TUGAS PENJURUSAN MULTIMEDIA MATAKULIAH GRAFIKA KOMPUTER (PENGANTAR GRAFIKA KOMPUTER)



Dosen pengampu: Mohammad Faried Rahmat, S.ST., M.Tr.T Disusun oleh: Muhammad Rohid Al Faruq (22104410015)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM BALITAR
2024

\

Source Code

```
function setup() {
 createCanvas(640, 480);
function draw() {
 background(255,0,0);
 star1(320, 240, 100);
function star1(x, y, size) {
 let outerRadius = size;
 let innerRadius = size / 2;
 let points = 3;
 let angleStep = TWO_PI / points;
 fill(255, 255, 255);
 strokeWeight(0);
 beginShape();
 for (let i = 0; i < TWO_PI; i += angleStep) {
  let outerX = x + cos(i) * outerRadius;
  let outerY = y + sin(i) * outerRadius;
  vertex(outerX, outerY);
  let innerX = x + cos(i + angleStep / 2) * innerRadius;
  let innerY = y + sin(i + angleStep / 2) * innerRadius;
  vertex(innerX, innerY);
 }
 endShape(CLOSE);
}
```

Penjelasan kodingan p5.js diatas

Di tugas p5.js kali ini saya membuat gambar ala YouTube dengan latar belakang merah dan segitiga putih di tengahnya, menyerupai tombol "Play".

1. `setup()`:

• Membuat kanvas berukuran 640x480 piksel.

2. `draw()`:

- Menggambar latar belakang merah menggunakan `background(255,0,0)`.
- Memanggil fungsi `star1(320, 240, 100)` untuk menggambar segitiga putih di tengah kanyas.

3. `star1(x, y, size)`:

- Menggambar segitiga (bintang 3 sisi) berwarna putih dengan radius luar `100` di titik tengah kanvas.
- Fungsi ini menggunakan perulangan untuk menggambar tiga titik (bintang dengan 3 titik seperti segitiga) dengan ukuran yang ditentukan oleh 'size'.

Kesimpulan

Kesimpulannya, kode yang saya buat menghasilkan sebuah gambar sederhana yang menyerupai logo YouTube. Dengan latar belakang merah dan bentuk segitiga putih di tengah kanvas, segitiga tersebut dihasilkan dengan memodifikasi fungsi `star1` untuk menggambar bintang tiga sisi (segitiga), yang menyerupai ikon "Play". Desain ini menampilkan elemen visual inti dari logo YouTube, yaitu warna merah dan simbol segitiga.

HASIL

