

UNIVERSITAS GUNADARMA



PRAKTIKUM GRAFIK KOMPUTER 2

MANUAL BOOK

“GAME SEDERHANA MENGGUNAKAN BLENDER”

Disusun Oleh :

Fachri Hanif Setyanto – 50420425

Ibrahim Bramullah – 50420562

Ilham Ibnu Riziq – 50420573

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS GUNADARMA

2023

PENDAHULUAN

Blender

Blender adalah perangkat lunak sumber terbuka (open-source) yang digunakan untuk membuat grafis komputer 3D, animasi, dan efek visual. Blender memiliki fitur yang kuat dan komprehensif yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, termasuk model 3D, animasi, simulasi fisika, rendering, compositing, dan banyak lagi.

Dengan Blender, pengguna dapat membuat objek 3D, menerapkan tekstur, mengatur pencahayaan, menganimasikan objek, menghasilkan efek visual yang kompleks, dan membuat film animasi. Blender juga mendukung berbagai format file, memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan perangkat lunak lain dan mengintegrasikan karya mereka ke dalam berbagai industri, seperti animasi film, game, arsitektur, desain produk, dan lain-lain.

Selain fungsionalitas utamanya sebagai perangkat lunak 3D, Blender juga menyediakan fitur-fitur tambahan seperti editing video, pengeditan gambar, dan bahkan scripting menggunakan bahasa pemrograman Python. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melakukan proses pengeditan dan produksi lengkap dalam satu lingkungan perangkat lunak yang komprehensif.

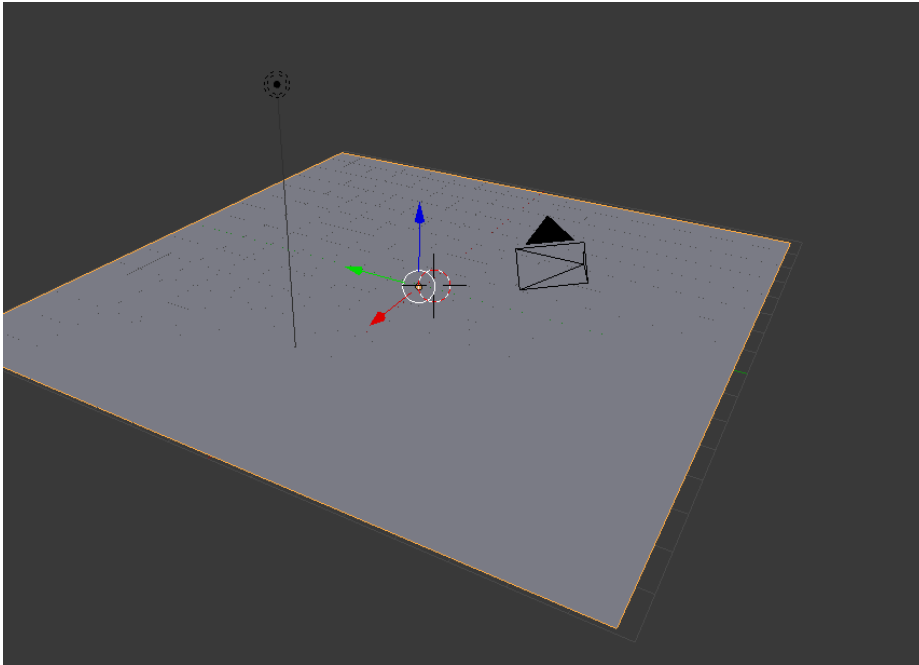
Tujuan Project

Tujuan project ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara untuk membuat game sederhana dengan menggunakan blender v2.79.

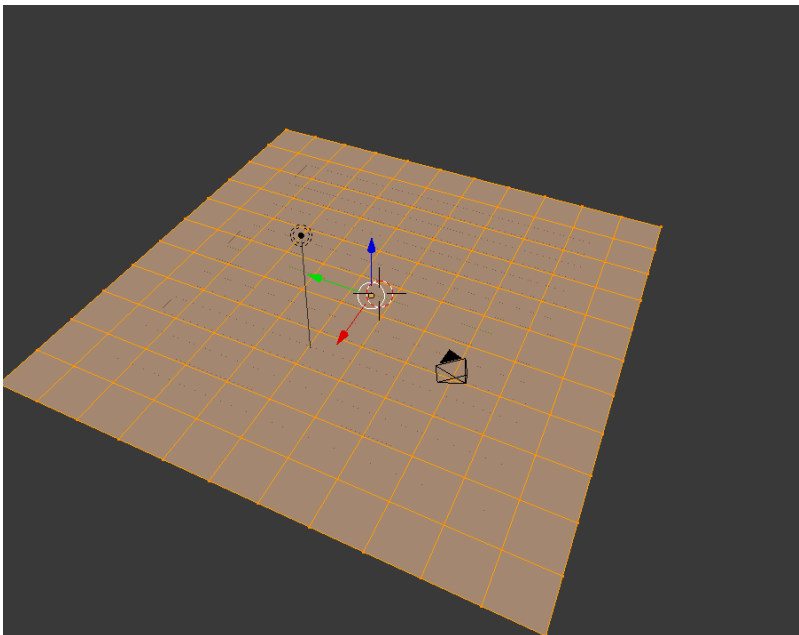
PEMBUATAN

Pembuatan Latar

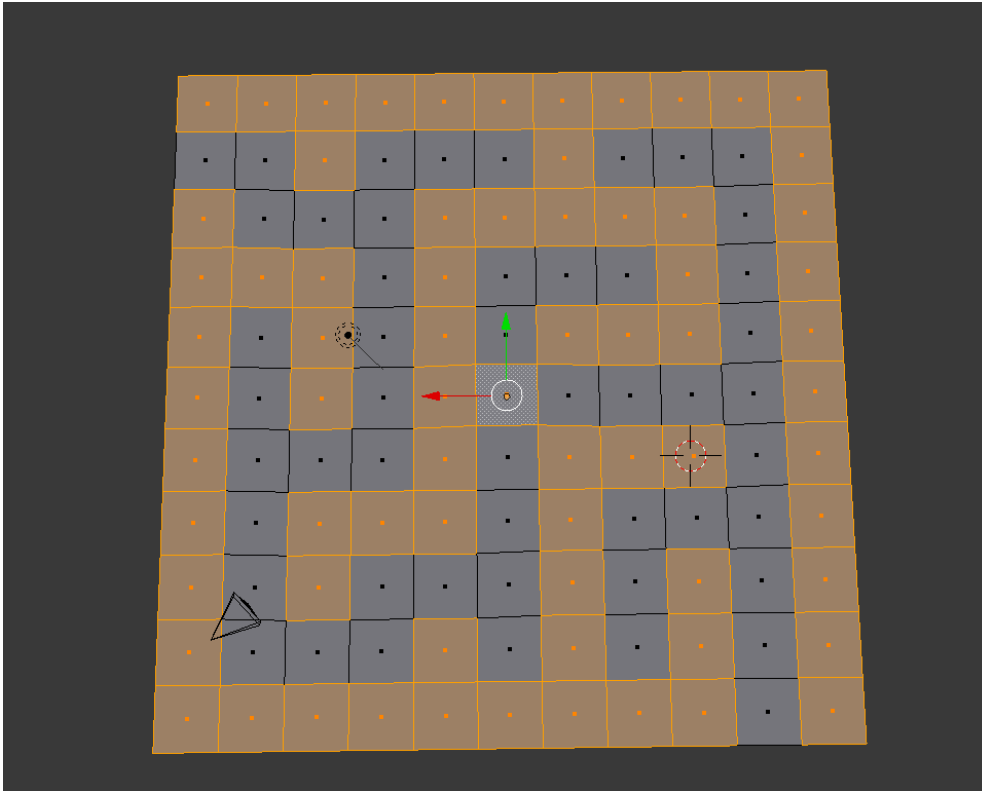
- Masukkan objek plane baru lalu besarkan



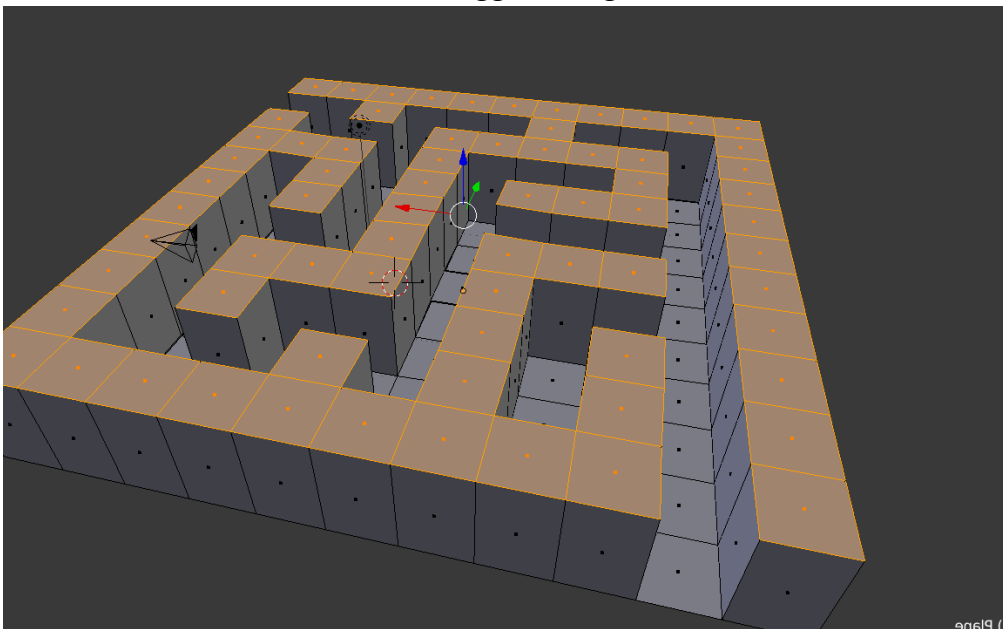
- Tambahkan subdivize karena disini kita akan membuat labirin



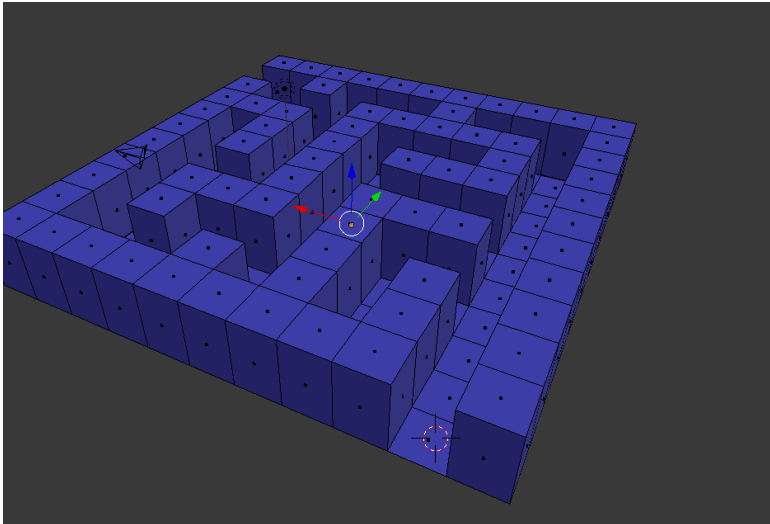
- Buat labirin sedemikian rupa seperti gambar berikut



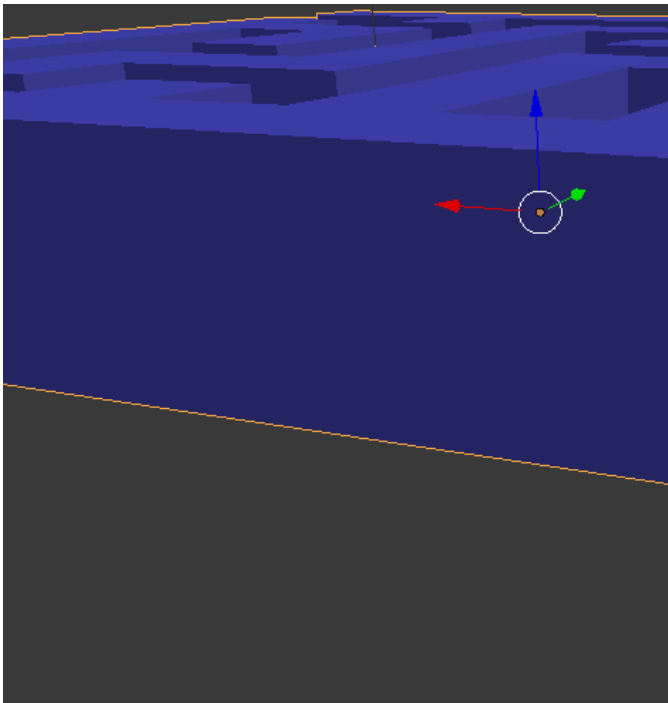
- Lalu extrude untuk menambah ketinggian dengan menekan tombol E



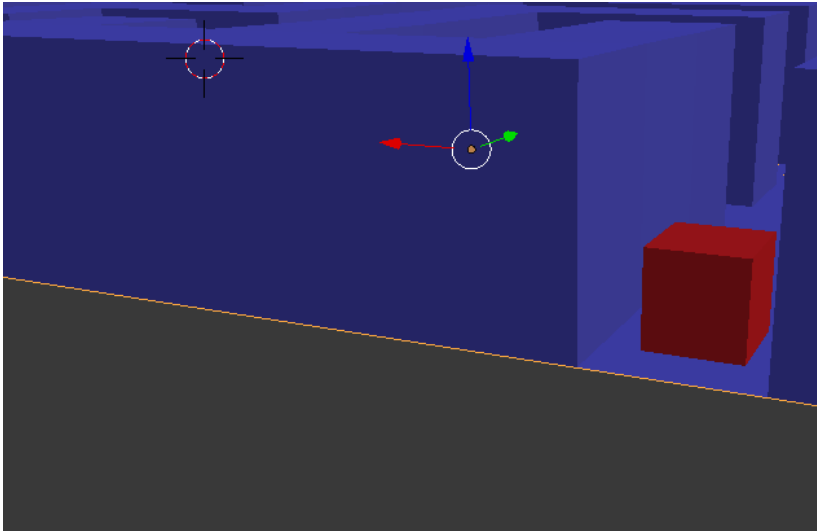
- Berikan warna pada objek



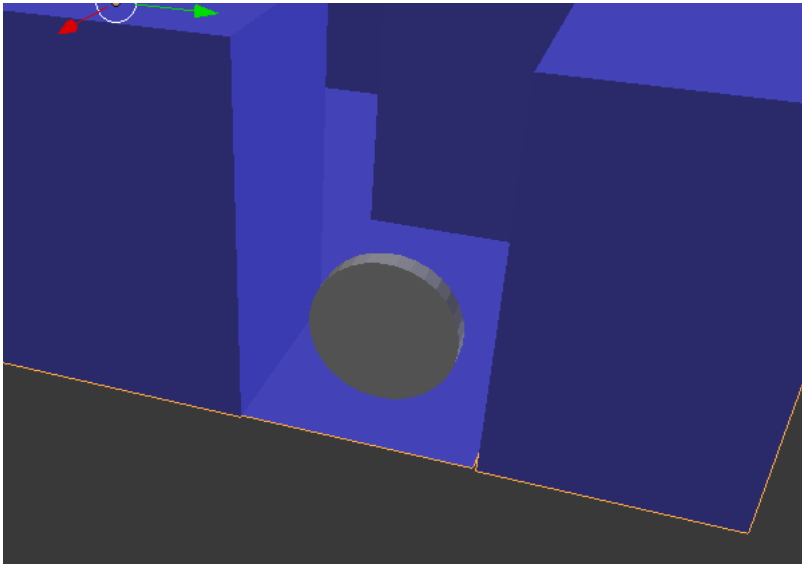
- Tambahkan objek kubus (karakter yang akan digerakkan) dengan mengklik tombol Add > Mesh > Cube



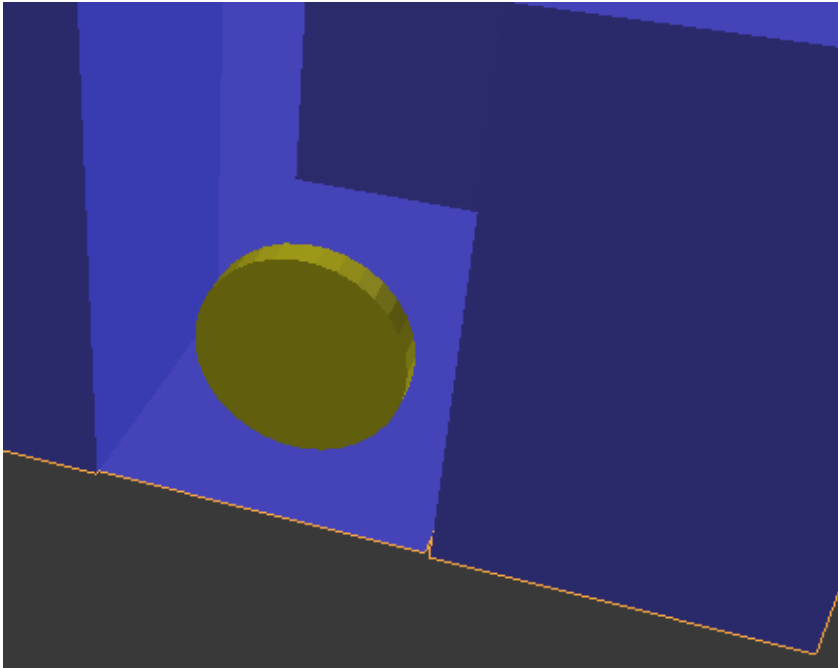
- Berikan warna pada kubus



- Tambahkan objek koin (finish) dengan mengklik tombol Add > Mesh > Cylinder lalu tipiskan sehingga menyerupai model koin



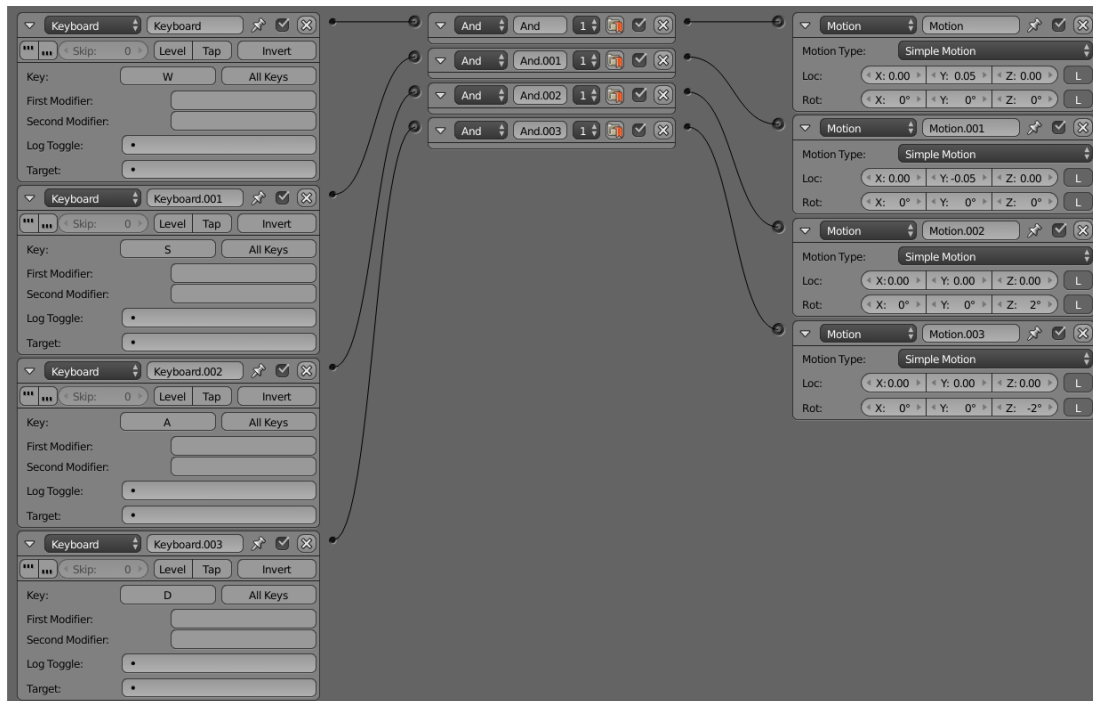
- Berikan warna pada objek koin



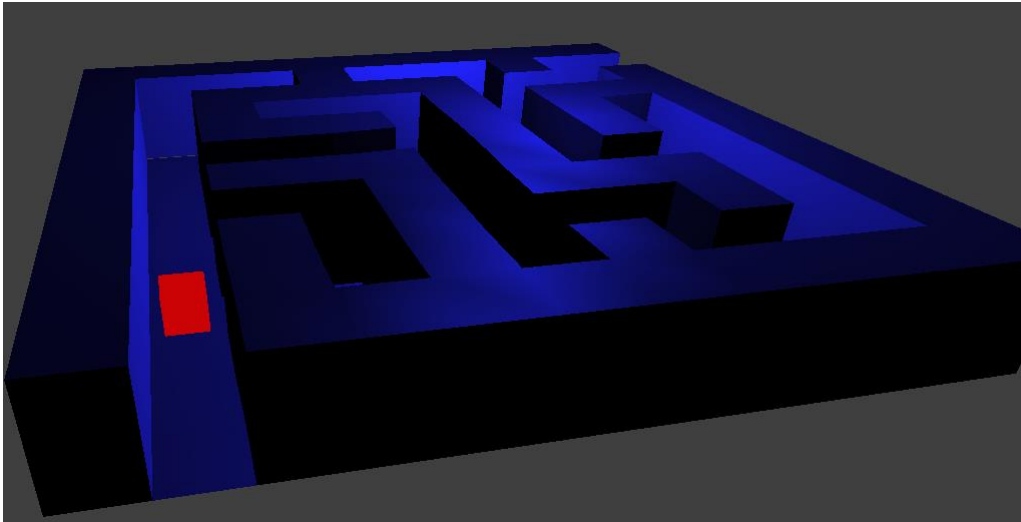
- Tambahkan motion berputar dengan mengklik menu logic editor lalu tambahkan sensor always dan actuator



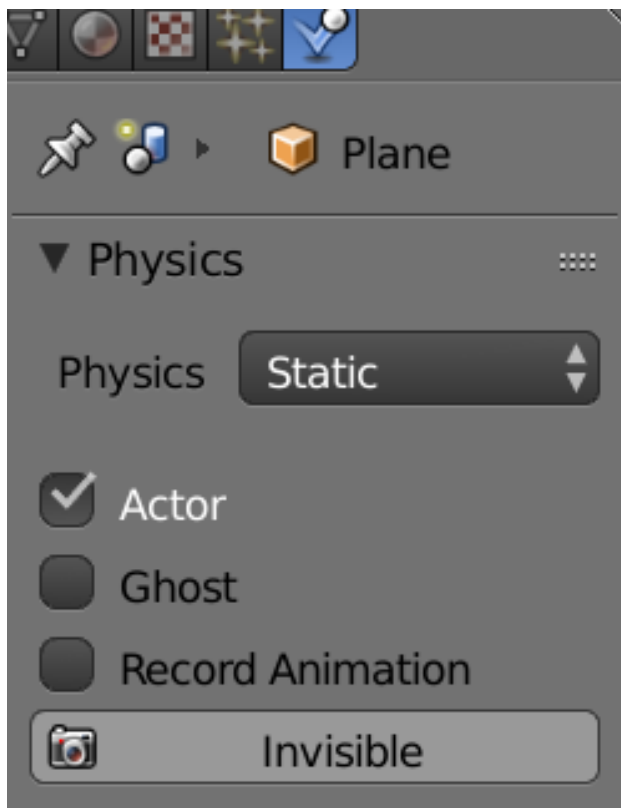
- Tambahkan kontrol keyboard pada karakter kubus dengan mengklik menu logic editor lalu sensor keyboard dan actuator motion pada setiap tombol



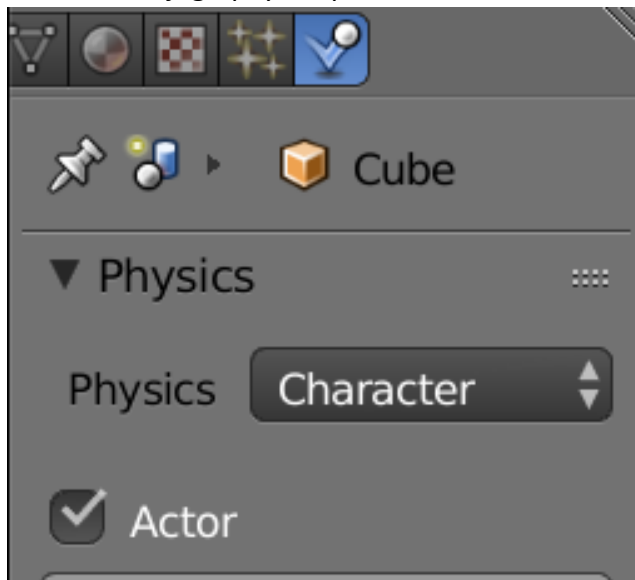
- Setelah selesai maka karakter dapat digerakkan



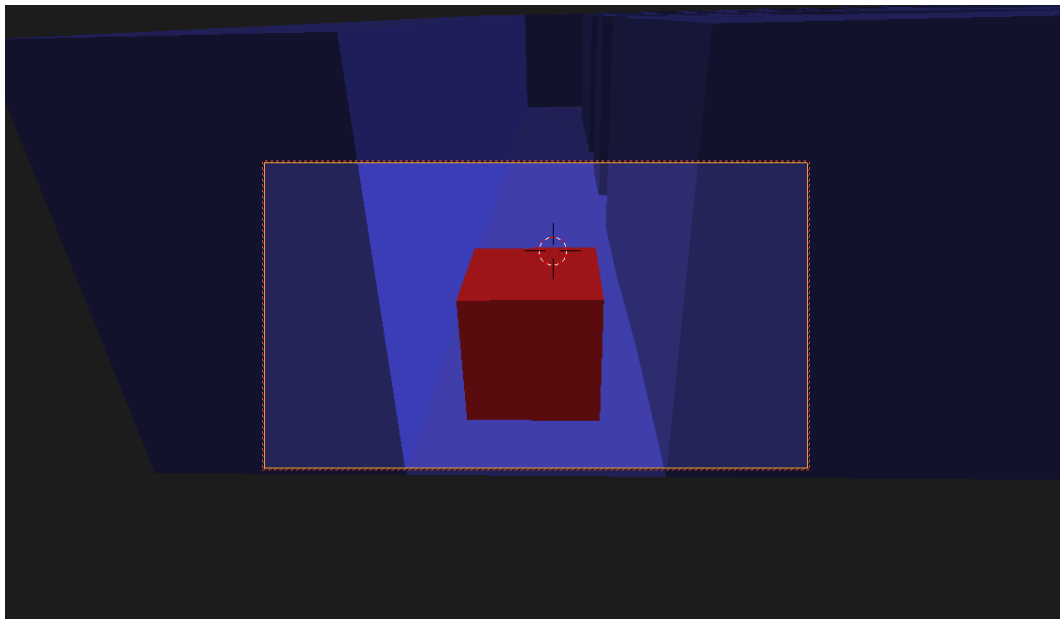
- Tambahkan physics static pada objek labirin



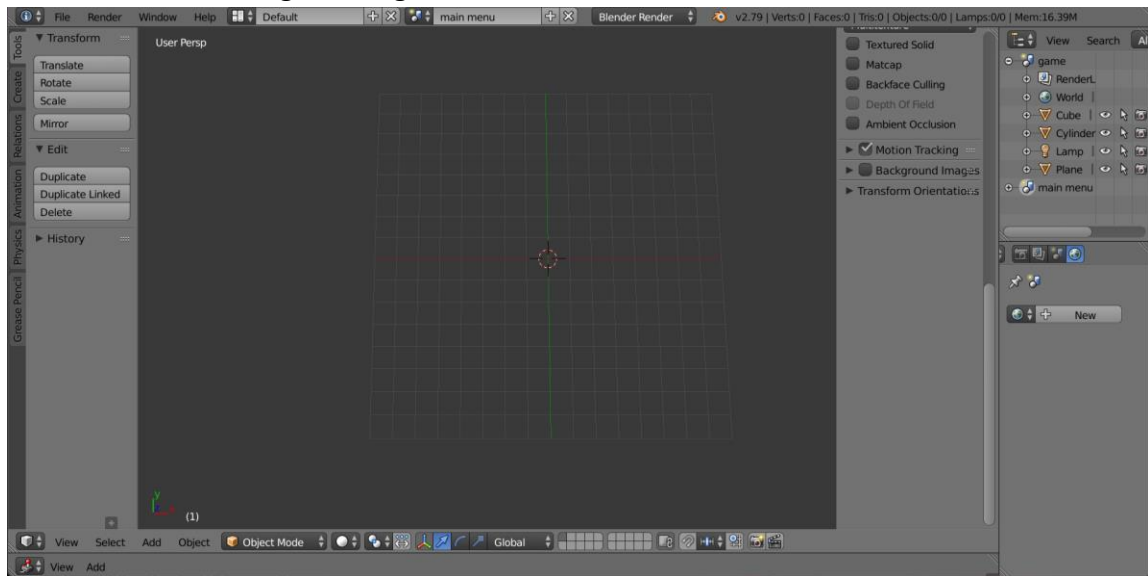
- Tambahkan juga physics pada karakter kubus



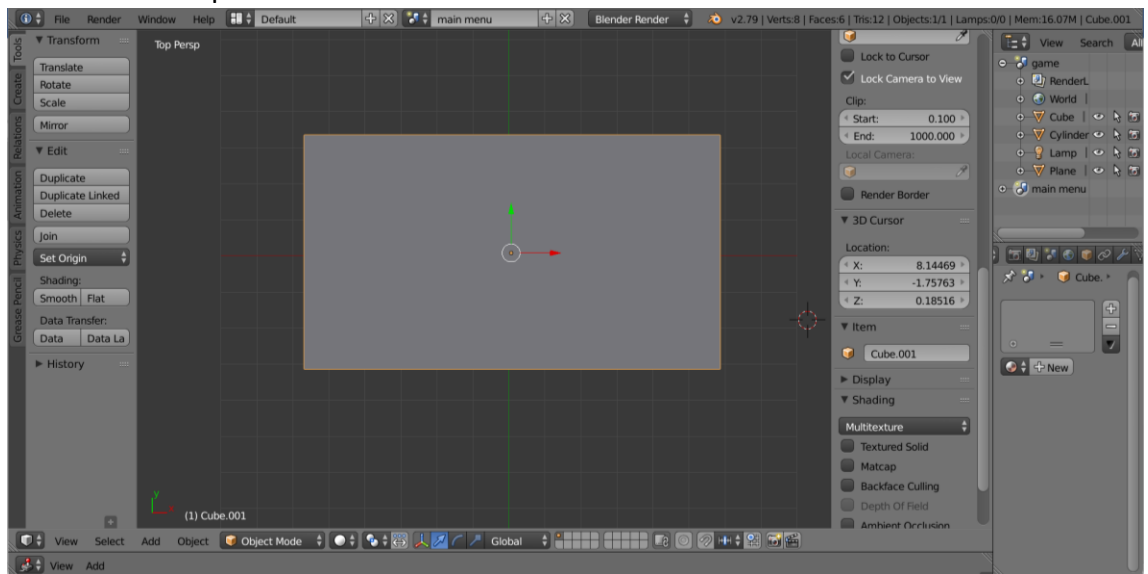
- Atur camera perspective dengan mengklik objek kamera lalu tekan numpad 0 untuk mengatur angle kamera



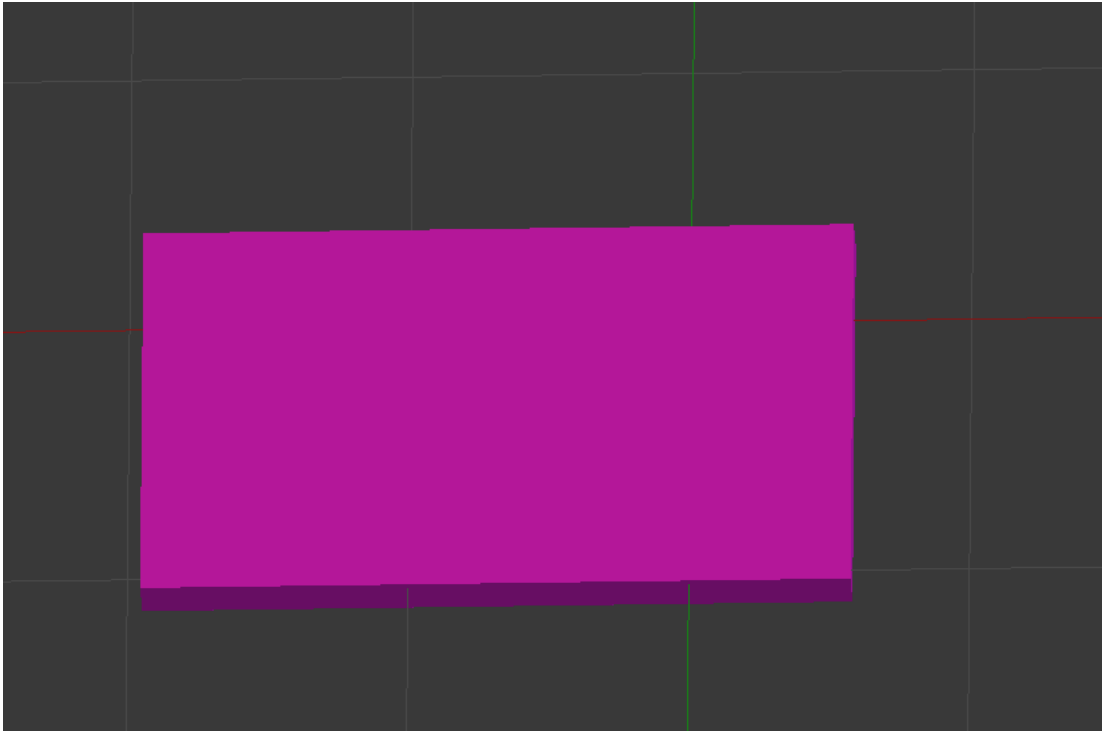
- Buat main menu dengan mengklik add scene, beri nama main menu



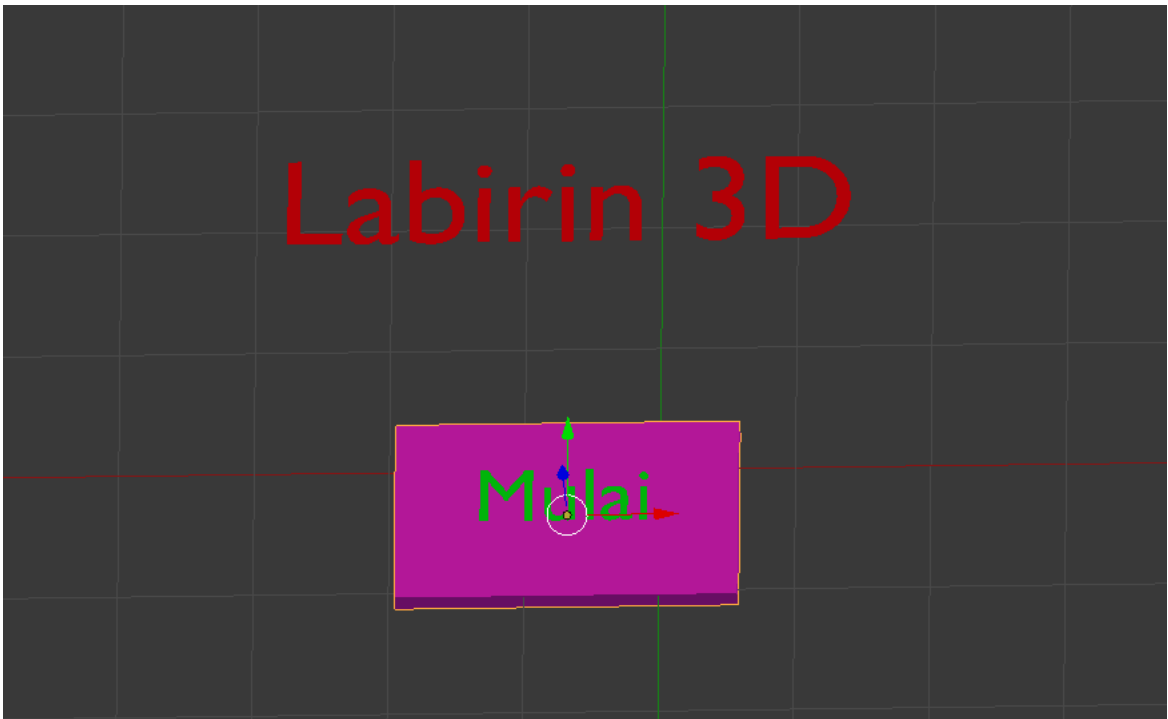
- Menambahkan plane



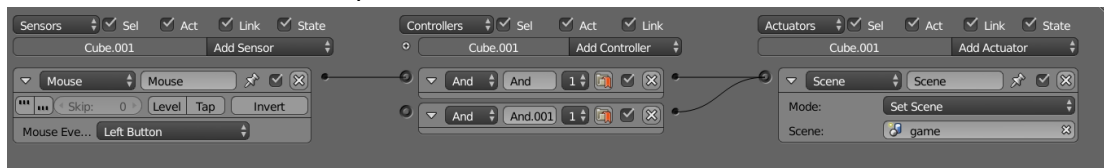
- Ubah warna tampilan plane



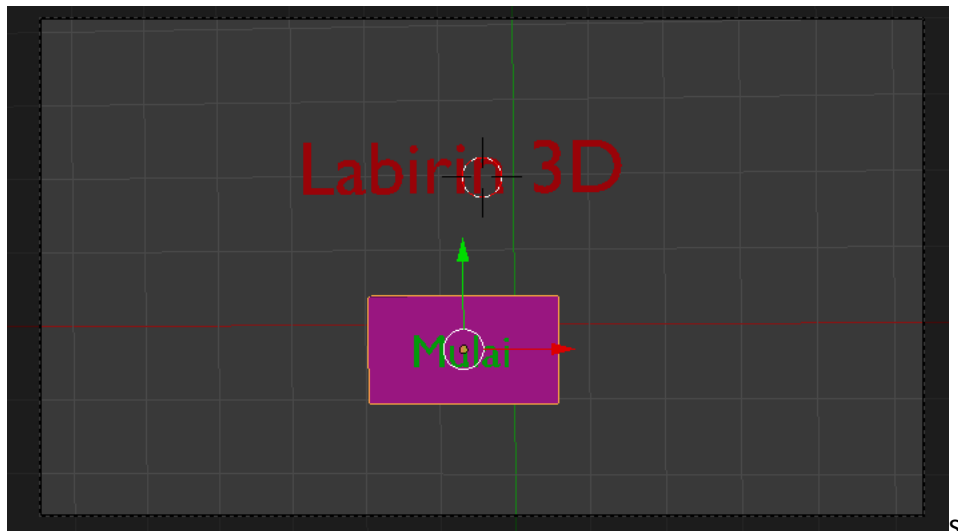
- Tambahkan teks judul dan teks mulai



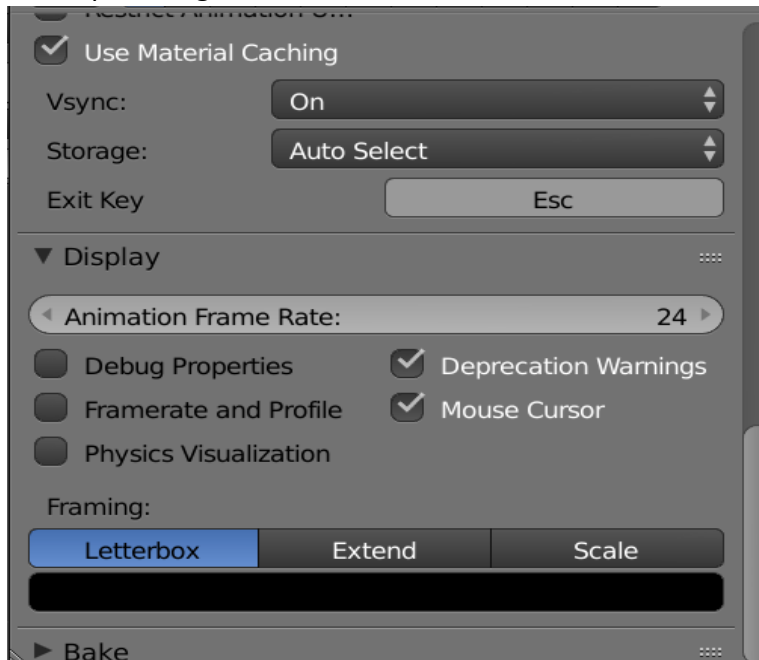
- Tambahkan sensor mouse pada tombol mulai



- Tambahkan kamera lalu atur camera perspective nya

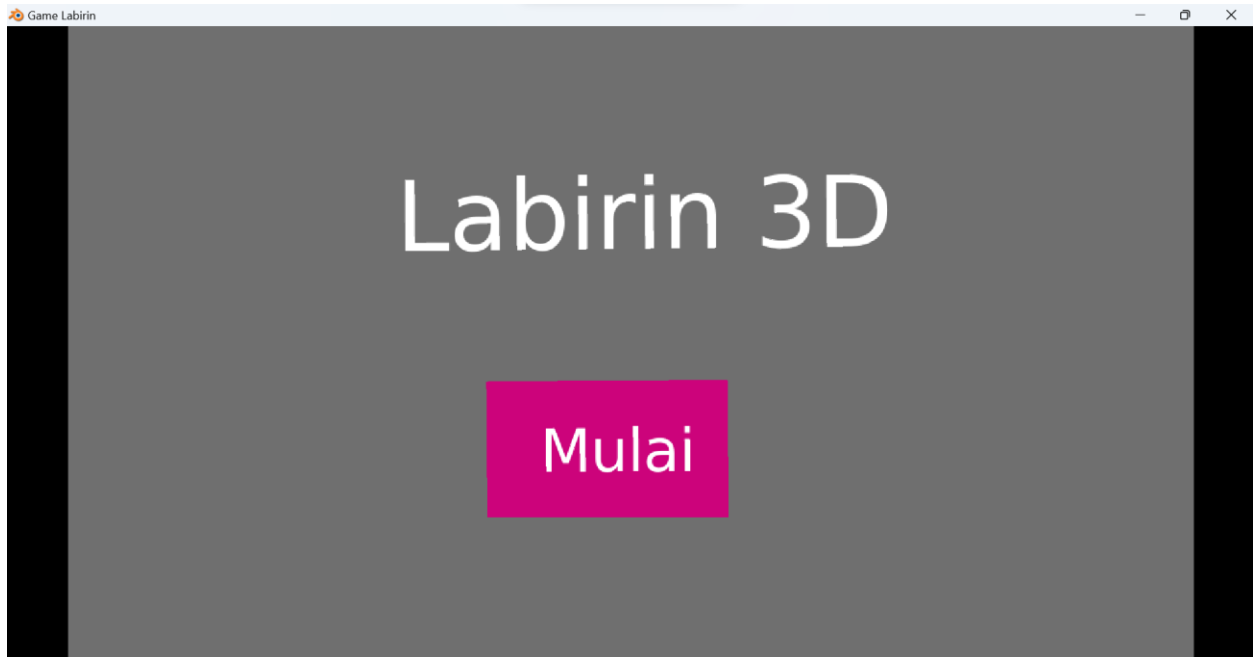


- Ceklis pada bagian mouse cursor



HASIL AKHIR

Tampilan Main Menu



Tampilan In-Game

