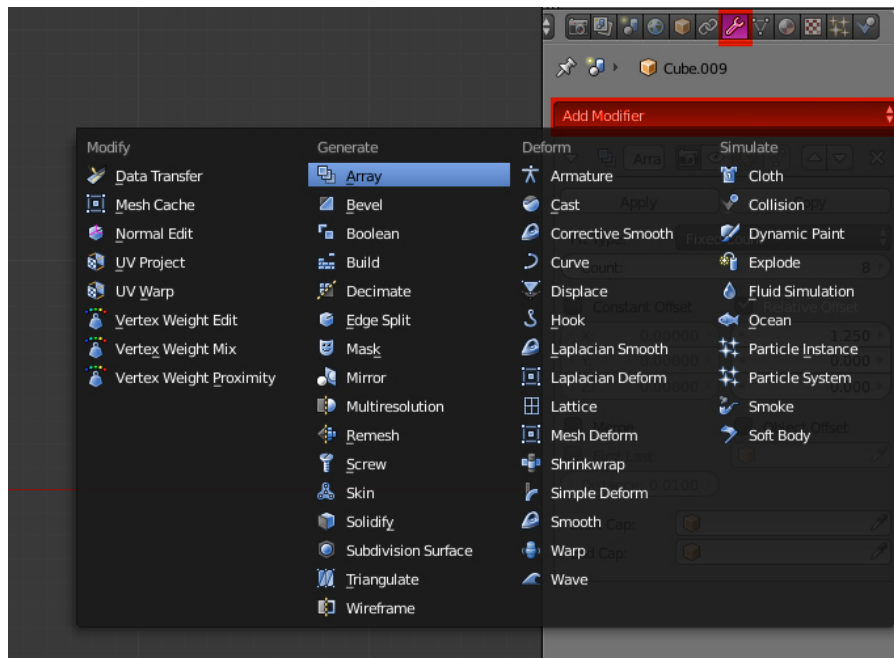


## F. TAMBAHAN

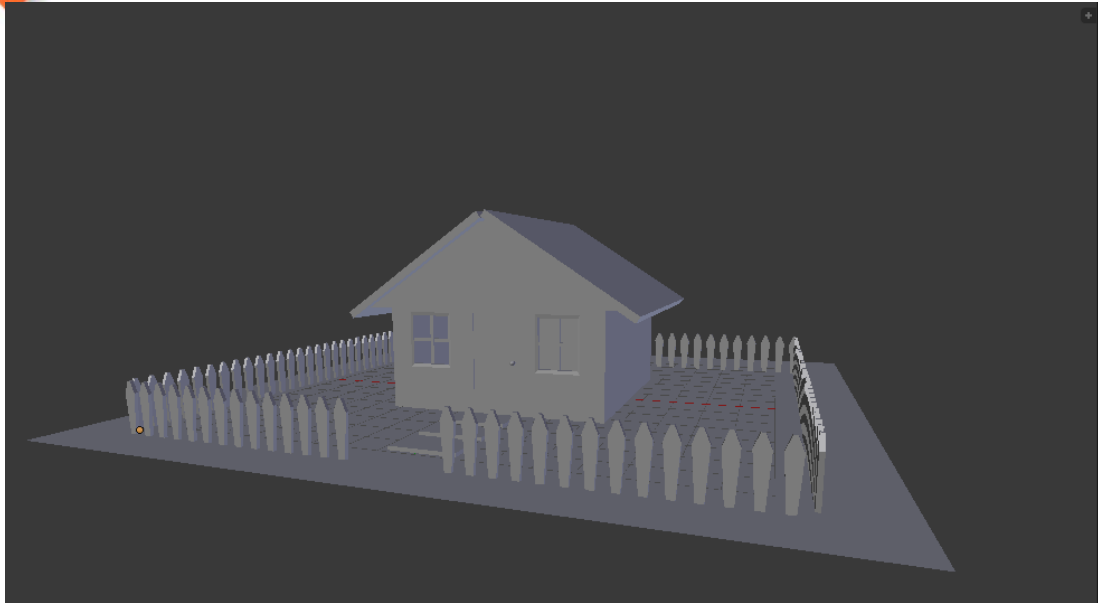
### Membuat pagar

Buatlah sebuah objek yang akan digunakan sebagai pagar



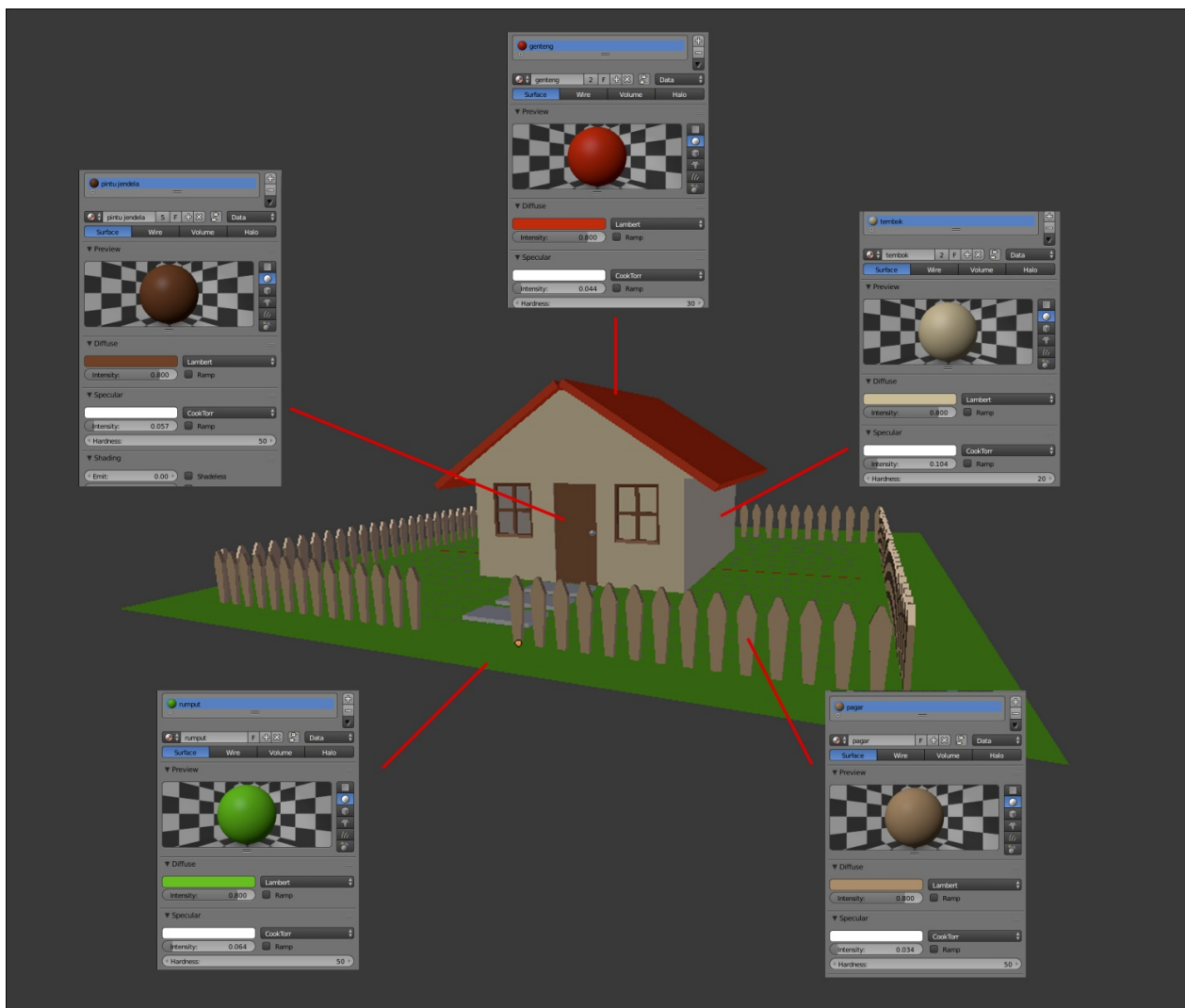


1. ganti jumlah count sesuai keinginan
2. atur offset sumbu, ini berfungsi menentukan seberapa dekat atau seberapa jauh objek diduplikasi
3. lalu atur posisi pagar sesuai keinginan



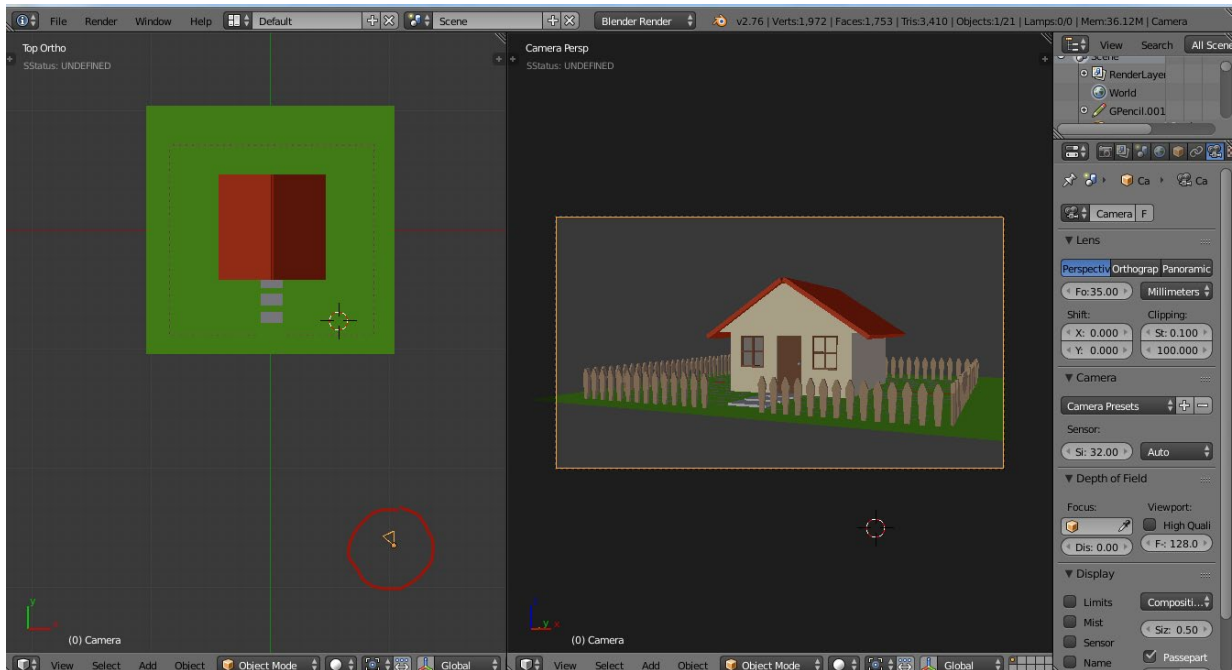
## G. ASSIGNING MATERIAL

Berikut adalah material yang dipakai untuk bagian bagian rumah beserta settingan nya.



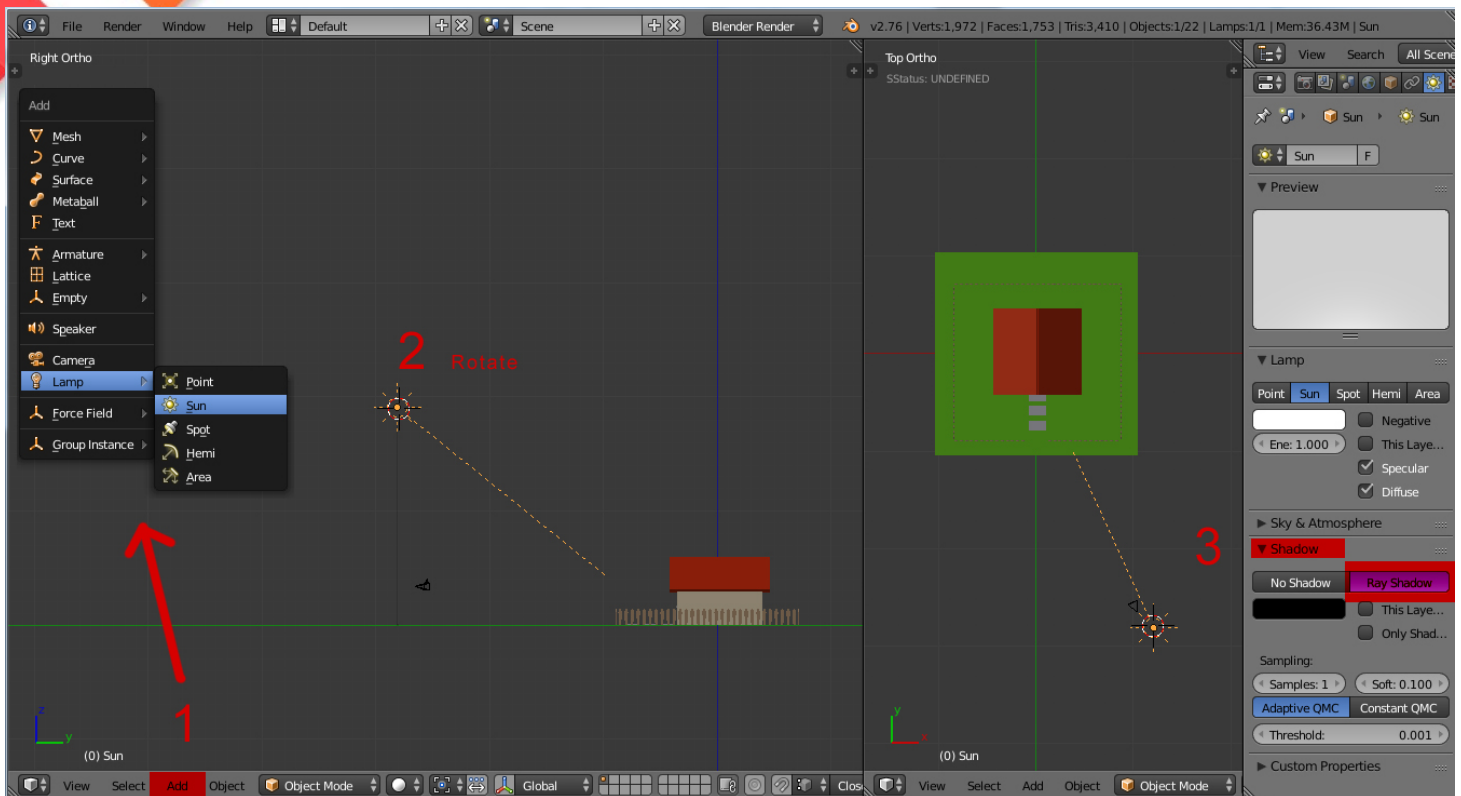
## H. RENDERING

Sebelum memulai tahapan rendering kita atur dahulu penempatan kamera sesuai dengan view yang diinginkan, untuk mengatur view kamera, pertama kita harus masuk dahulu ke camera view atau tekan "0" pada numpad, setelah masuk ke tampilan camera view seleksi kamera dengan klik kanan, lalu geser dan putar sesuai view yang diinginkan, alangkah lebih baik kita split view terlebih dahulu menjadi 2 bagian agar saat proses menggeser dan merotasi posisi kamera kita bisa lebih akurat dalam penentuan viewnya.

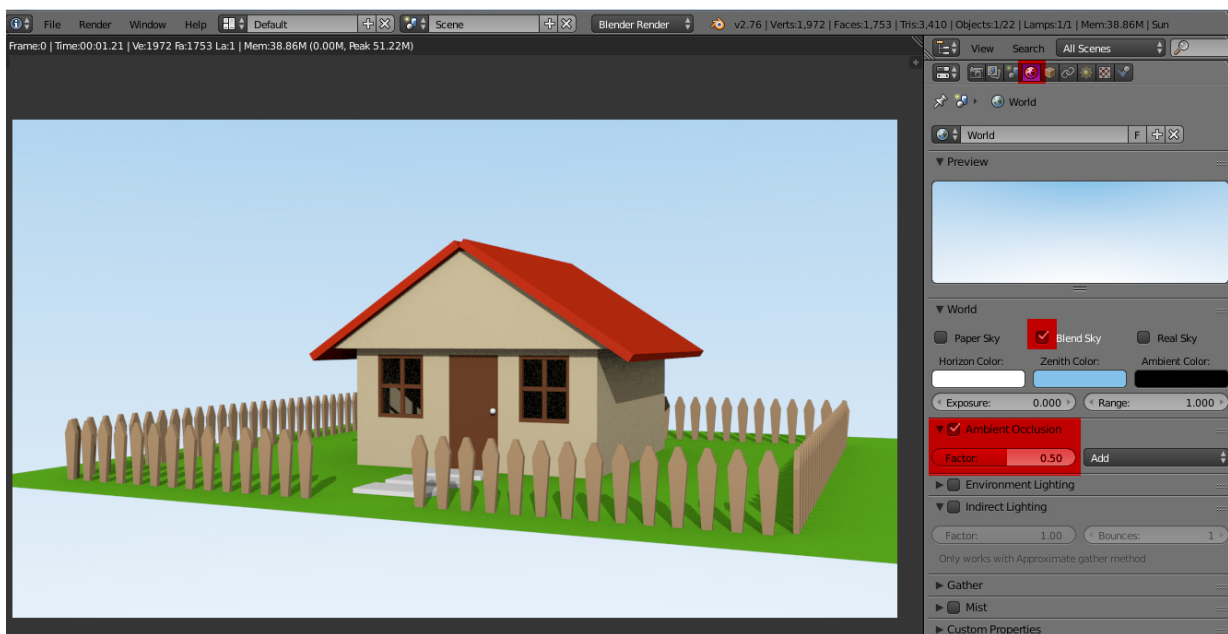


## LIGHTING

Tahapan selanjutnya adalah proses lighting, dimana kita akan menggunakan cahaya dari lampu sun atau lebih tepatnya sebagai simulasi dari cahaya matahari,



1. Add lamp pilih sun atau bisa menggunakan shortcut "**SHIFT+A**" lamp - sun.
2. **Rotate** sun ke posisi yang diinginkan karena pada fungsinya sun hanya berpengaruh terhadap rotasi saja, walaupun posisinya ditempatkan dimanapun tidak akan berpengaruh apabila rotasinya tidak berubah.
3. masuk ke option lamp sun lalu scroll ke bawah , di option **shadow** ubah no shadow menjadi **ray shadow**, fungsinya agar sun lamp ini selain memberikan pencahayaan juga memberikan bayangan terhadap objek
4. lalu tekan **F12** untuk proses **rendering**



1. Masuk ke option **world**
2. ceklist **Blend sky** untuk merubah background lalu ganti warna **horizon** dan **zenith color** dengan warna yang diinginkan
3. ceklist **ambience occlusion** lalu kurangi factornya menjadi **0.5**
4. lalu Tekan **F12** untuk **Render**