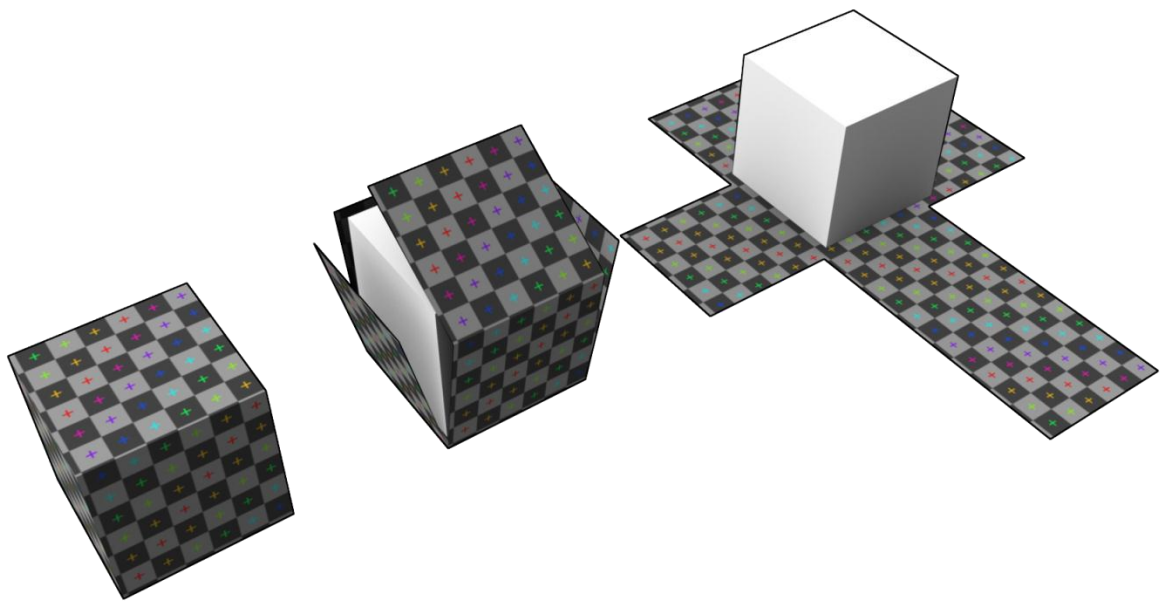


# O411

## UV unwrapping Texture dan shading

UV unwrapping adalah teknik pembuatan pola seam atau tanda pada suatu model agar mempermudah pada saat proses texturing atau painting, setelah tahapan unwrapping proses selanjutnya adalah proses painting dimana model akan di warnai sesuai keinginan atau konsep yang sebelumnya telah dibuat. untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari gambar dibawah

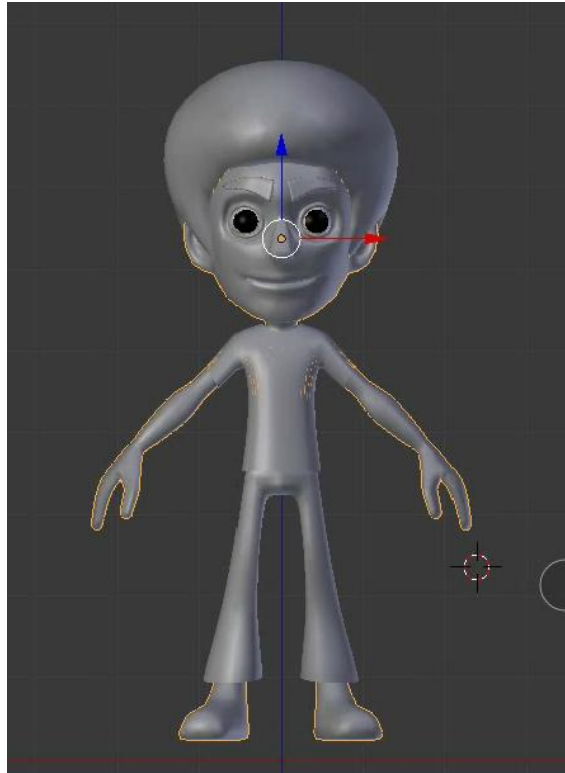


Model kubus yang ada di berikan pola seam agar nanti pola yang telah di export bisa di edit kembali di software external seperti photoshop ataupun internal blender sendiri.

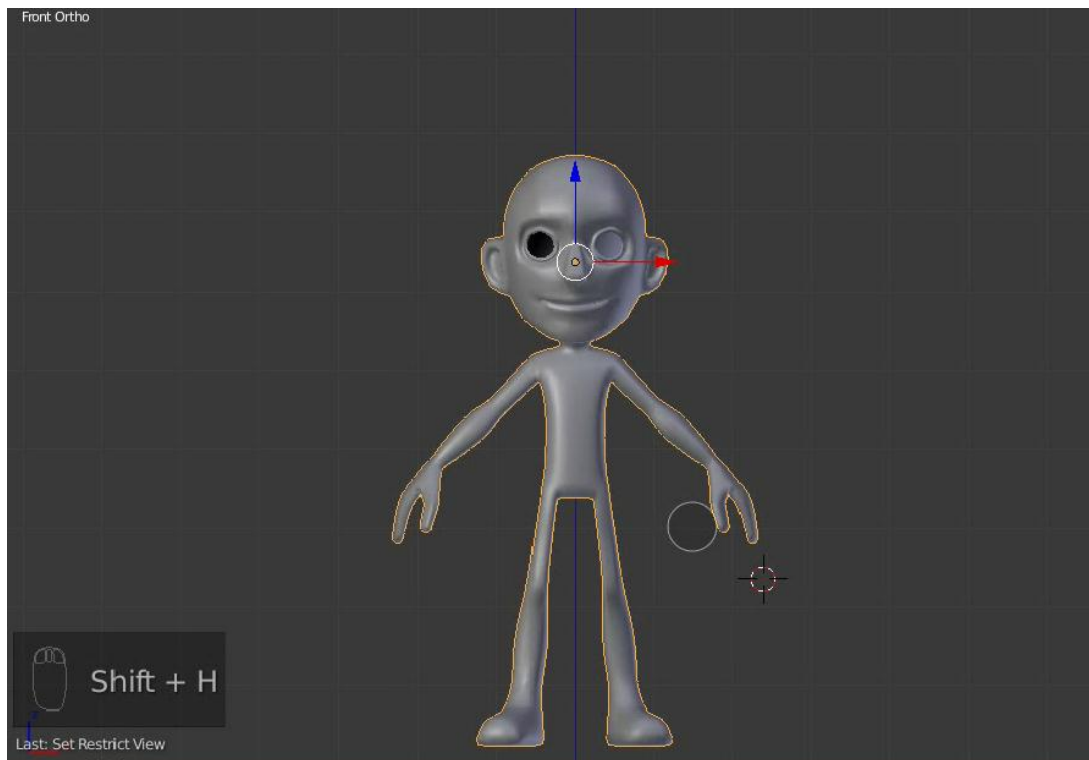
### a. Proses pembuatan seam dan Uv unwrapping

1. Pertama kita buka terlebih dahulu model yang sebelumnya kita telah buat di bagian 3 pembuatan model sederhana, lalu kita seleksi bagian badannya saja, karena kita akan berfokus di bagian texture badan .

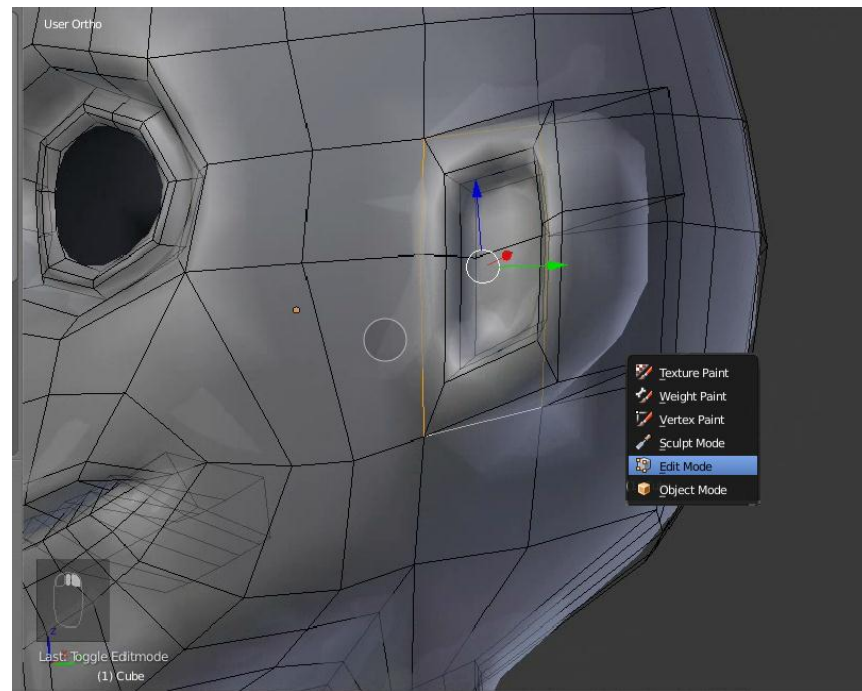
## Modeling karakter I



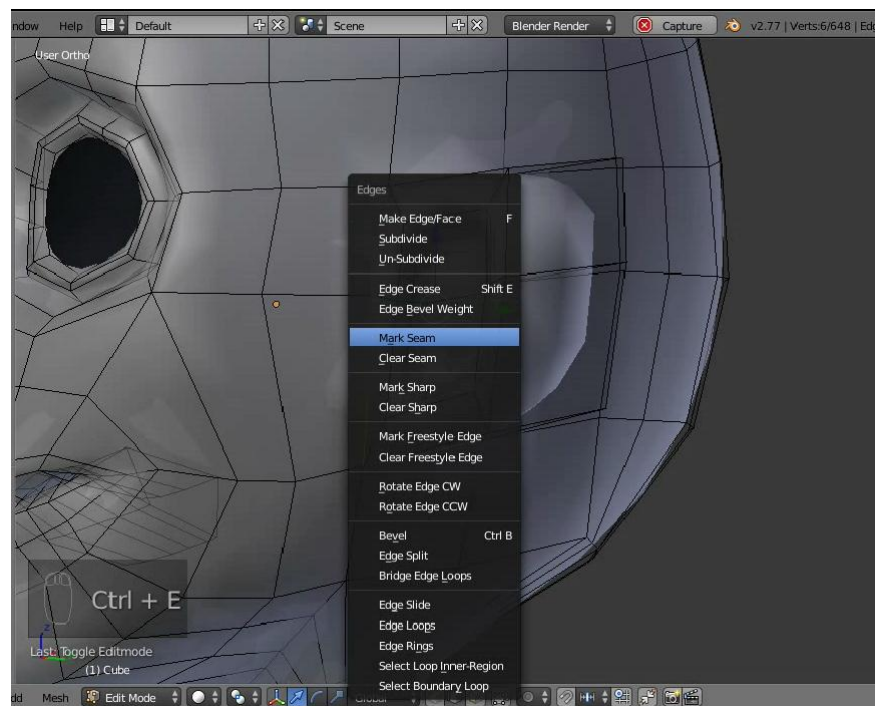
2. Langkah selanjutnya kita tekan **SHIFT + H** agar viewnya terfokus pada bagian badan saja



## Modeling karakter I



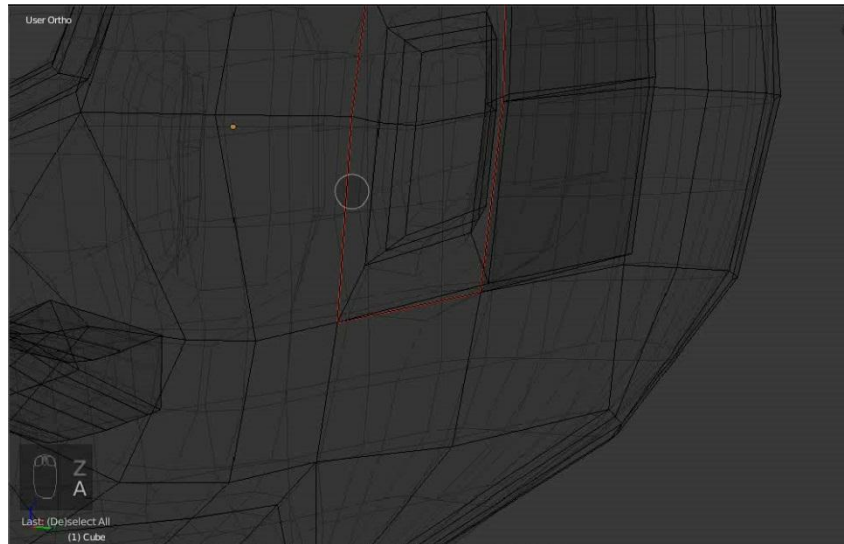
- Masuk edit mode atau TAB , kita mulai dengan pembuatan pola seam pada bagian telinga,kita seleksi edge yang mengelilingi bagian telinga seperti gambar dibawah dengan menggunakan **SHIFT + ALT** dan **klik kanan**



Setelah terseleksi bagian tersebut lalu kita tekan **CTRL + E** untuk mengeluarkan **Tab option edge**.

Langkah selanjutnya adalah pilih **Mark Seam**

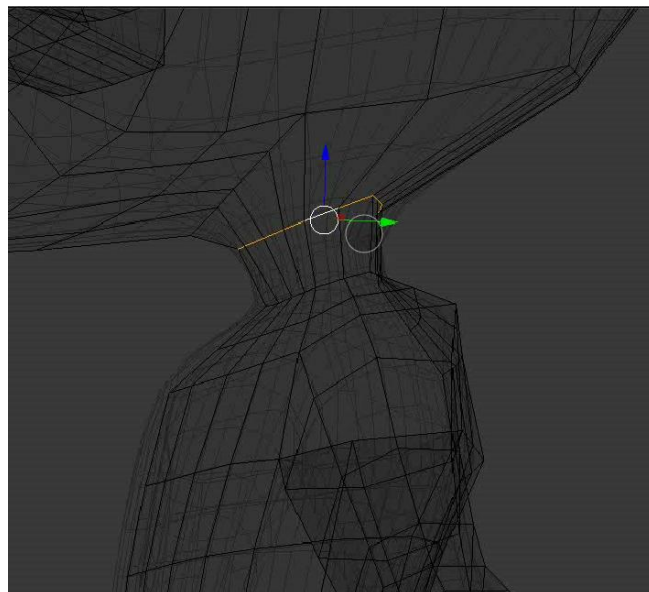
## Modeling karakter I



Kini bagian yang terseleksi tadi berubah warna menjadi merah , itu menandakan pola seam yang kita buat telah berhasil .untuk pembuatan pola seam pada manusia aga berbeda dengan properti karena akan berhubungan dengan proses painting atau texturing .

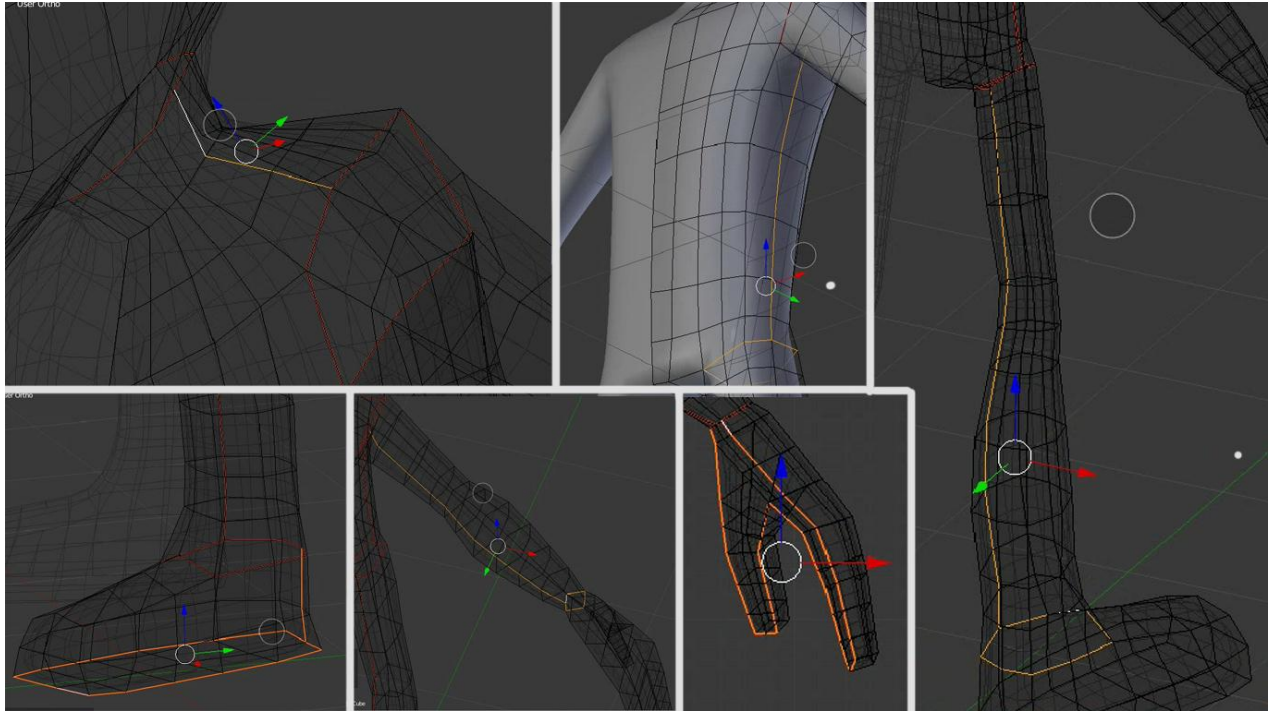
Lakukan hal yang sama seperti contoh pertama pada bagian bagian yang lain. Untuk lebih mudahnya ikuti gambar pola dibawah ini

3. Setelah terseleksi menggunakan pola edge lalu klik **CTRL + E** lalu pilih **Mark Seam**



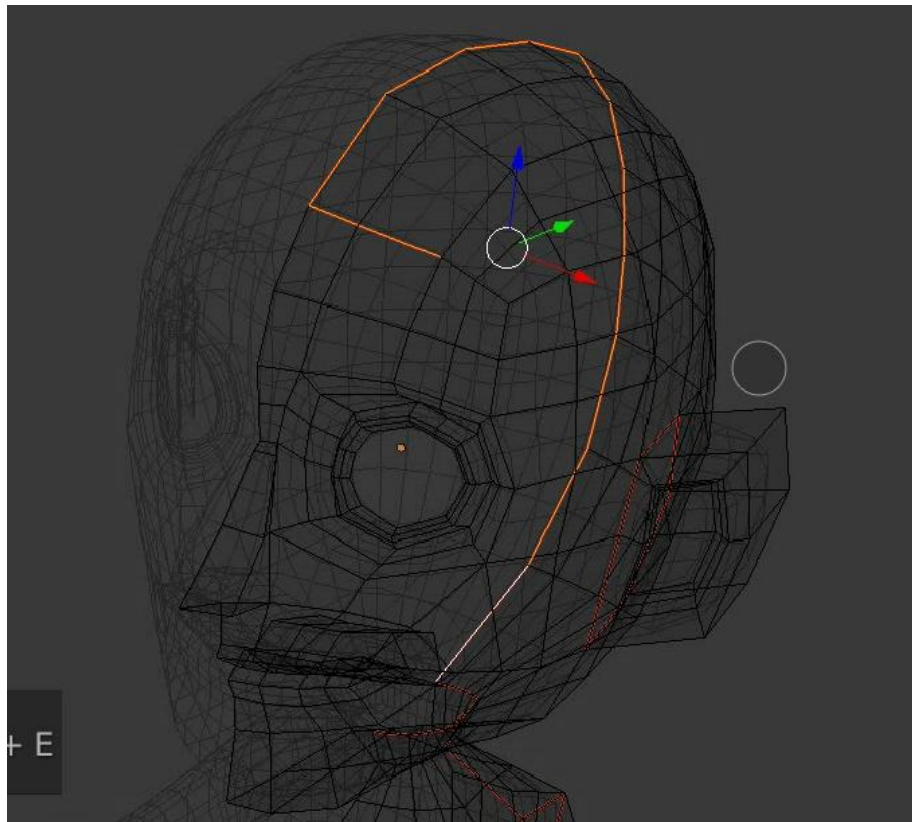
Seleksi untuk bagian seam leher

## Modeling karakter I



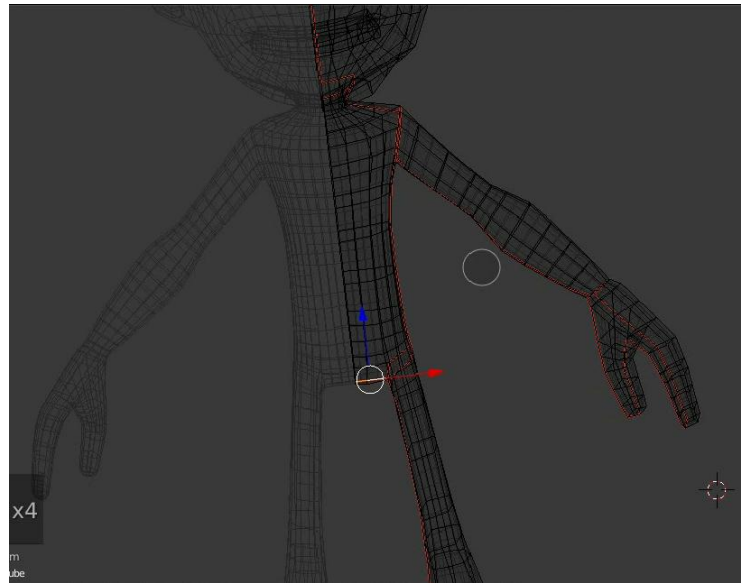
Untuk bagian yang lain ikuti seperti gambar di atas

4. Untuk bagian kepala seleksi seperti gambar dibawah ini





5. Terakhir seleksi bagian penghubung kaki dengan perut seperti gambar dibawah

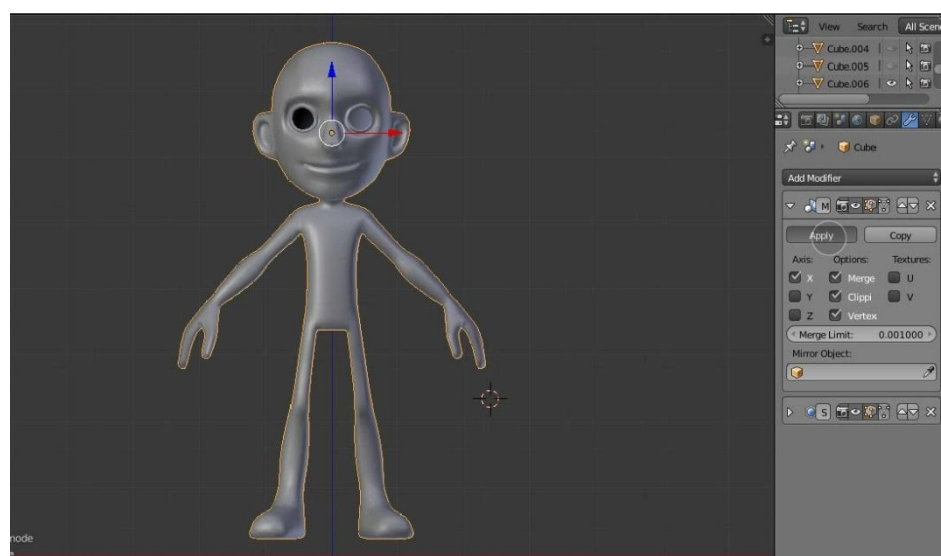


Kini bagian seam untuk bagian badan telah selsai, cek kembali bagian seam yang masih belum tersambung, karena apabila ada seam yang masih belum tersambung makan pada proses uv editing akan sulit untuk mengaturnya .

### **b. Proses UV Unwrapping**

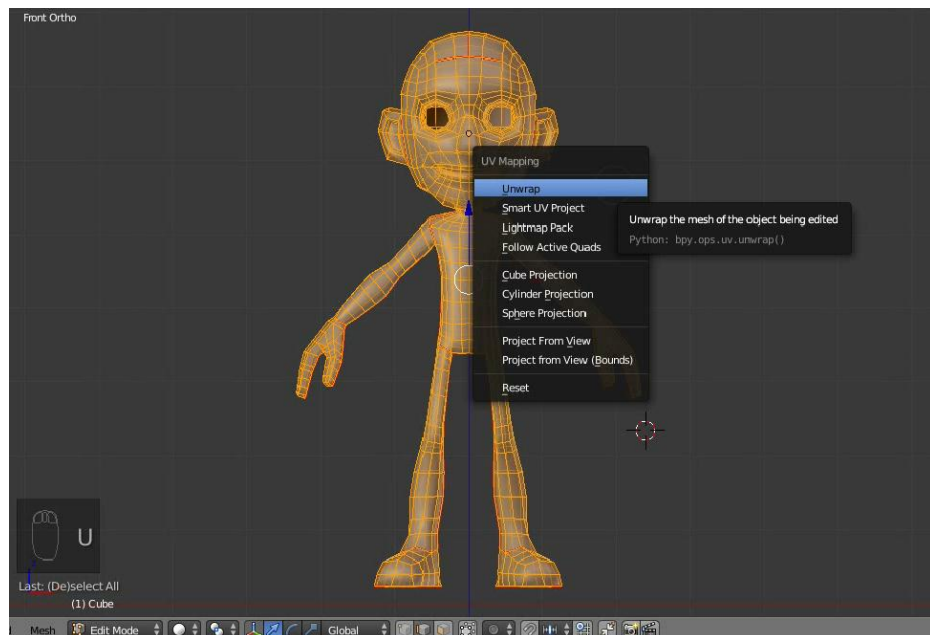
Pada proses Uv Unwrapping ini kita akan men generate poligon model menjadi pola uv agar siap untuk di painting atau di texture.

Pertama kita akan apply terlebih dahulu modifier mirror yang telah kita tambahkan sebelumnya ,caranya masuk ke tools modifier di UI sebelah kanan lalu klik apply. Tujuan peng apply an modifier ini adalah agar pada saat uv editing nanti polanya tidak setengah dikarenakan modifier mirror ini

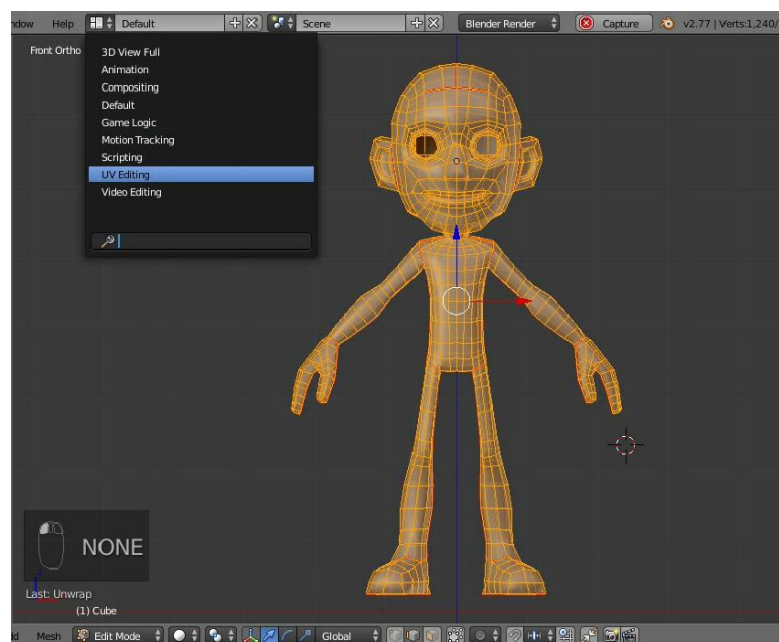


## Modeling karakter I

1. Kedua seleksi semua bagian badan dengan menggunakan shortcut **A** untuk all selection , lalu selanjutnya setelah terpilih klik **U** untuk proses **unwrap**

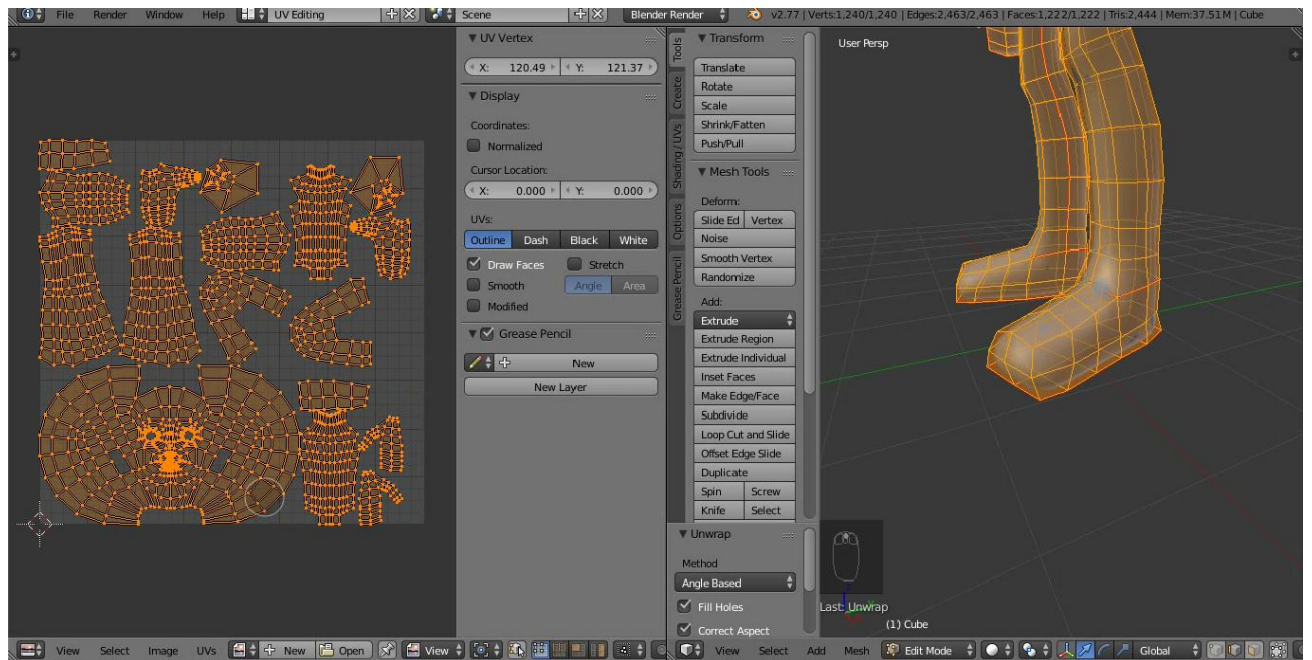


2. Ketika dilihat maka tidak terjadi apa apa , untuk melihat hasil nya kita harus mengubah layout interface menjadi UV editing. Kita lihat ke bagian kiri atas interface,kita bisa lihat ada tertulis Default , selanjutnya klik tombol tersebut lalu pilih UV Editing



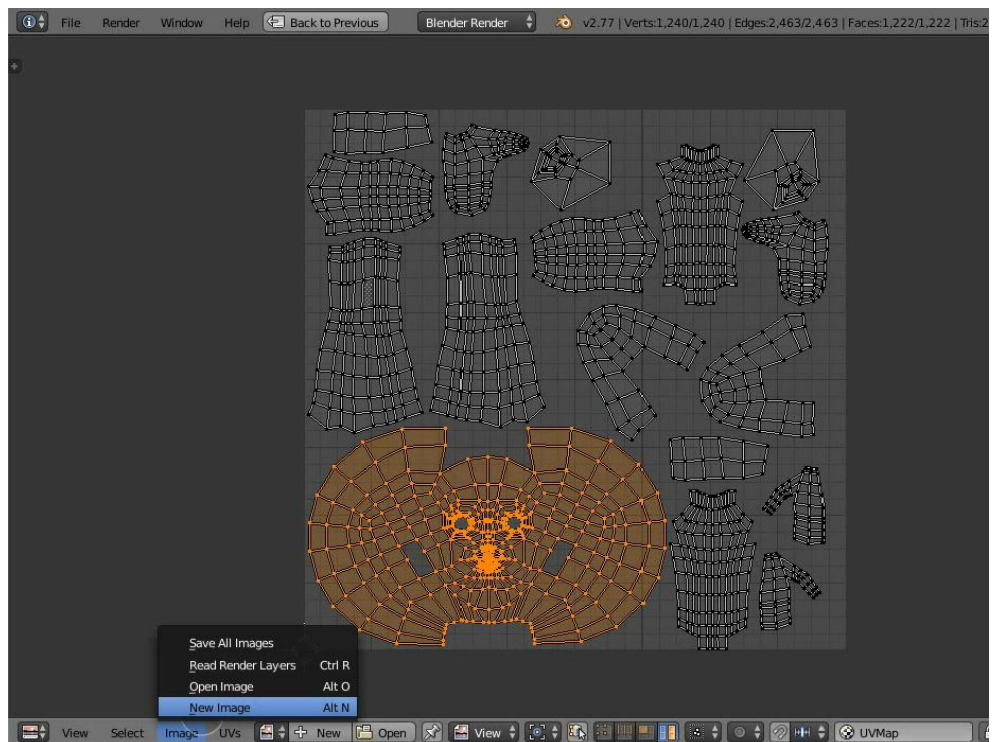
## Modeling karakter I

- Setelah kita pilih maka layout akan berubah seperti gambar dibawah



Kita bisa lihat pola yang kita buat menjadi seperti gambar di atas, dari bentuk 3D menjadi flat seperti 2D .

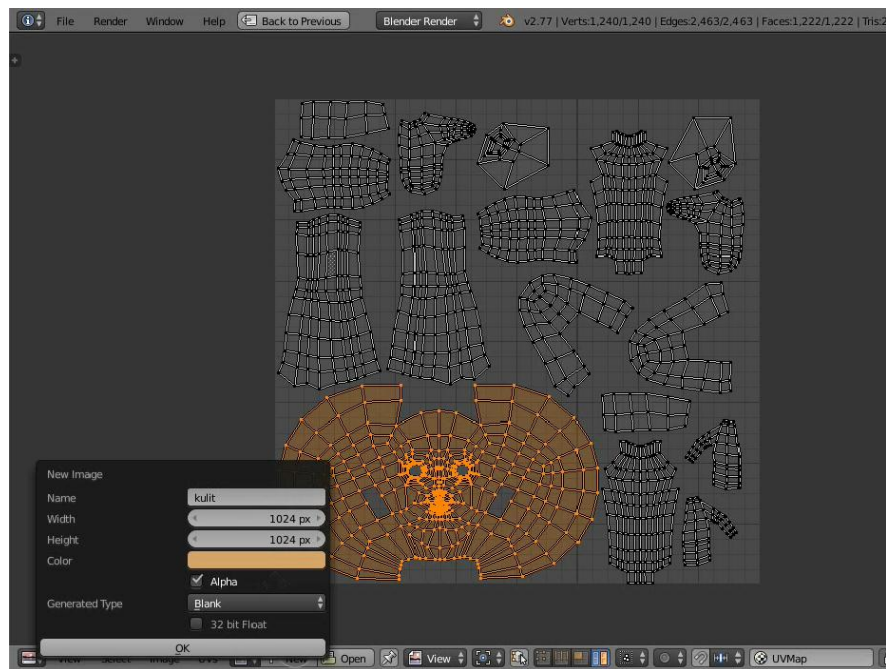
- Klik **SHIFT + TAB** di bagian kiri untuk membuat tampilan menjadi full screen .lalu setelah pola terbuat selanjutnya kita buat kanvas untuk selanjutnya kita akan painting ,caranya klik tab **image** dibawah lalu klik **new image**.



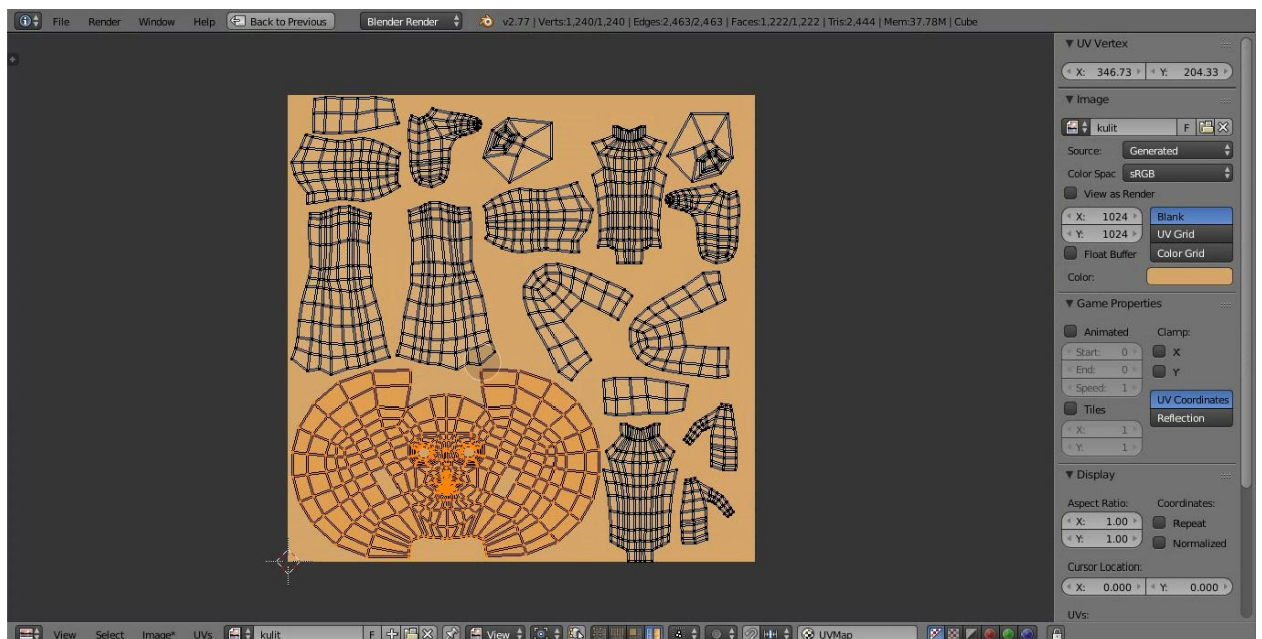


## Modeling karakter I

5. Maka akan muncul option seperti dibawah .rename untitled menjadi kulit,karena kita akan membuat texture kulit.lalu ganti warnanya menjadi warna kulit.

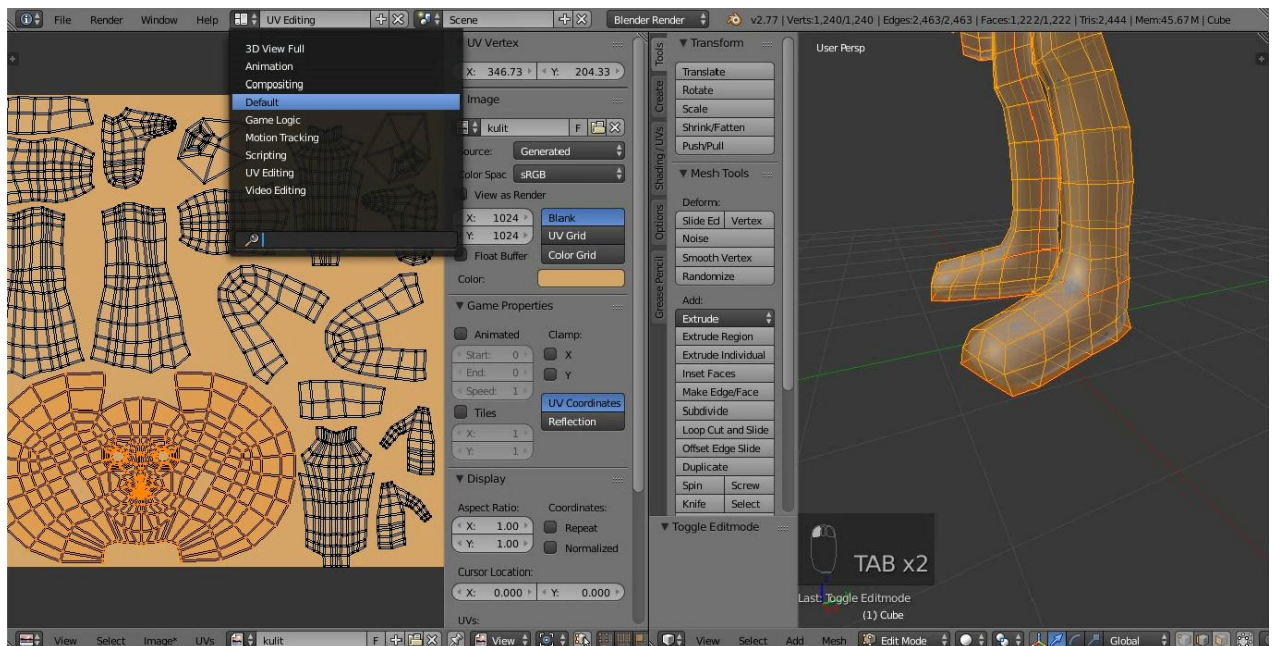


6. Selanjutnya tampilan akan berubah seperti gambar dibawah, ini tandanya kita siap untuk painting atau texture.



## Modeling karakter I

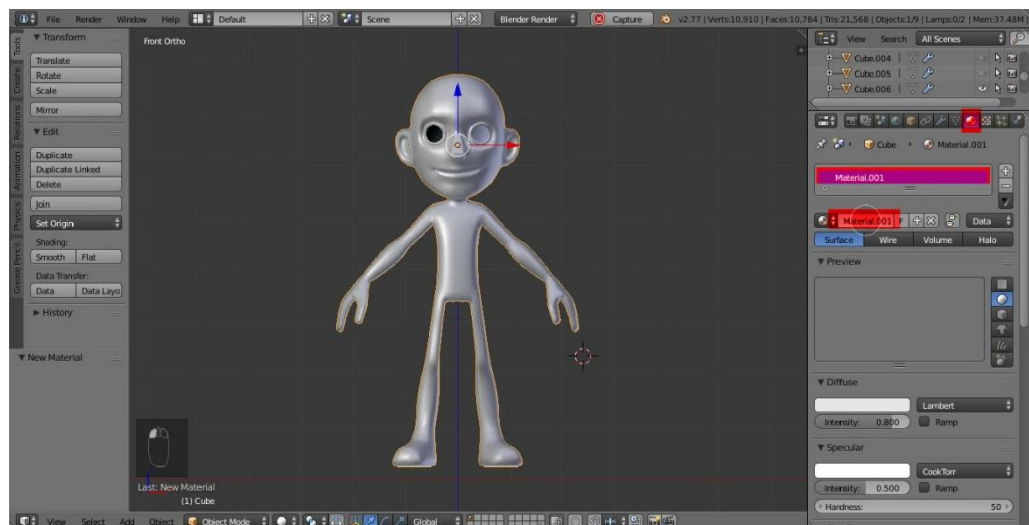
- Setelah selesai kita kembali ke tampilan default untuk mengaplikasikan texture tadi ke model yang telah kita buat



### c. Persiapan proses texturing

Proses ini adalah memberikan material terlebih dahulu pada model dan meload texture yang telah kita buat sebelumnya

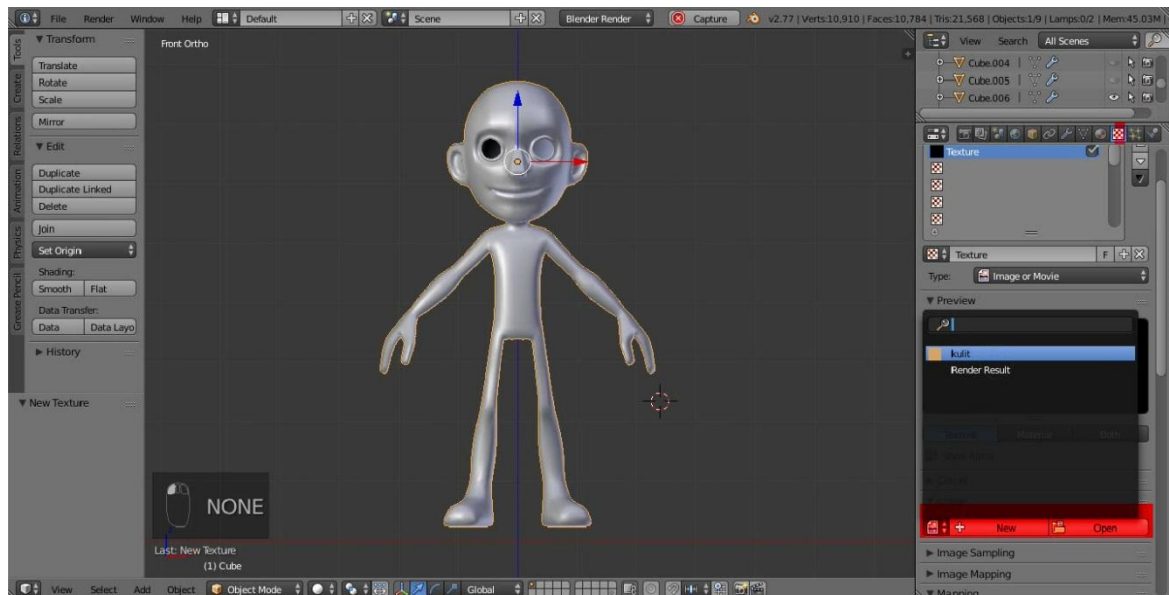
- Pertama kita tambahkan material terlebih dahulu pada model dengan cara klik icon material lalu klik **new** lalu klik **new material**



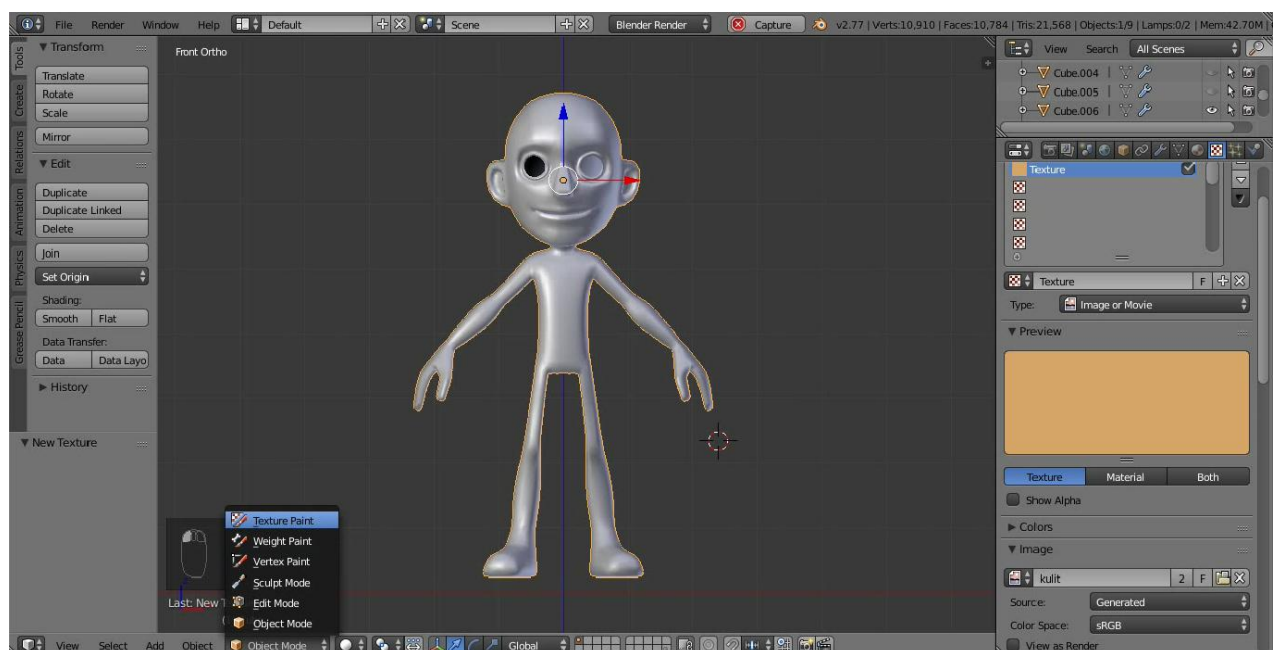
Rename material 001 menjadi kulit

## Modeling karakter I

2. Setelah selesai lalu kita klik icon texture yang ada pada sebelah kanan icon material klik new lalu klik icon sebelah kiri lalu cari texture yang telah kita buat tadi, untuk lebih jelas nya lihat gambar dibawah



3. Setelah berhasil kita load , kita ganti mode objek dari objek mode dengan texture paint seperti gambar dibawah





## Modeling karakter I

4. Kali ini interface kembali berubah karena mode painting , dimana kita kan lebih berfokus untuk painting objek , seperti pada bagian kanan , kita bisa lihat color wheel yang dimana fungsinya untuk mengubah warna brush yang nanti kita kan gunakan. Untuk selanjutnya karena warna dasar telah kita buat kita ubah warna pada color wheel tersebut menjadi agak gelap untuk shading wajah



5. Selanjutnya sebelum memulai panting kita akan scroll terlebih dahulu ke bagian bawah di tools kiri dan cari option symetri agar pada saat kita painting kita tidak akan khawatir dengan sisi yang berlawanan dari sisi yang kita painting.

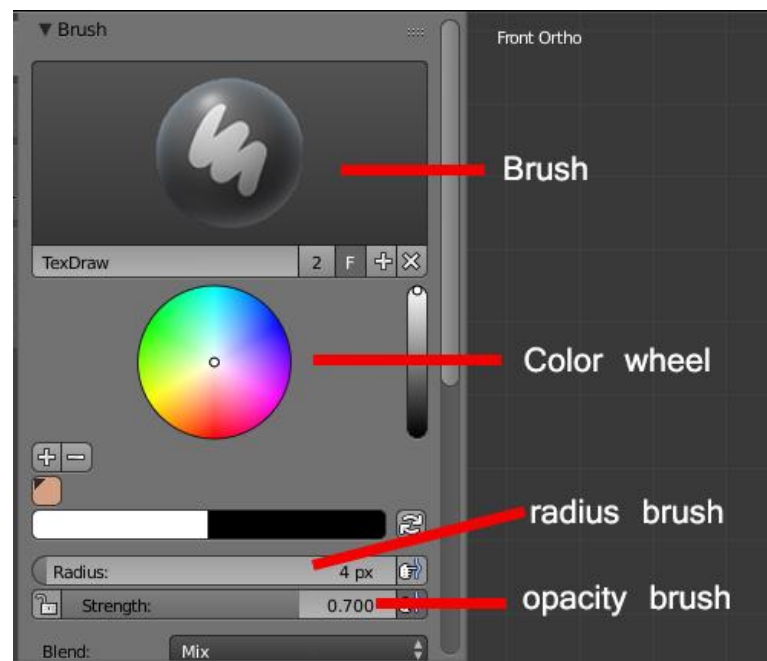


Stelah ini kita akan memulai painting atau proses pewarnaan

#### d. Proses Painting

Ini adalah bagian dimana kita akan mewarnai model sesuai keinginan atau konsep yang telah kita buat sebelumnya.

1. Mulailah painting dibagian muka dengan menambahkan shading pada bagian aras kelopak mata ,kita bisa lihat option dibawah ini untuk mengetahui bagian bagian dari brush



2. Untuk mengubah radius brush klik F untuk mengatur diameternya



Jenis jenis brush

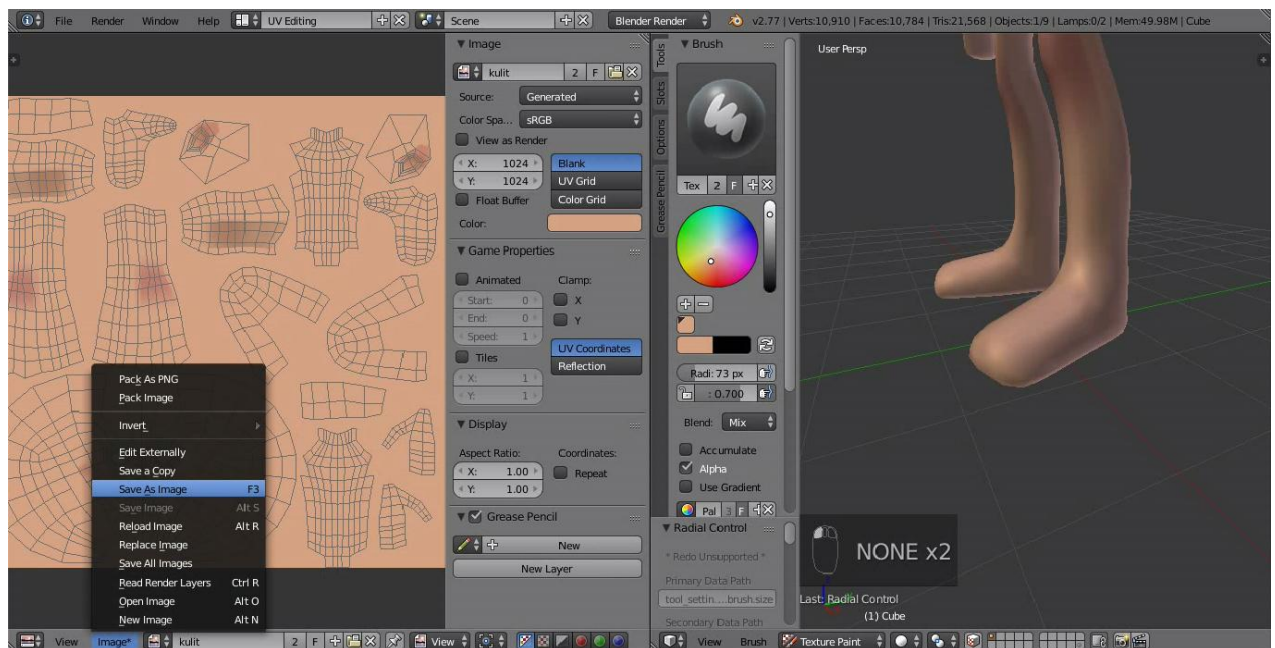


## Modeling karakter I

3. Warnai bagian wajah sesuai keinginan seperti gambar dibawah



6. Setelah selesai membuat texture kita save hasilnya ke drive kita , caranya bisa kita lihat gambar dibawah ini save as image atau F3 lalu simpan di drive yang kita ingin kan



## e.Shading

Shading ini adalah proses dimana kita kan mengatur surface atau permukaan model sesuai dengan karakteristik setiap objek yang ada, seperti plastik yang lebih mengkilap dibandingkan kayu yang lebih doff specularity nya , kita bisa lihat contoh dibawah ini

## Modeling karakter I



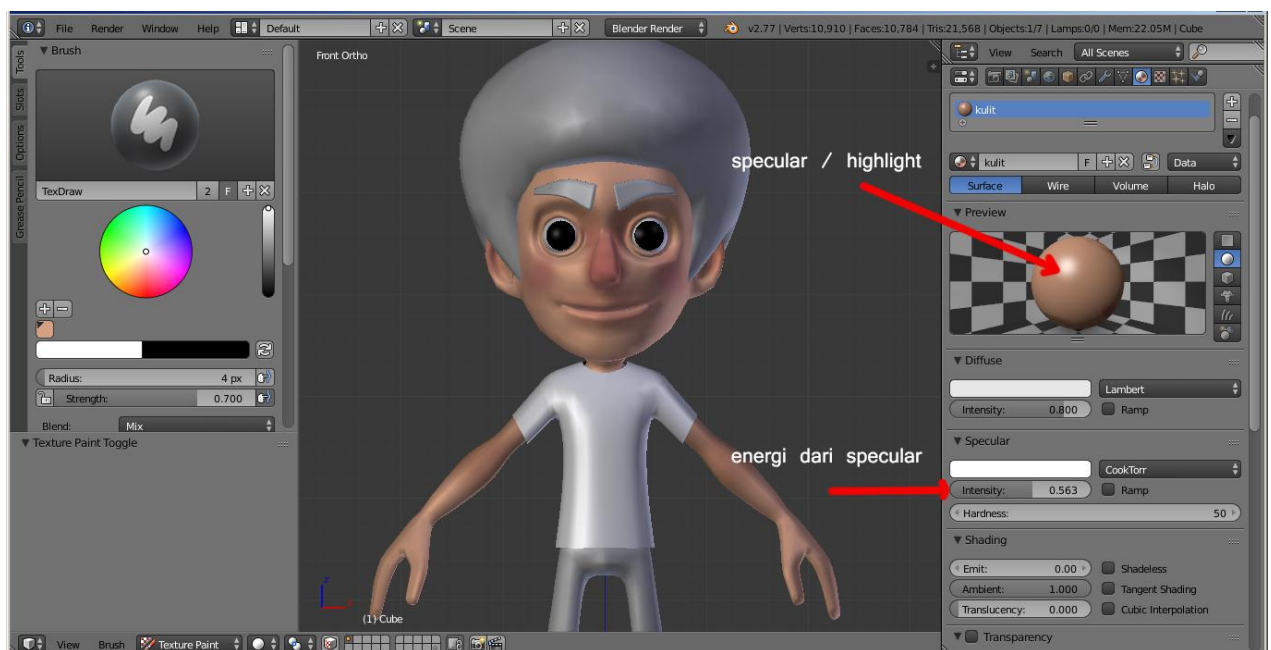
plastik

aluminium

kayu

Kita bisa perhatikan gambar diatas, dengan model yang sama kita bisa melihat perbedaan hanya dengan tingkat specularitynya atau highlightnya, kitapun bisa aplikasikan hal tesebut dengan cara mengubah tingkat specularity dari model yang kita buat

Ini adalah contoh pengaplikasian pada texture badan, kita kurangi nilai specularitynya menjadi sedikit seperti kulit



Kita atur specularitynya, berikut contoh yang telah dibuat

## Modeling karakter I

