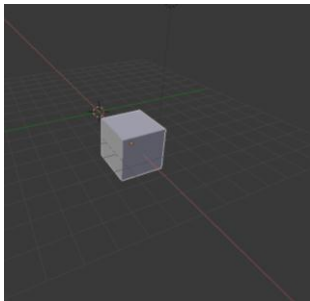


EDITING OBJECT

Editing object dalam blender, hal prinsip yang harus diketahui adalah :

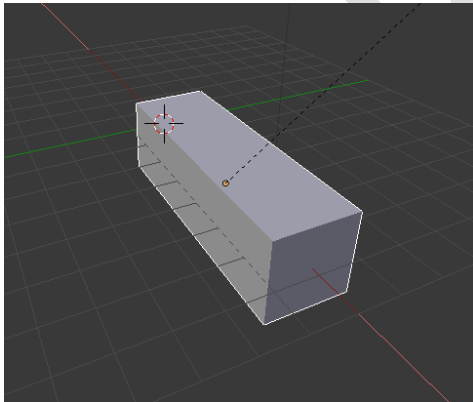
Moving Objects (Memindah)

Menggunakan tombol Grab (G) kombinasi X/Y/Z jika ingin gerakan mengikuti sumbu tertentu.



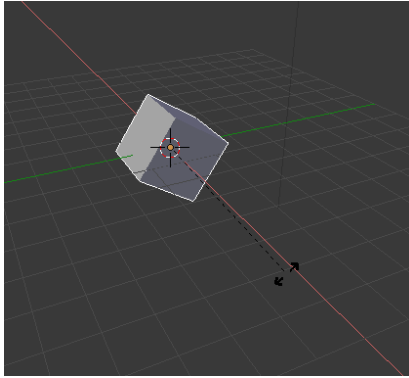
Scaling Objects (Merubah ukuran)

Menggunakan tombol Scale (S) kombinasi X/Y/Z jika ingin gerakan mengikuti sumbu tertentu.

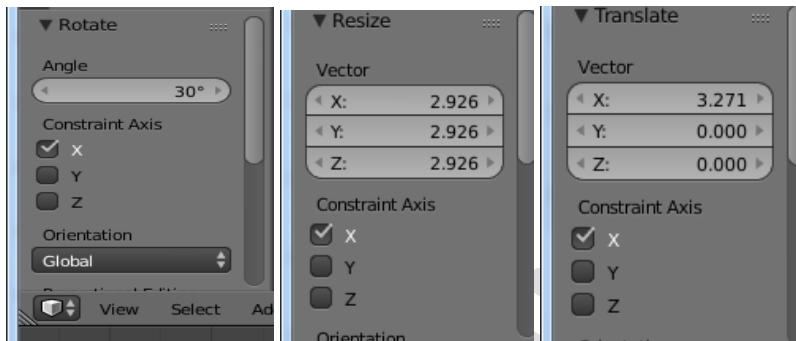


Rotating Objects (Merotasi)

Menggunakan tombol Rotation (R) kombinasi X/Y/Z jika ingin gerakan mengikuti sumbu tertentu.

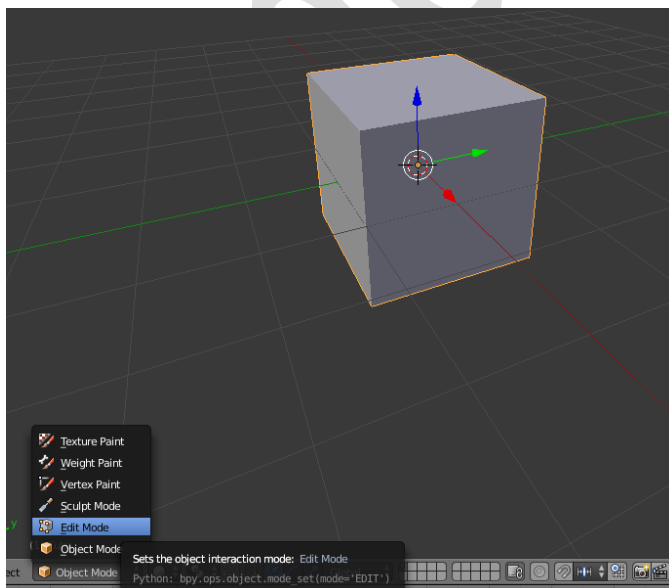


Catatan : Jika ingin lebih presisi saat memindah/merotasi/skala object maka bisa mengetikkan angka yang dikehendaki di shelf tool sebelah kiri bawah.



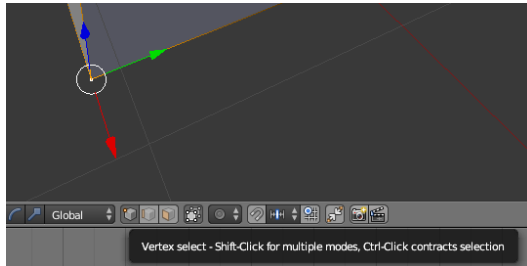
Mesh Vertex Editing

Untuk mengedit bentuk mesh object, kita pindahkan dari object mode ke edit mode, seperti gambar di bawah :

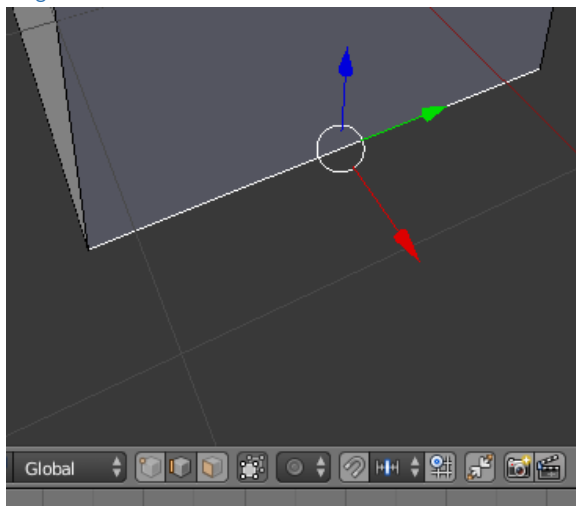


Di setiap object saat editing, kita harus memahami :

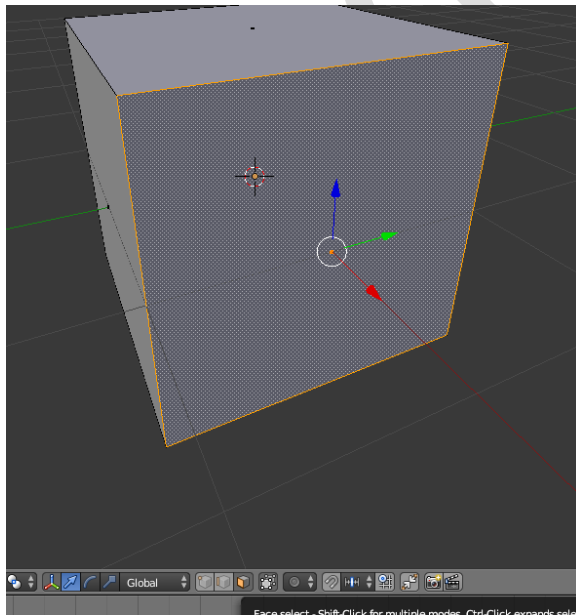
Vertex



Edge



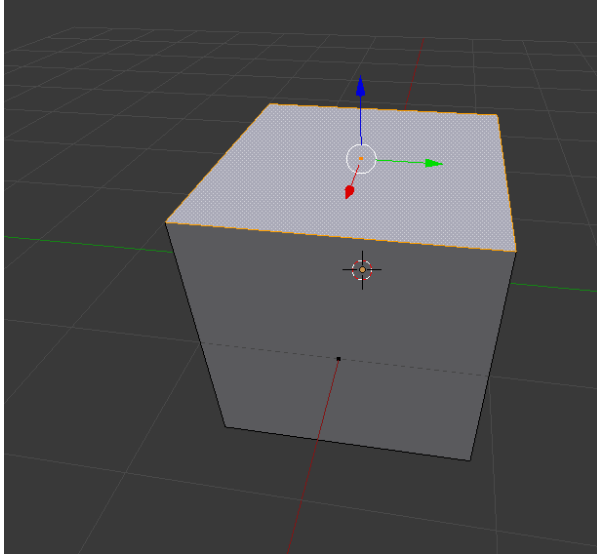
Face



Extrude (Menduplikasi bagian object)

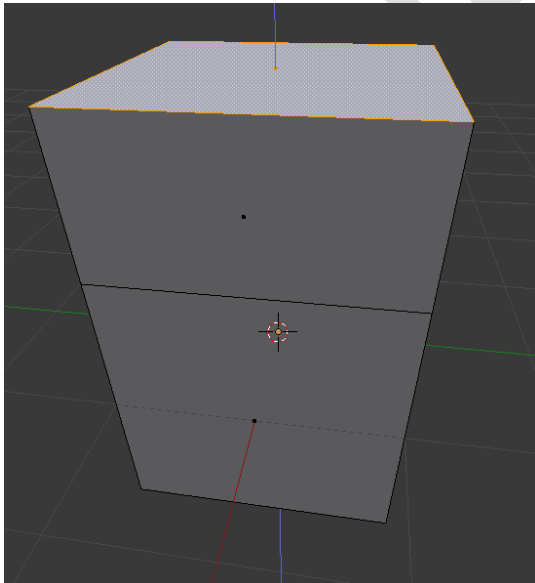
Misalkan dari object cube kita akan tambahkan bagian ke atas

1. Seleksi face bagian atas cube



2. Tekan E

3. Drag ke atas (sumbu z)

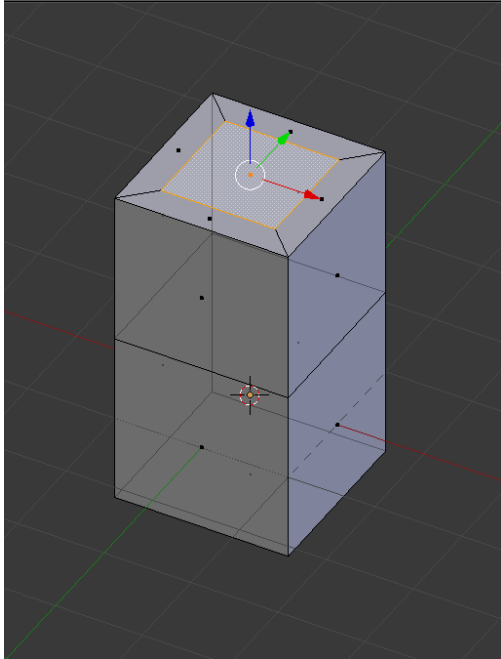


4. Klik kiri

Inset

Inset adalah menggandakan edge – edge ke dalam pada face yang terseleksi

1. Klik face bagian atas cube
2. Tekan I

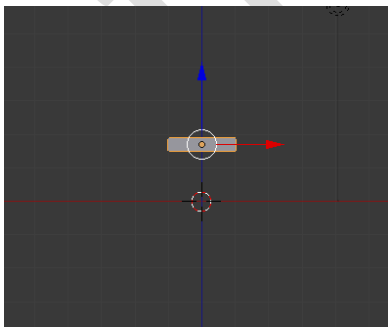


3. Drag untuk mengatur ketebalannya
4. Klik kiri

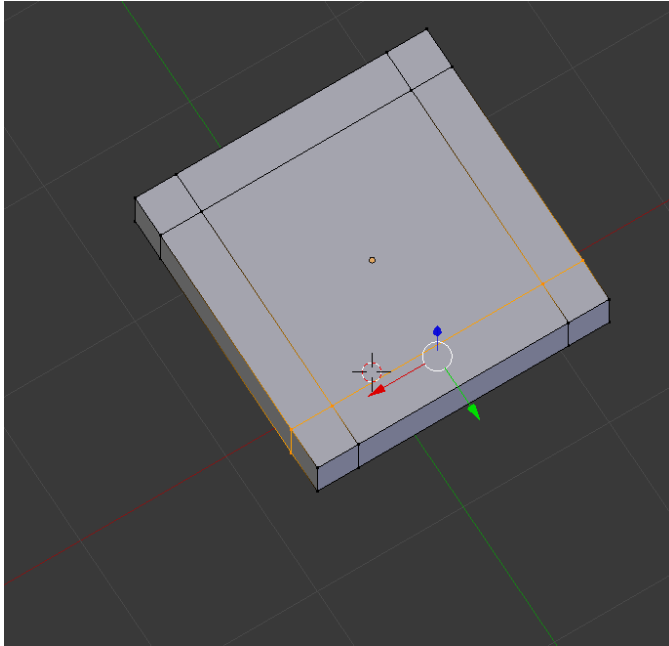
Lat 10

Kita akan membuat kursi kayu

1. Tambahkan cube
2. Atur ukuran cube seperti gambar berikut (gunakan S + Z)

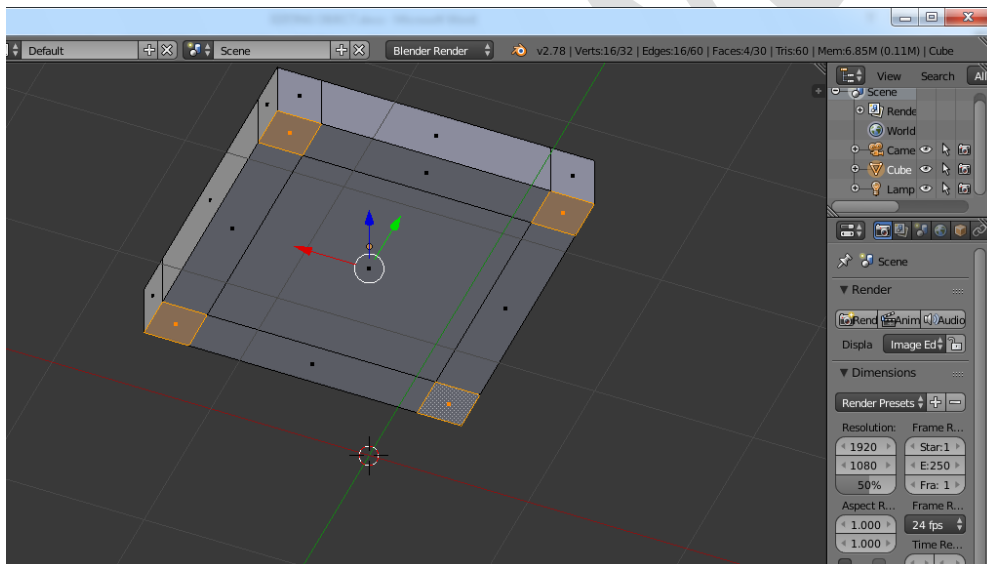


3. Kita akan menambahkan face dengan 4 (empat) loop cut tekan **Ctrl+R**
4. Klik dan geser cut sehingga cube seperti gambar di bawah ini :

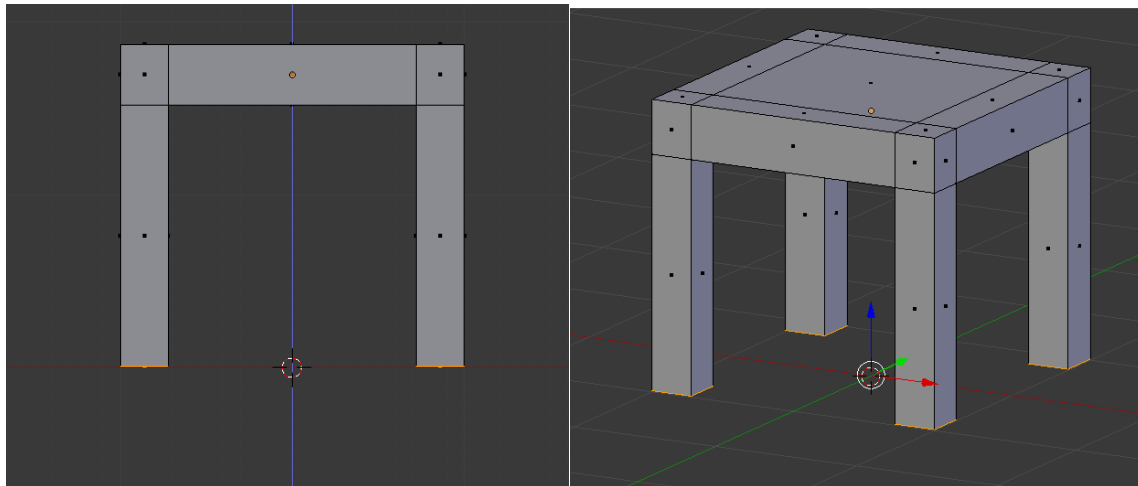


5. Seleksi face pada bagian bawah (kotak kecil)

6. Lakukan multiple selection dengan menekan tombol shift

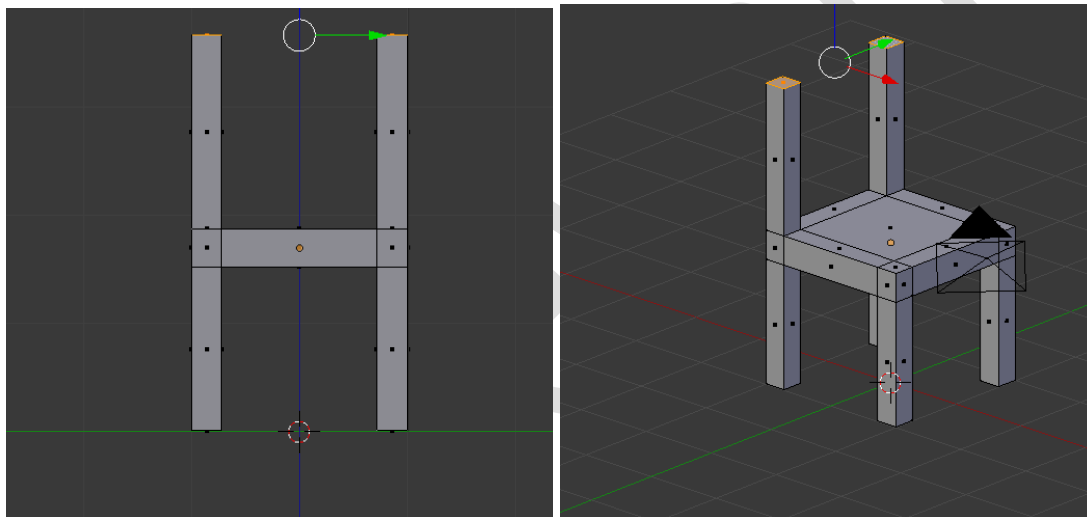


7. Tekan e untuk extrude (gunakan tampilan front ortho untuk mempermudah

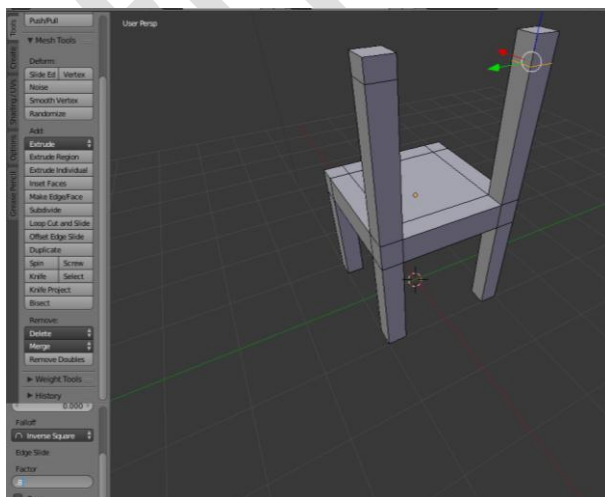


8. Lakukan hal yang sama untuk sandarannya

9. Kali ini pilih face kursi bagian atas (cukup dua saja)

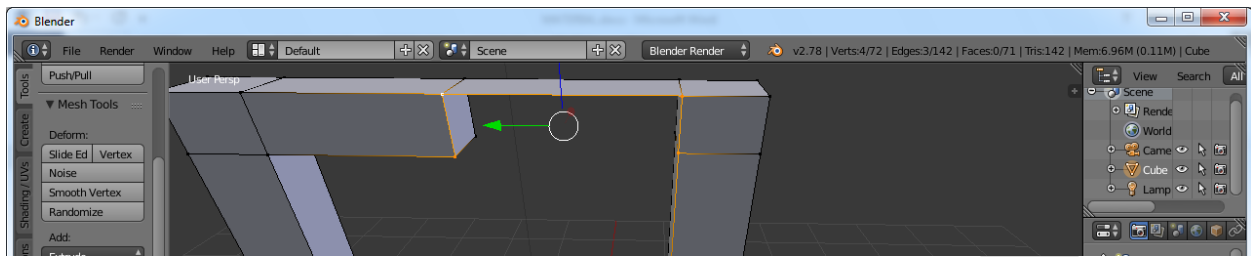


10. Kita seleksi face kursi untuk membuat sandarannya , Tekan Ctrl+R untuk Cut loop



11. Lakukan hal yang sama untuk bagian satunya (supaya presisi kita setting factor :-0.8)

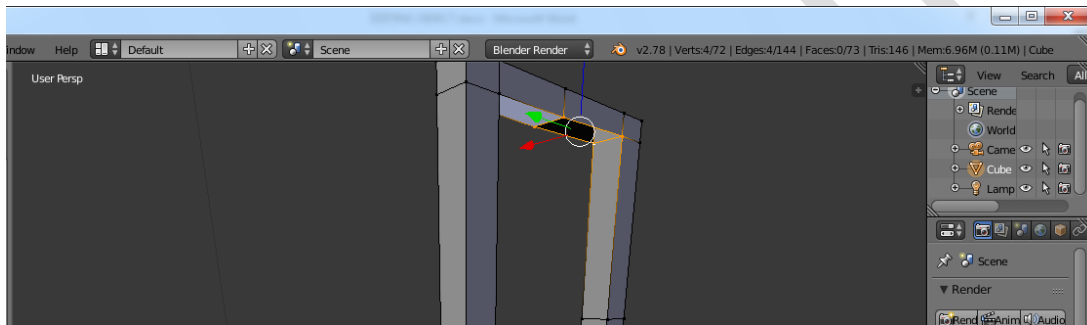
12. Extrude (E) ke sebelah kiri ke kanan



13. Ganti face mode dengan vertex

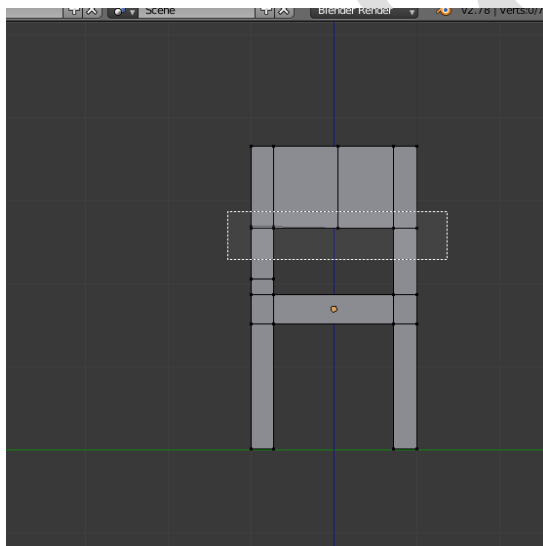
14. Kita gabungkan vertex awal dengan akhir seleksi dua vertex atas bagian kiri dan dua bagian atas vertex sebelah kanan.

15. Tekan F (join)

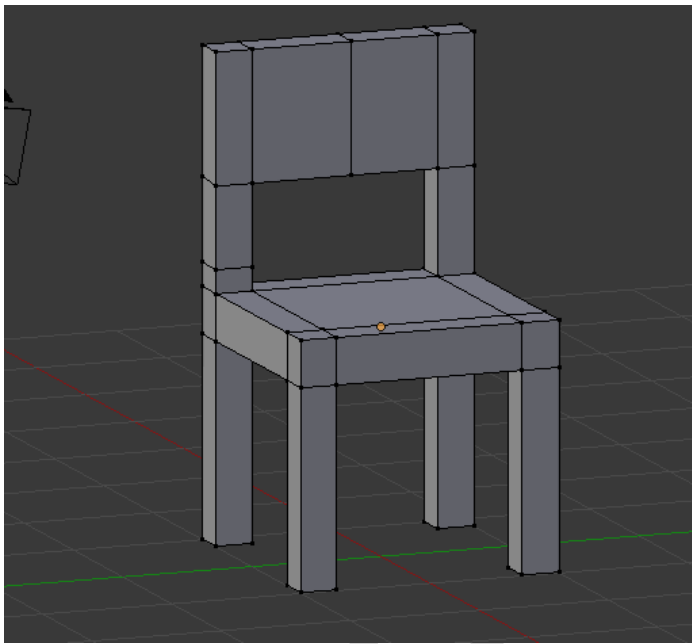
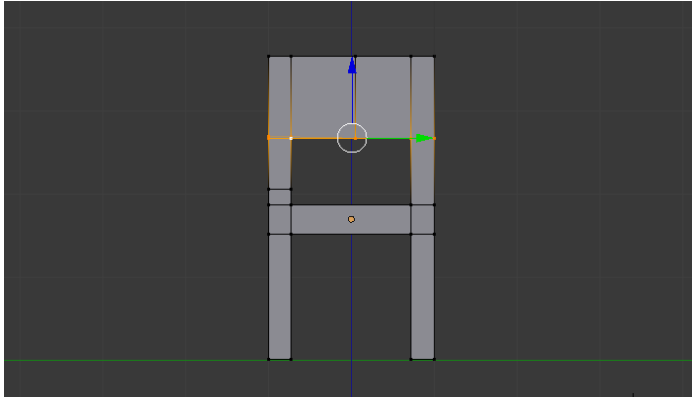


16. Lakukan hal yang sama untuk bagian kiri, kanan dan bawah.

17. Untuk melebarkan sandaran kursi seleksi vertex bagian bawah sandaran (Ctrl+B)



18. Drag ke bawah



Tambahkan plane dan tekstur yang dikehendaki, hasil akhir :

