3 D Modelling

(LKPD)

Blender

KELAS XI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DKV



Nama :

[SMK NEGERI 2 TEBO]

DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAMBI

LIVEWORKSHEETS

TUJUAN PEMBELAJARAN :

Melalui model pembelajaran Porject 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 megetahui pemetaan materi.

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

Pada bagian akhir bab terdapat tes kompetensi yang dapatkalian 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 menmggambar

LIVEWORKSHEETS

A. pemotretan alam dan arsitektur

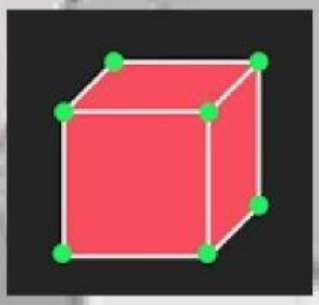
KEGIATAN 1 PERTANYAAN MENDASAR

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

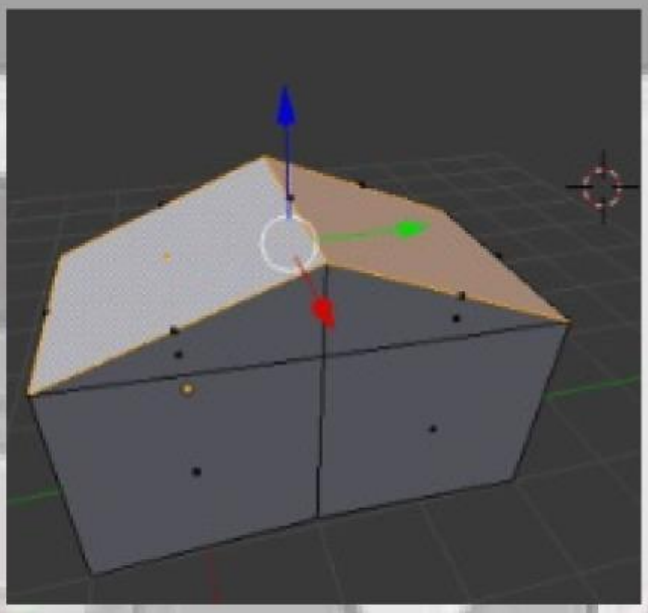
Apa perbedaan sumbu X, sumbu Y dan sumbu Z jelaskan

LIVEWORKSHEETS

Tuliskan koding lengkap untuk koneksi ke data basenya

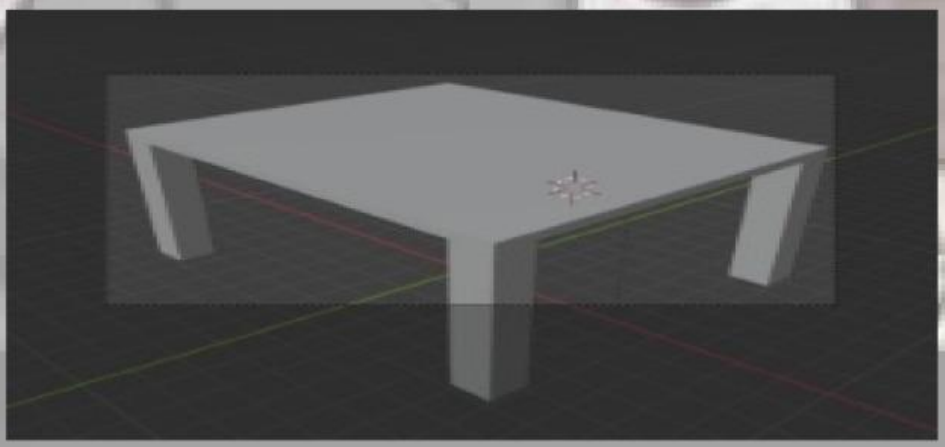
Pada materi pertemuan ke 3 Bagaimana perintah untuk mengetahui bahwa koneksi berhasil

LIVEWORKSHEETS



Pada gambar disamping merupakan Tampilan mode.....

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



Subutkan urutan langkah untuk membuat modelling meja

LIVEWORKSHEETS

Urutan langkah



LIVEWORKSHEETS