

Introduction to Basic Blender 3D

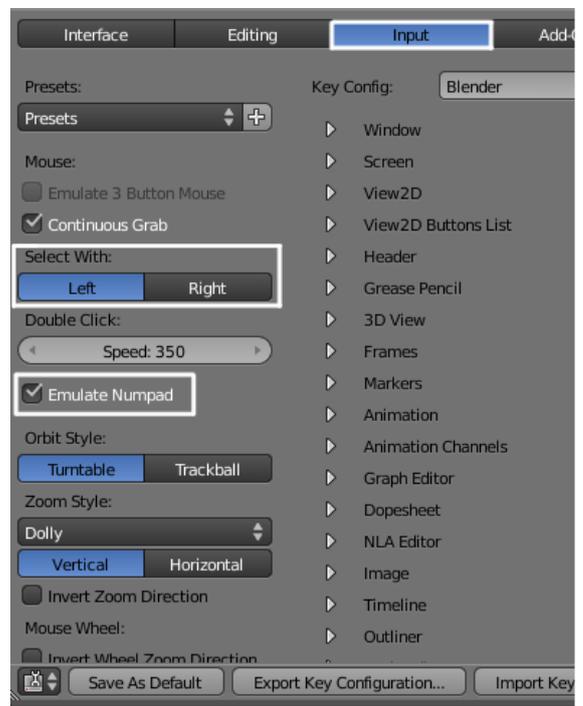
Definisi 3D

Objek 3D adalah objek yang memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi.

Blender User Preference

Sudah mencoba blender sebelumnya? Secara default kita memilih objek menggunakan klik kanan. Namun jika kesulitan, kita bisa mengubahnya di User Preference. Buka File > User Preferences atau dengan shortcut Ctrl Alt U. Pilih bagian Input. Ganti Select With: Right menjadi Left, dengan begitu kita dapat memilih objek menggunakan klik kiri.

Bagi para pengguna Laptop atau Netbook disarankan agar mengaktifkan Emulate Numpad, karena berfungsi untuk menggantikan tombol Numpad, sehingga bisa mengakses perintah numpad dengan menekan tombol angka pada laptop.

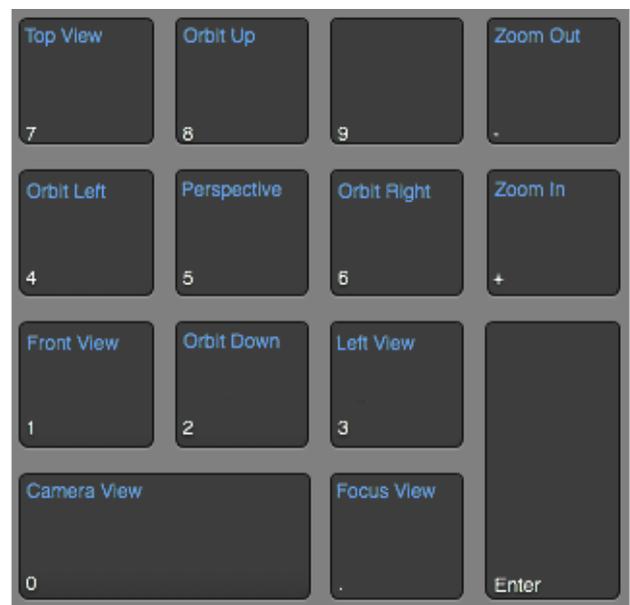


PART I

Mengubah Tampilan

Kita bekerja pada bidang 3D, sehingga kita membutuhkan lebih dari 1 sudut pandang ketika bekerja. Oleh karena itu kita dapat mengatur sudut pandang seperti yang kita inginkan. Blender telah menyediakan template sudut pandang. Kita dapat mengaksesnya menggunakan tombol numpad, oleh karena itu pengguna laptop disarankan mengaktifkan emulate numpad.

Numpad:



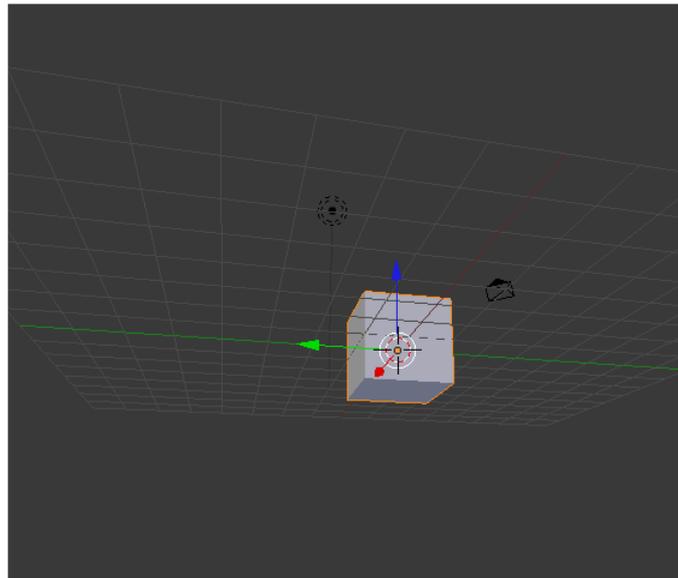
Using Mouse

Selain menggunakan Numpad, kita juga bisa mengatur tampilan sesuai dengan yang kita inginkan dengan menggunakan mouse.

Zoom in dan Zoom out dilakukan dengan memutar scroll pada mouse.

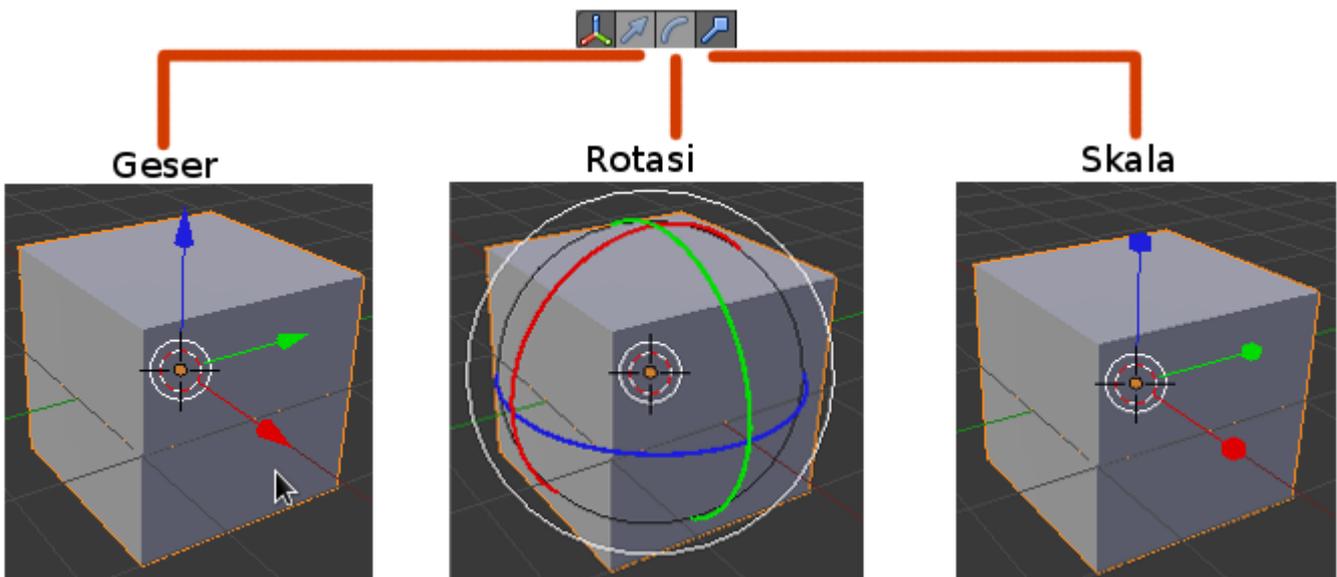
Memutar tampilan dilakukan dengan menekan scroll mouse.

Menggeser tampilan dengan cara menekan scroll mouse dan Shift.



Transformasi Objek

Ada 3 perintah dasar dalam transformasi objek, yaitu
Geser [G] digunakan untuk menggeser objek yang terpilih
Rotasi [R] digunakan untuk memutar objek yang terpilih
Skala [S] digunakan untuk membesarkan maupun mengecilkan objek yang terpilih



Edit Mode

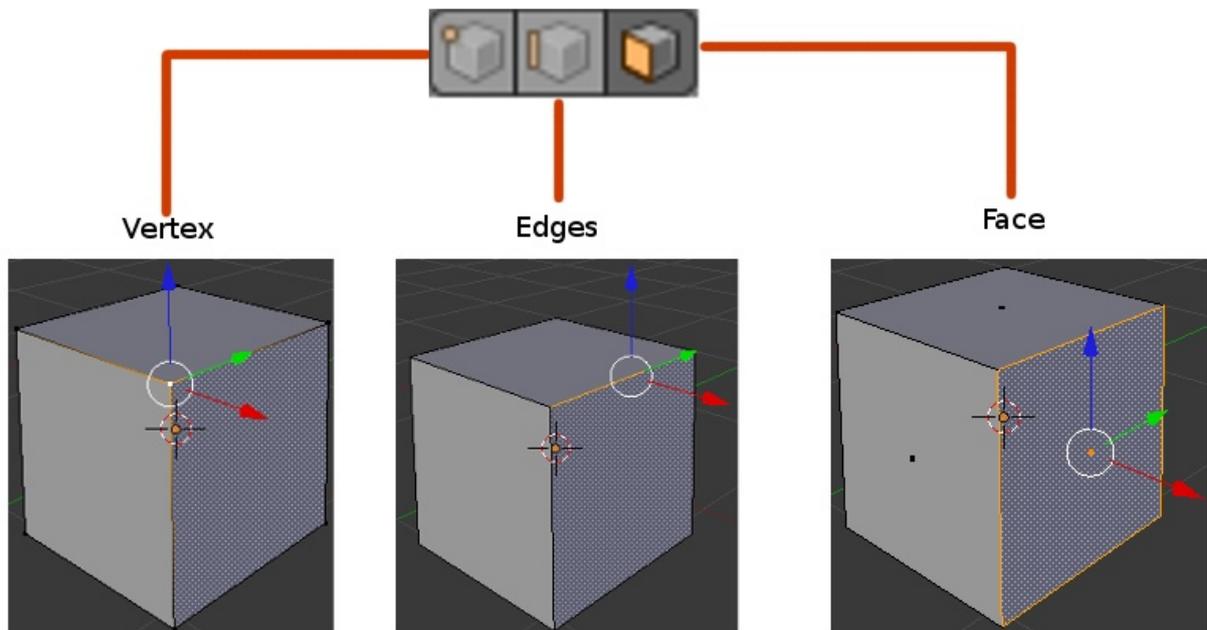
Selain mengenal object mode, kita juga akan mengenal edit mode. Dalam edit mode kita bisa melakukan transformasi terhadap komponen pembentuk objek (vertex, edges, face) yang bisa mengubah bentuk objek. Berbeda dengan object mode yang hanya bisa transformasi terhadap keseluruhan objek. Untuk berpindah antara object mode dan edit mode tekan TAB.

Pada edit mode, kita perlu mengenal yang namanya Vertex, Edge, dan Face:

Vertex adalah titik

Edge adalah garis yang menghubungkan 2 titik

Face adalah sebuah bidang yang terbentuk dari beberapa vertex yang terhubung



Extrude dan Loop Cut

Pada edit mode kita tidak hanya bisa melakukan transformasi, melainkan melakukan extrude dan loop cut.

Extrude adalah perintah untuk membuat penebalan atau ketinggian pada objek yang terseleksi.

Sedangkan Loop Cut adalah perintah untuk menambahkan garis perpotongan baru secara vertikal atau horizontal pada bidang 3D.

