



3 D Modelling (LKPD)

Blender

KELAS XI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DKV

Nama :

[SMK NEGERI 2 TEBO]

DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAMBI



TUJUAN PEMBELAJARAN :

Melalui model pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

Setelah menyimak materi video yang dipelajari di e-learning

www.mikirincaraku.blogspot.com pertemuan 1 , peserta didik

mampu memahami apa itu 3 dimensi dan editor program.

PETUNJUK BELAJAR :

Bacalah Tujuan pembelajaran terlebih dahulu untuk mengetahui apa yang akan kamu capai dalam bab ini serta lihatlah peta konsep untuk mengetahui pemetaan materi.

Bacalah buku Peserta Didik/modul belajar dengan teliti dan seksama, serta bila ada yang kurang jelas bisa ditanyakan kepada guru.

Pada bagian akhir bab terdapat tes kompetensi yang dapat kalian gunakan untuk mengetahui apakah sudah menguasai materi dalam bab ini.

ALAT DAN BAHAN :

Alat : Smartphone, Aplikasi yang relevan

Bahan : Alat Tulis, Bahan yang bisa digunakan dalam menggambar

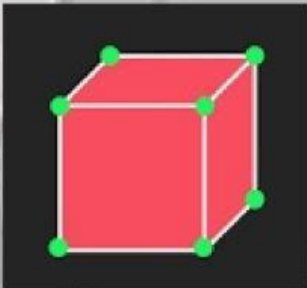
KEGIATAN 1 PERTANYAAN MENDASAR

Langkah 1:

Sebutkan hardware computer yang harus sesuai ketika menggunakan 3 dimensi

Pada praktek pertama yang lalu perhatikan gambarnya

Sebutkan ada berapa vertex, edge dan face



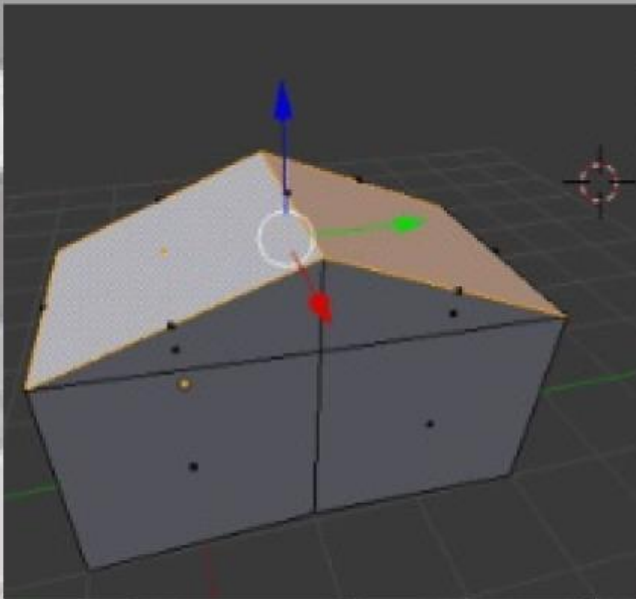
Apa perbedaan edit mode dan object mode

Apa perbedaan sumbu X, sumbu Y dan sumbu Z jelaskan

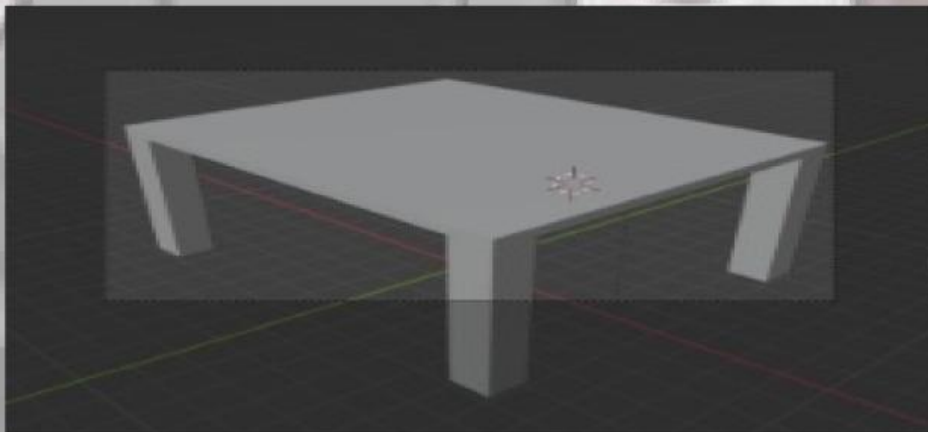
Tuliskan koding lengkap untuk koneksi ke data basenya

Pada materi pertemuan ke 3 Bagaimana perintah untuk mengetahui bahwa koneksi berhasil

Pada gambar disamping merupakan
Tampilan mode.....



Dari awalnya kubus untuk membuat
Atap maka langkah yang digunakan
adalah....



Subutkan urutan langkah untuk membuat modelling meja

Urutan langkah

