

LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM

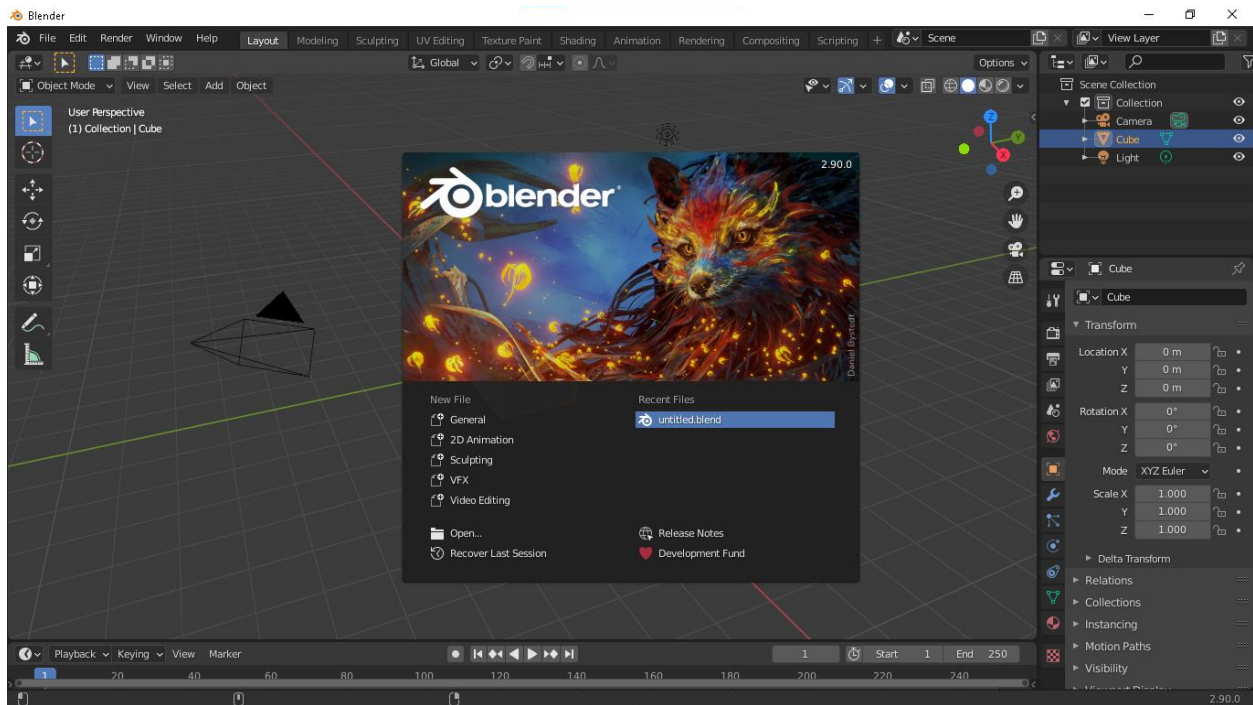
Mata Praktikum : Grafik Komputer
Kelas : 3IA02
Praktikum ke- : 6
Tanggal : 23/11/22
Materi : Material and Texturing
NPM : 50420562
Nama : Ibrahim Bramullah
Ketua Asisten : Aurellyya Harmudani
Paraf Asisten :
Nama Asisten :
Jumlah Lembar : 17 Lembar

LABORATORIUM TEKNIK INFORMATIKA

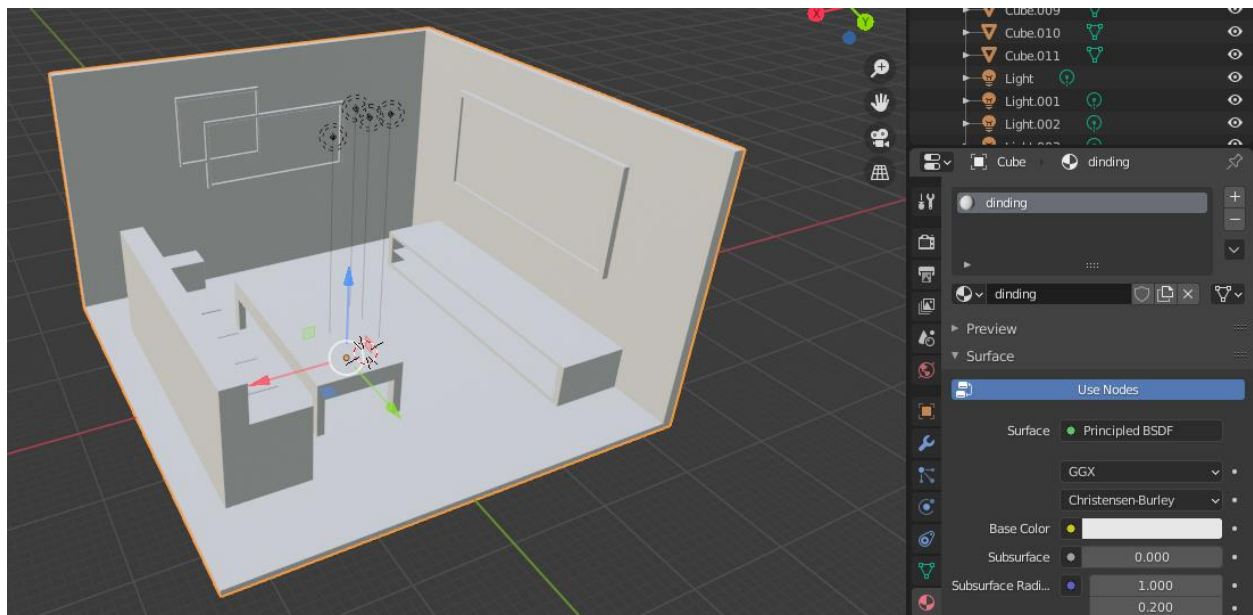
UNIVERSITAS GUNADARMA

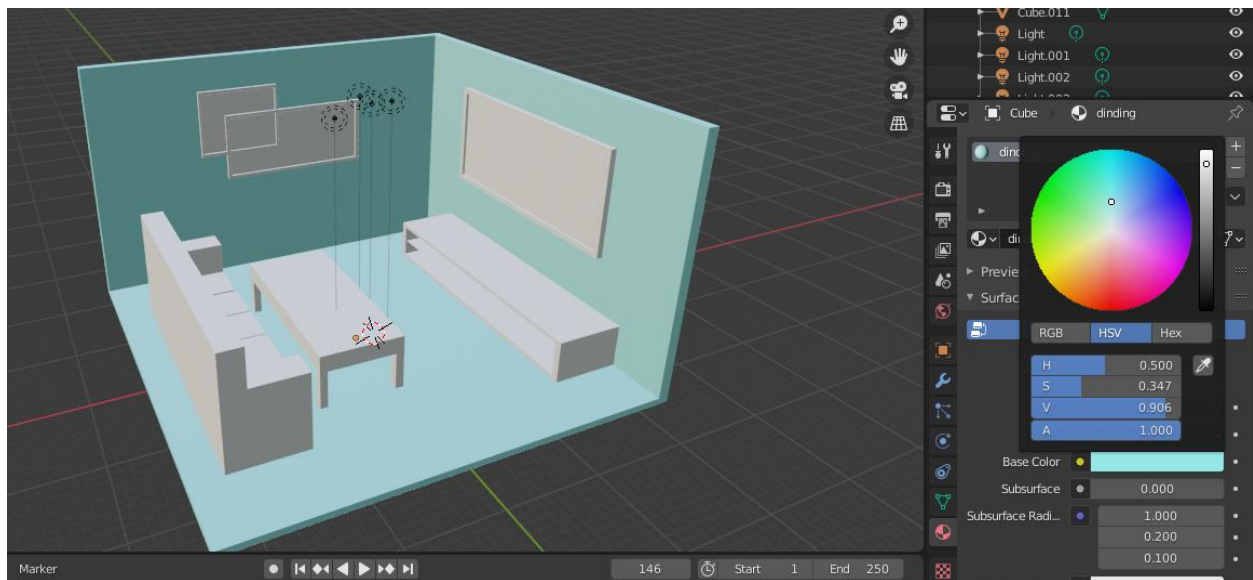
2022

Open Blender > Recent File



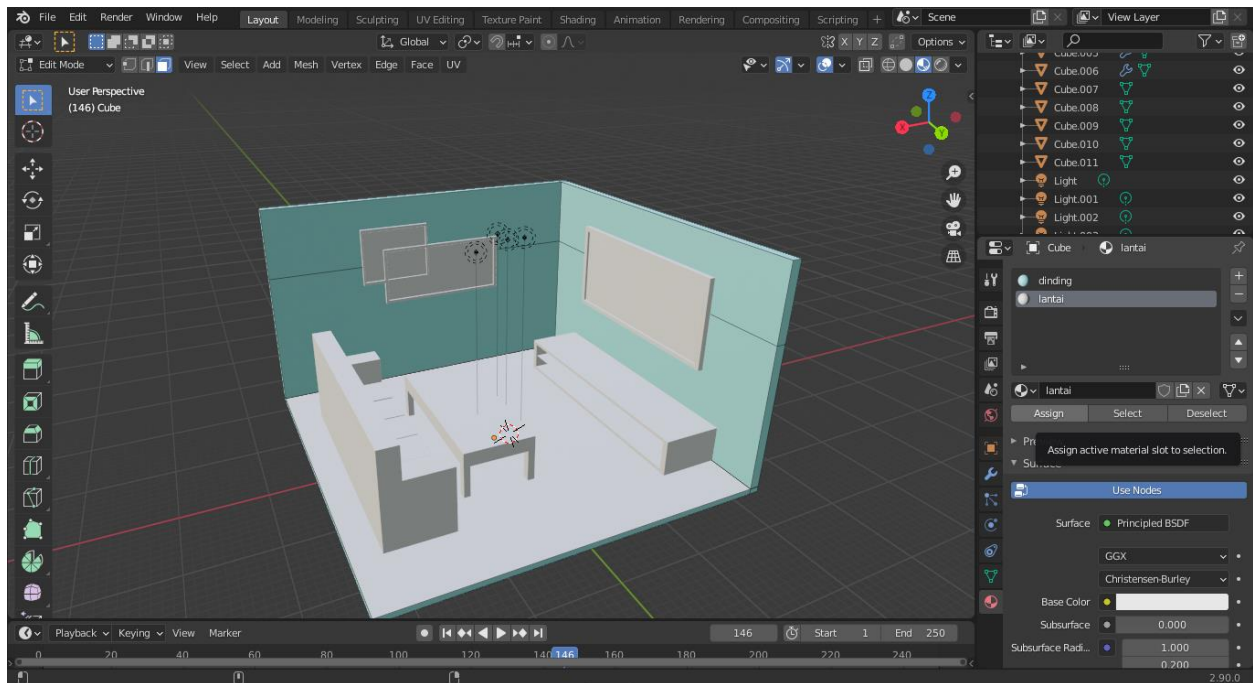
Pilih dinding dan rename material name. Ganti base colour





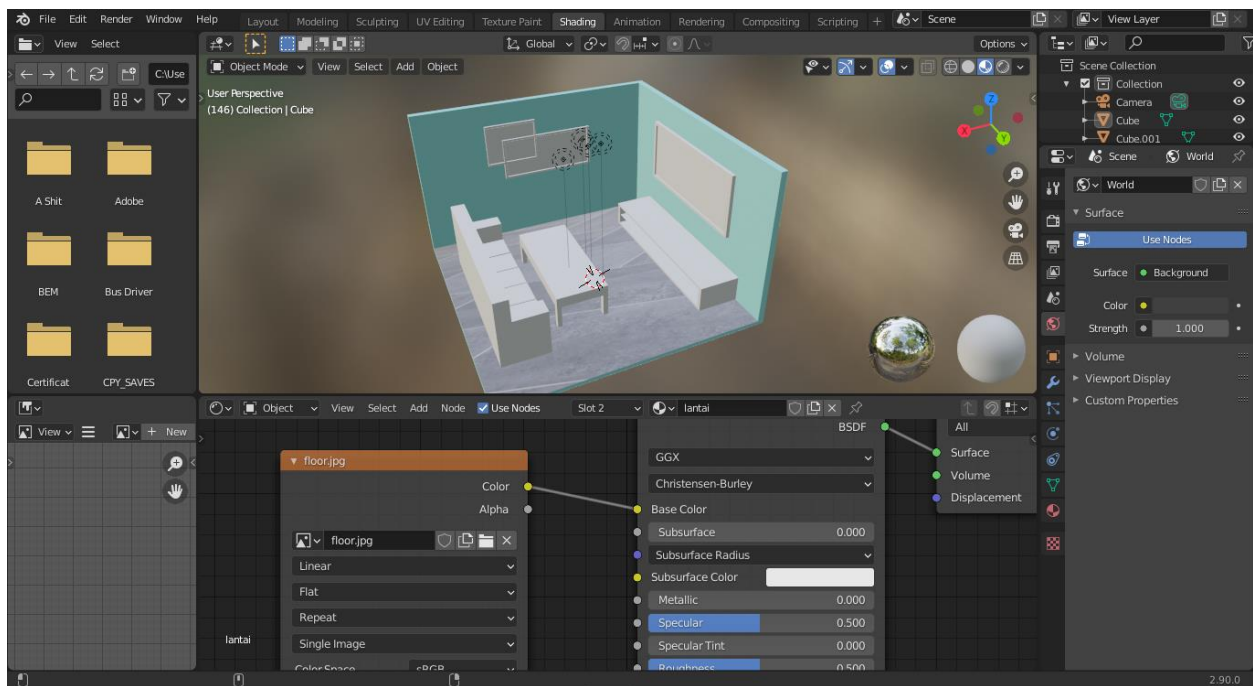
..

Editor Mode > Pilih lantai, new > Rename Material name

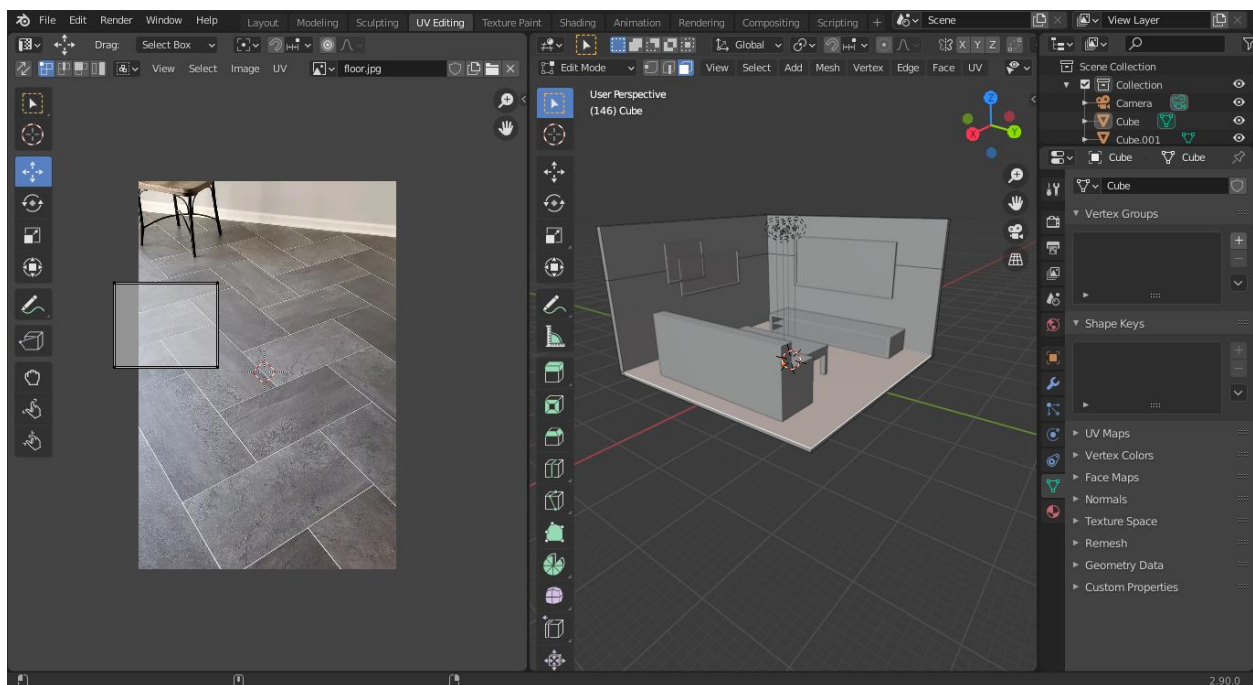


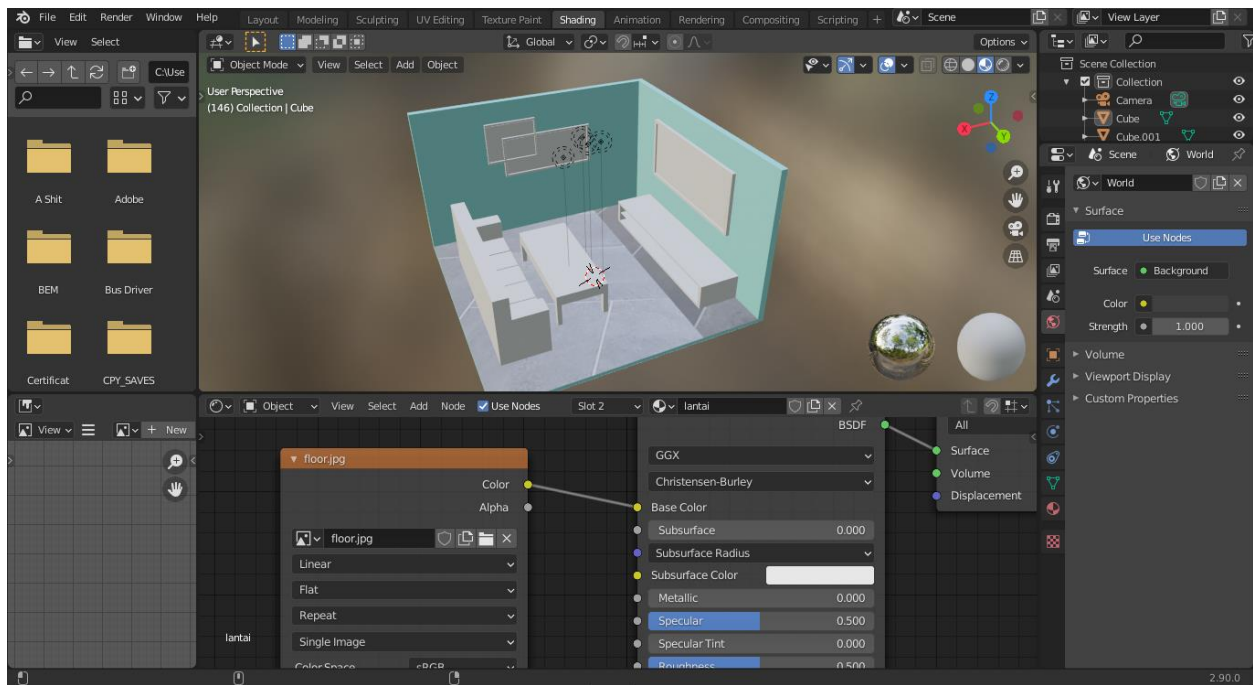
Pilih Menu Shading, untuk memasukkan gambar/design pada material/object

Kemudian Cocokkan Colour dengan Base Colour

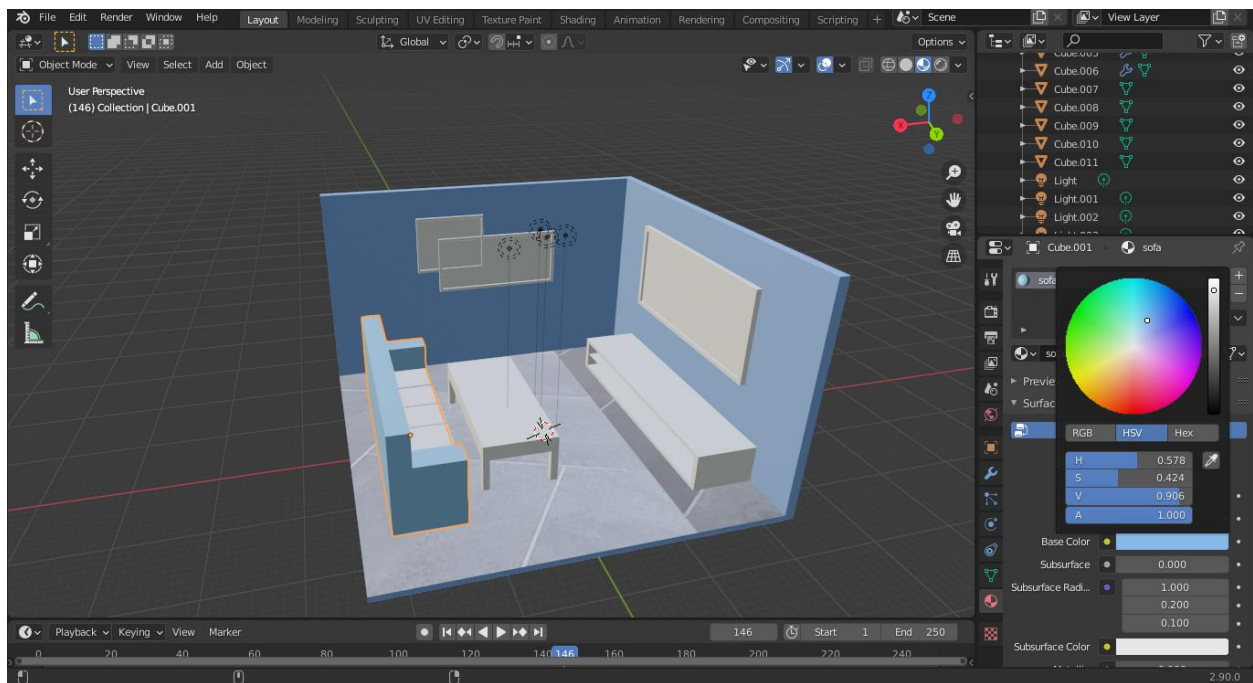


Pilih Menu UV Shading Untuk mengatur sisi gambar/design pada material/object

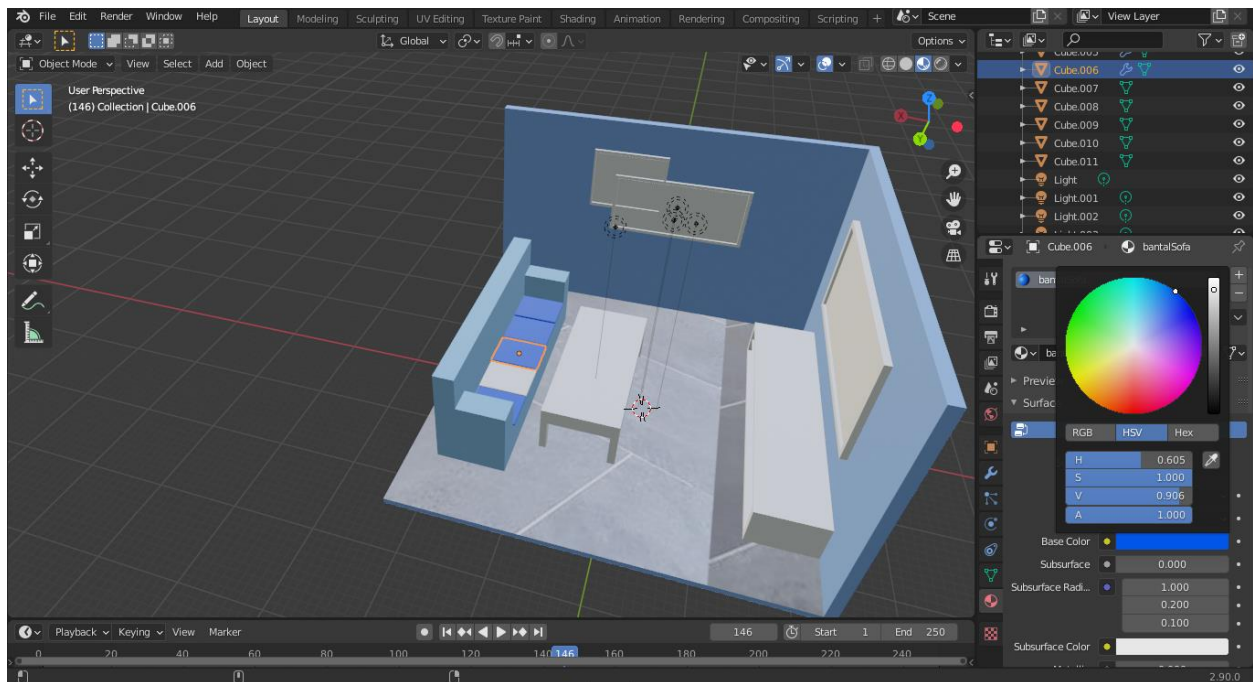




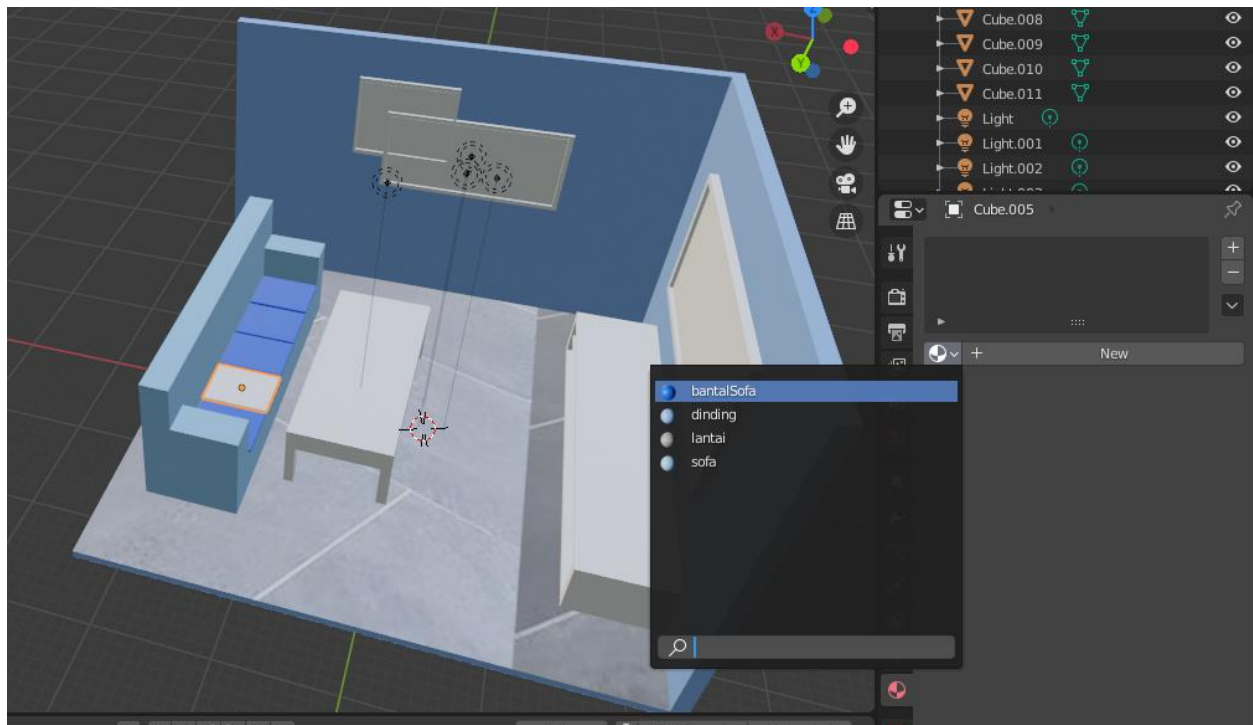
Pilih sofa dan rename material name. Ganti base colour

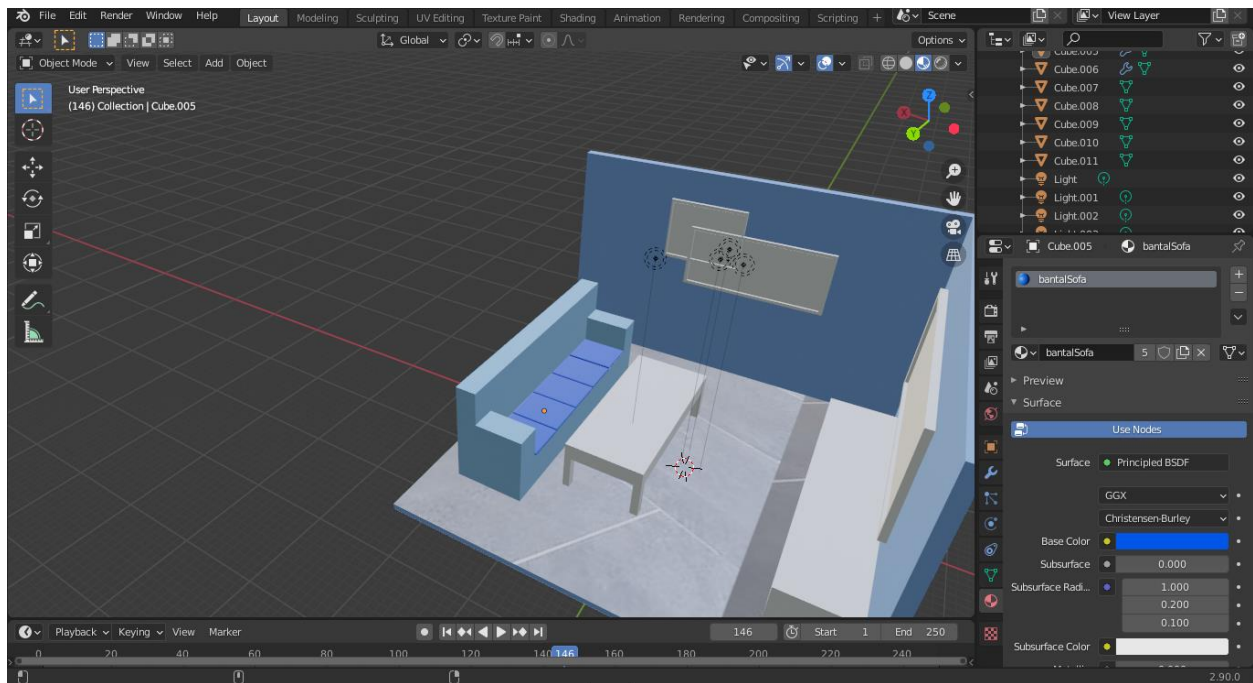


Pilih bantalSofa dan rename material name. Ganti base colour

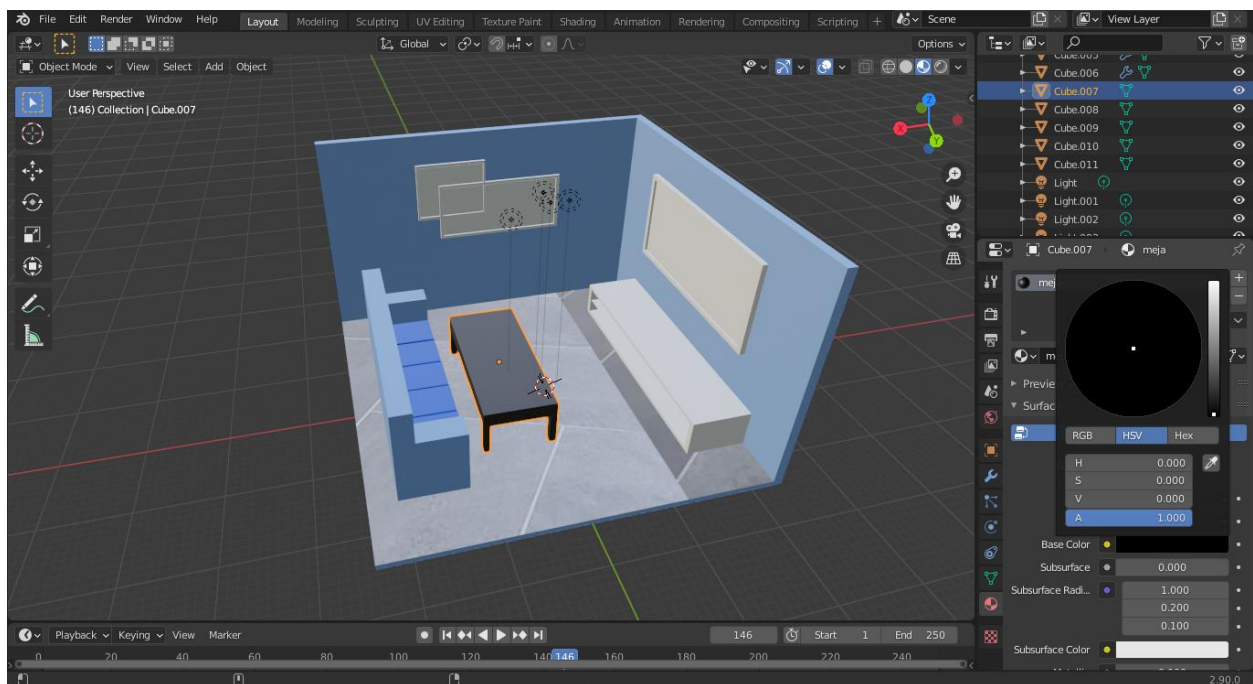


Pilih warna yang sama untuk semua bantalSofa

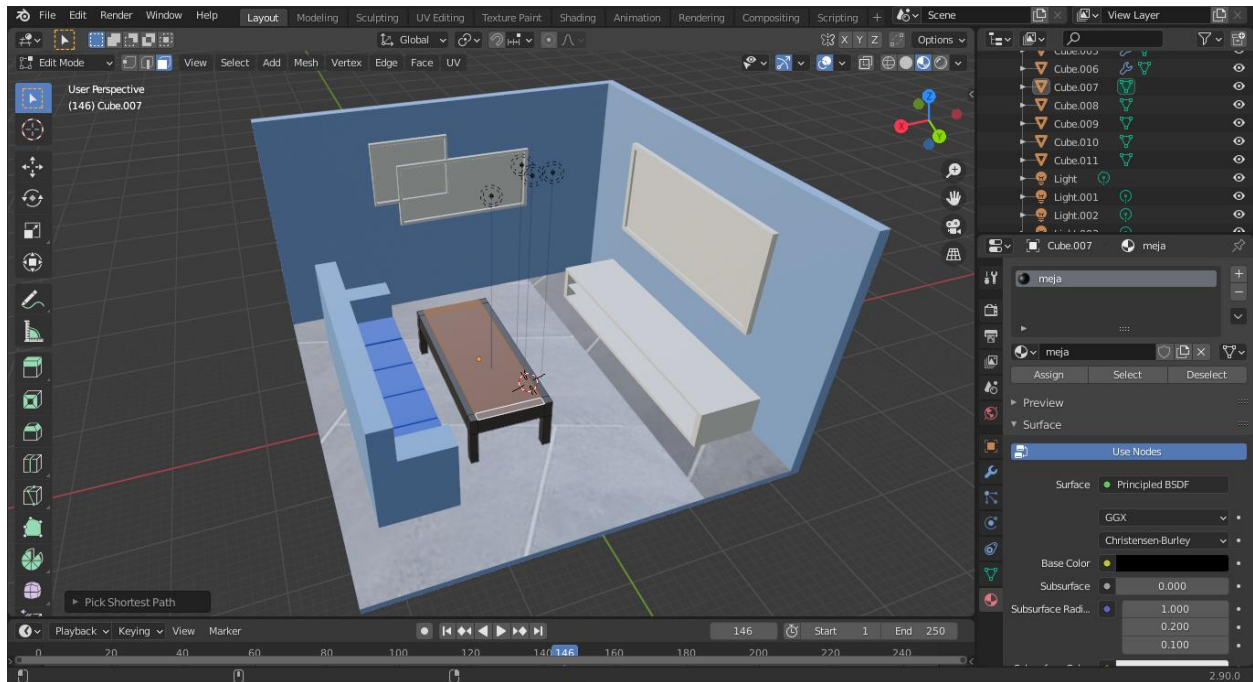




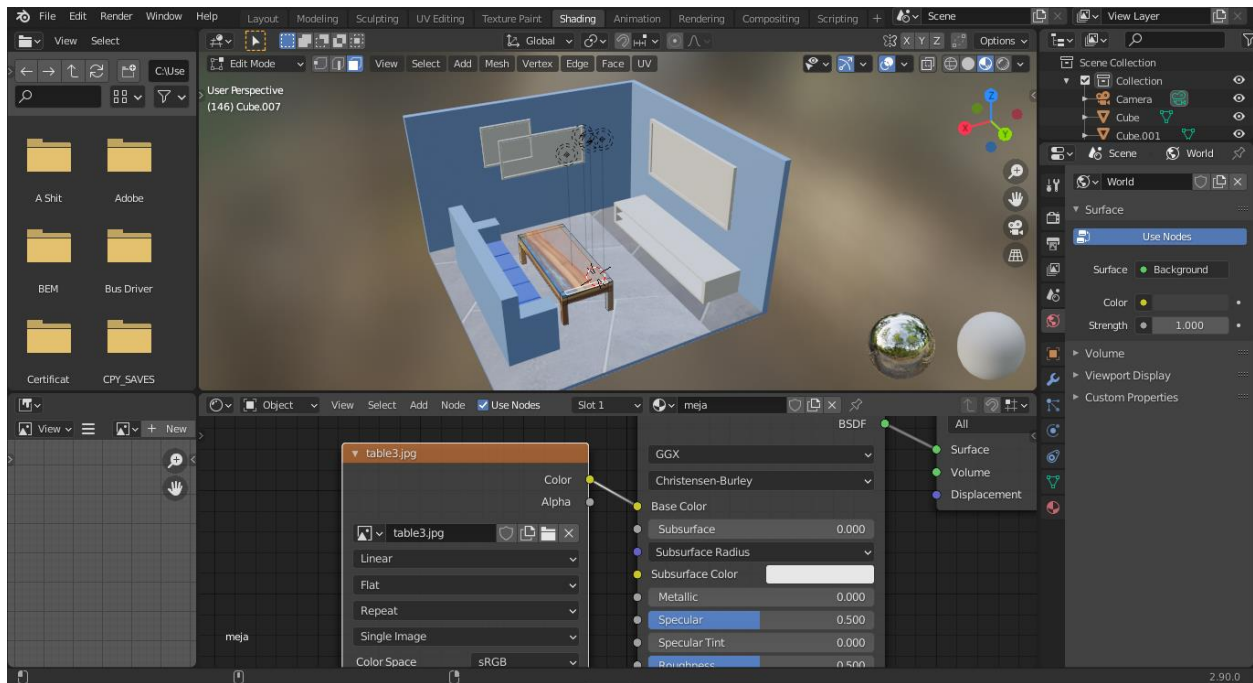
Pilih meja dan rename material name. Ganti base colour



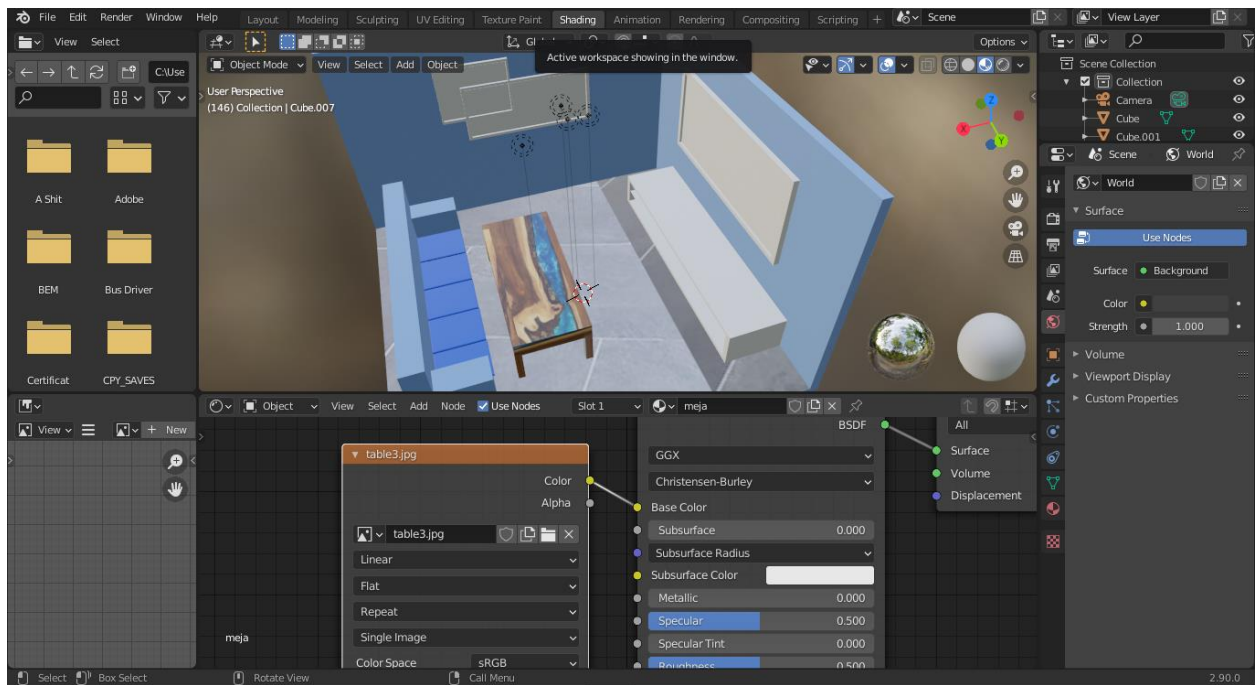
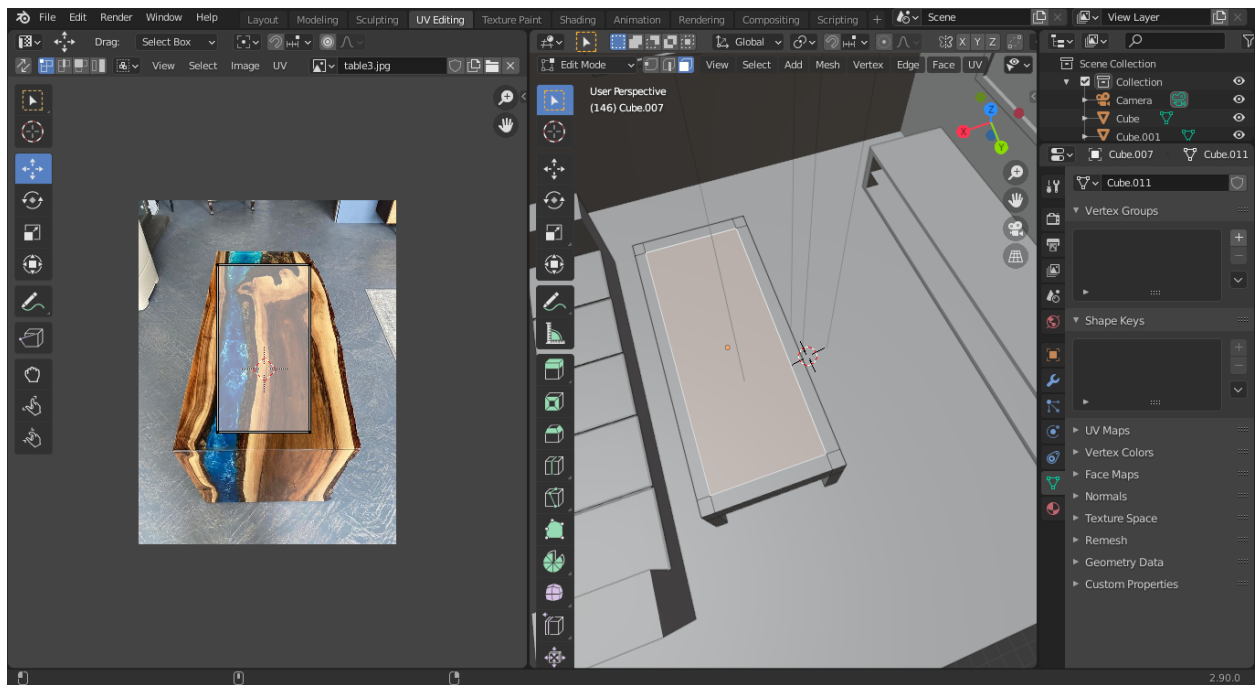
Pilih EditMode, pilih sisi meja yang ingin diubah sisanya untuk diubah dengan gambar/design baru



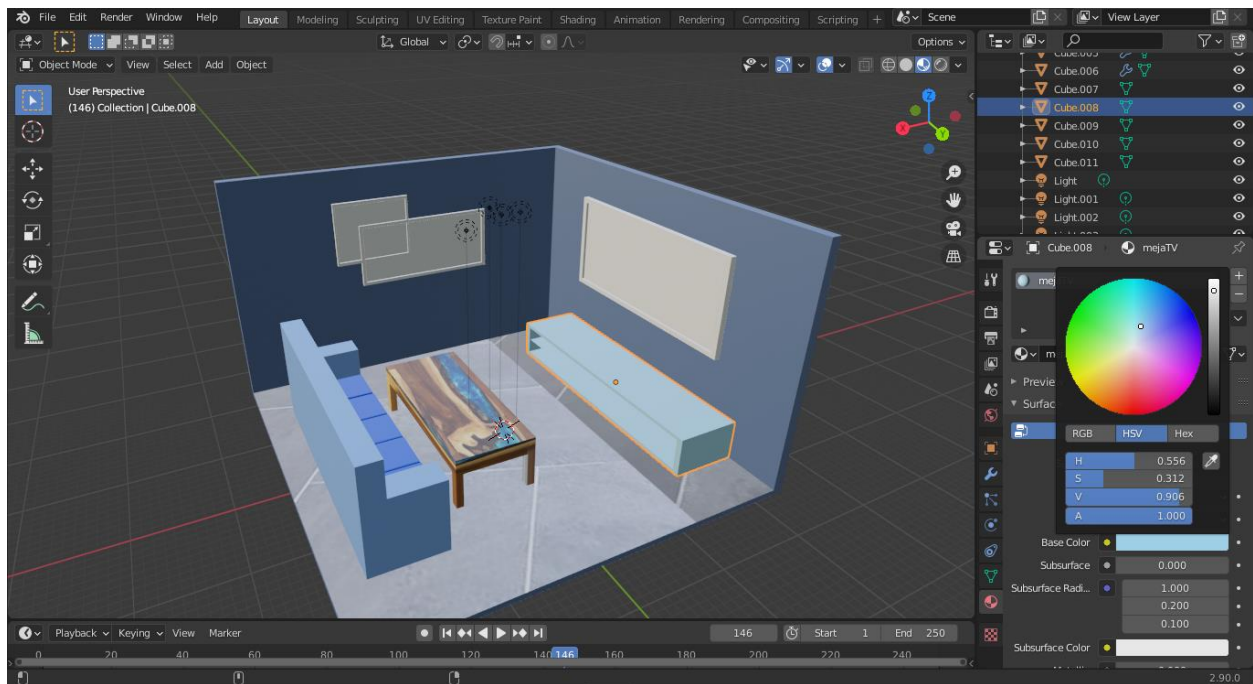
Kemudian Pilih Menu Shading untuk masukkan gambar/design, cocokkan Colour dengan Base Colour



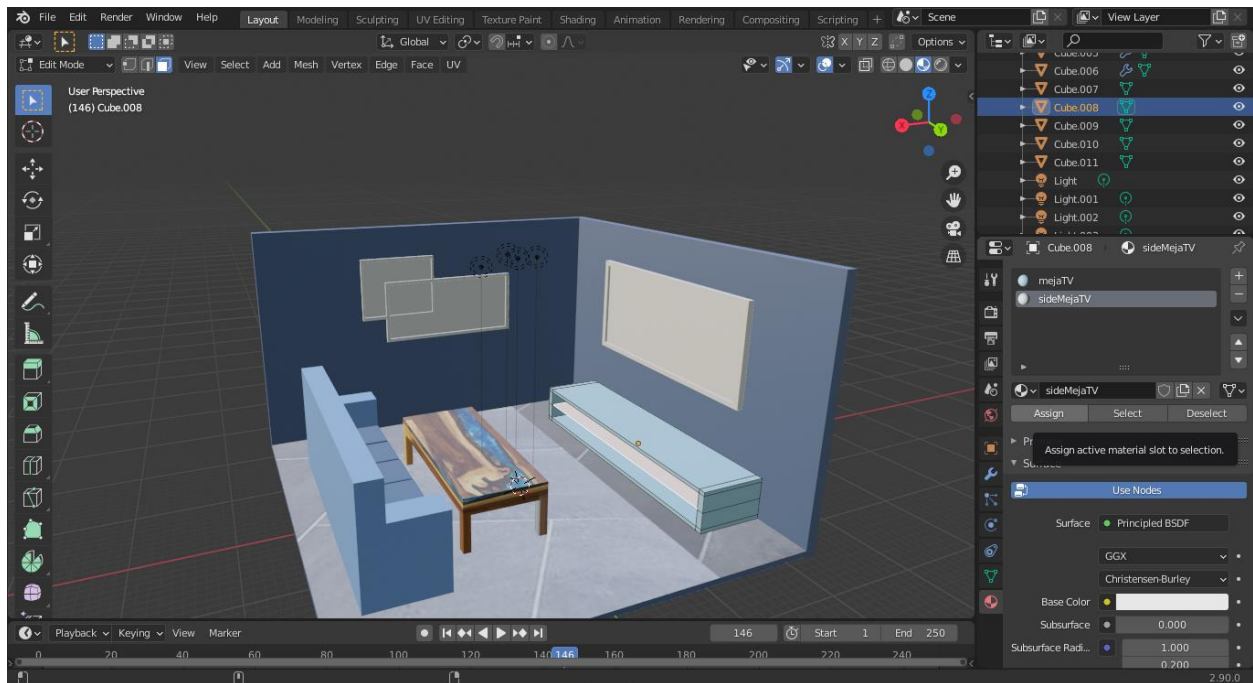
Atur sisi gambar/design pada UV Editing



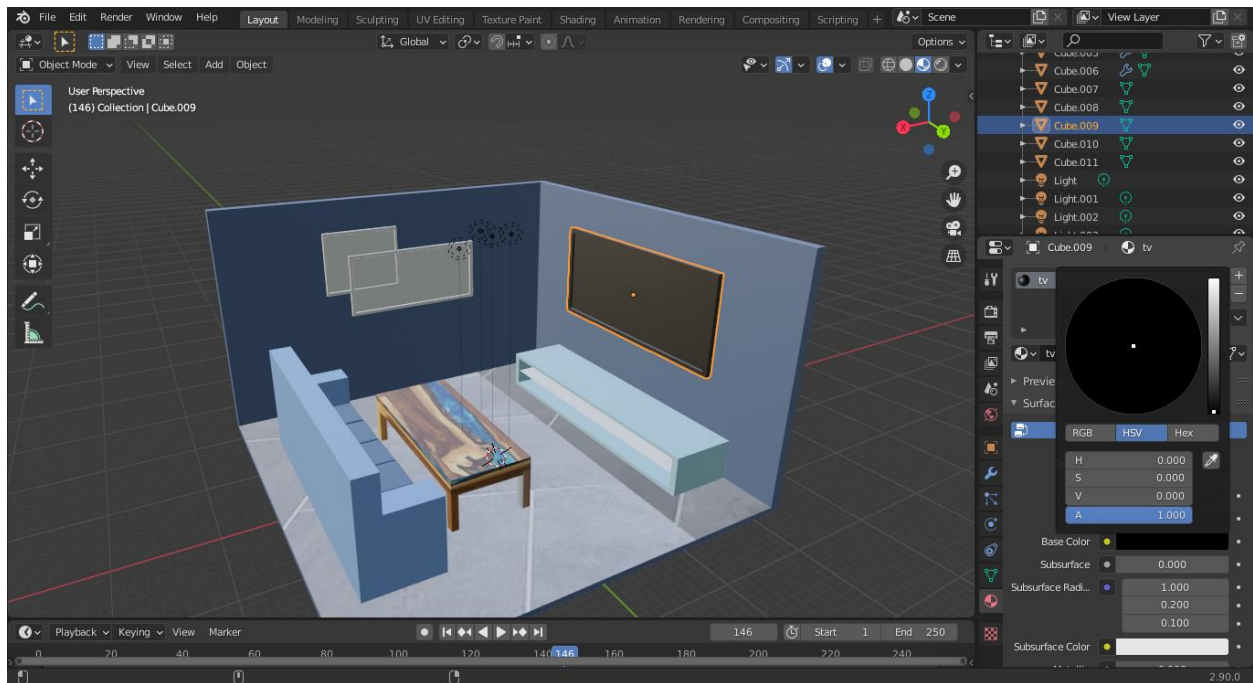
Pilih mejaTV dan rename material name. Ganti base colour



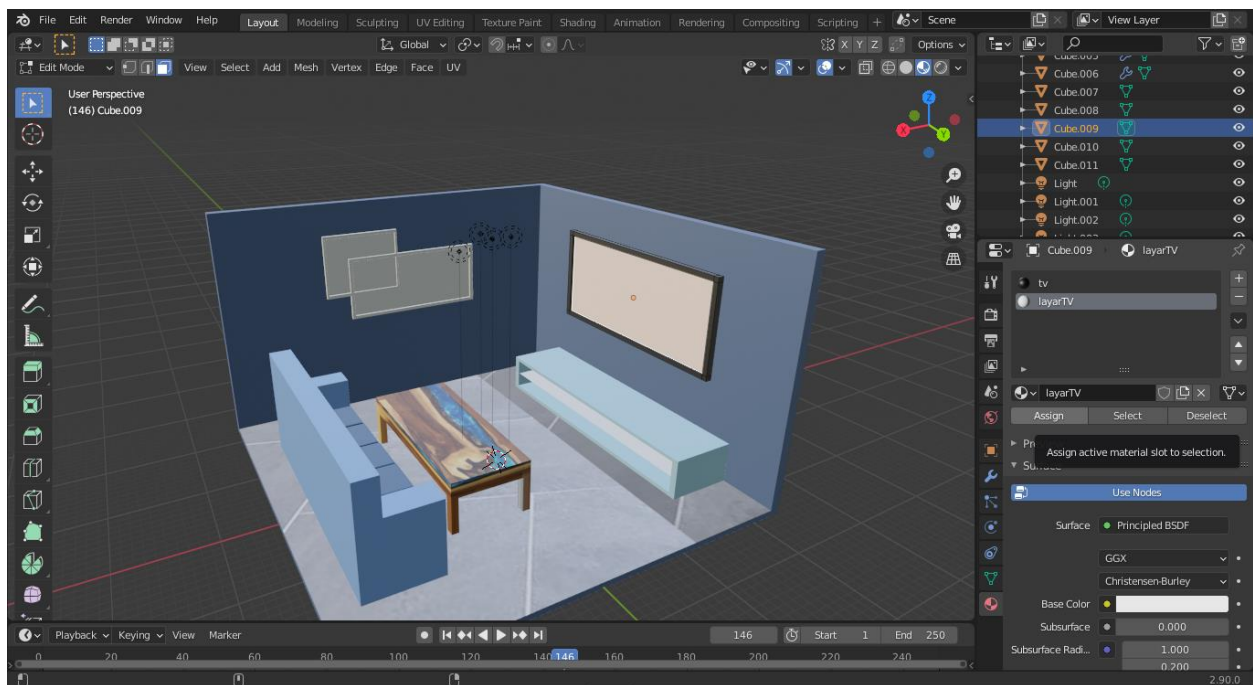
Editor Mode > Pilih sideMejaTV, new > Rename Material name, ganti Base Colour



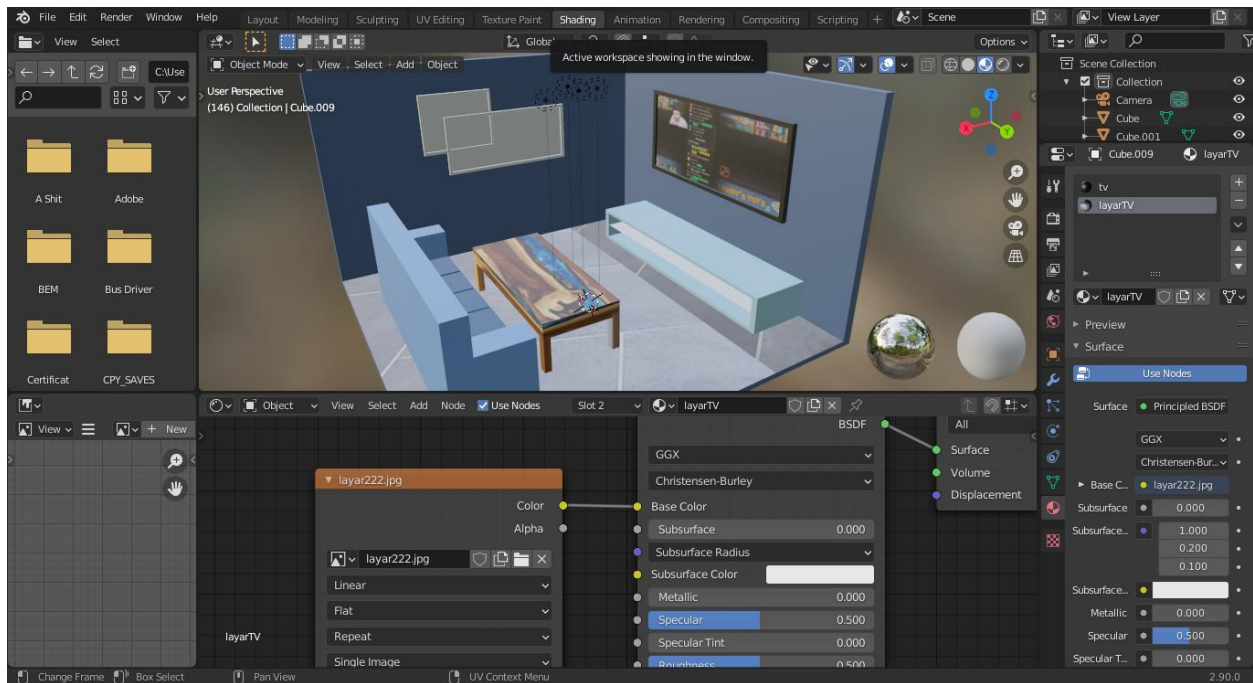
Pilih tv dan rename material name. Ganti base colour



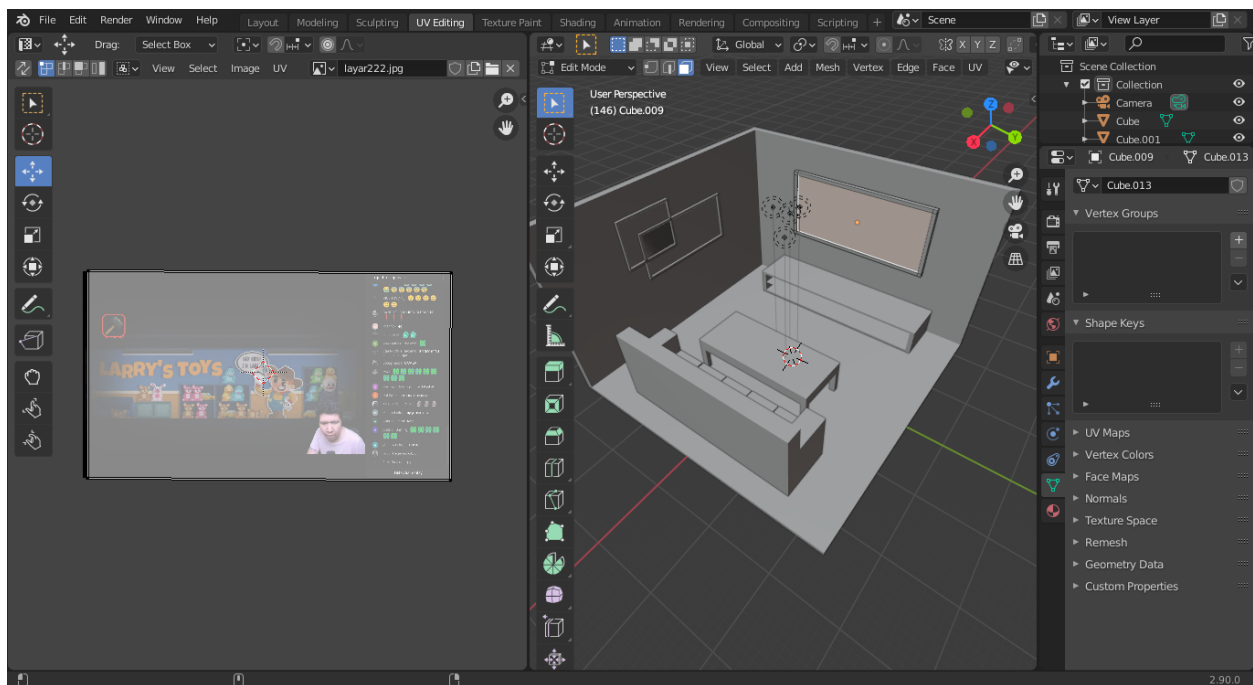
Editor Mode > Pilih layarTV, new > Rename Material name, ganti Base Colour

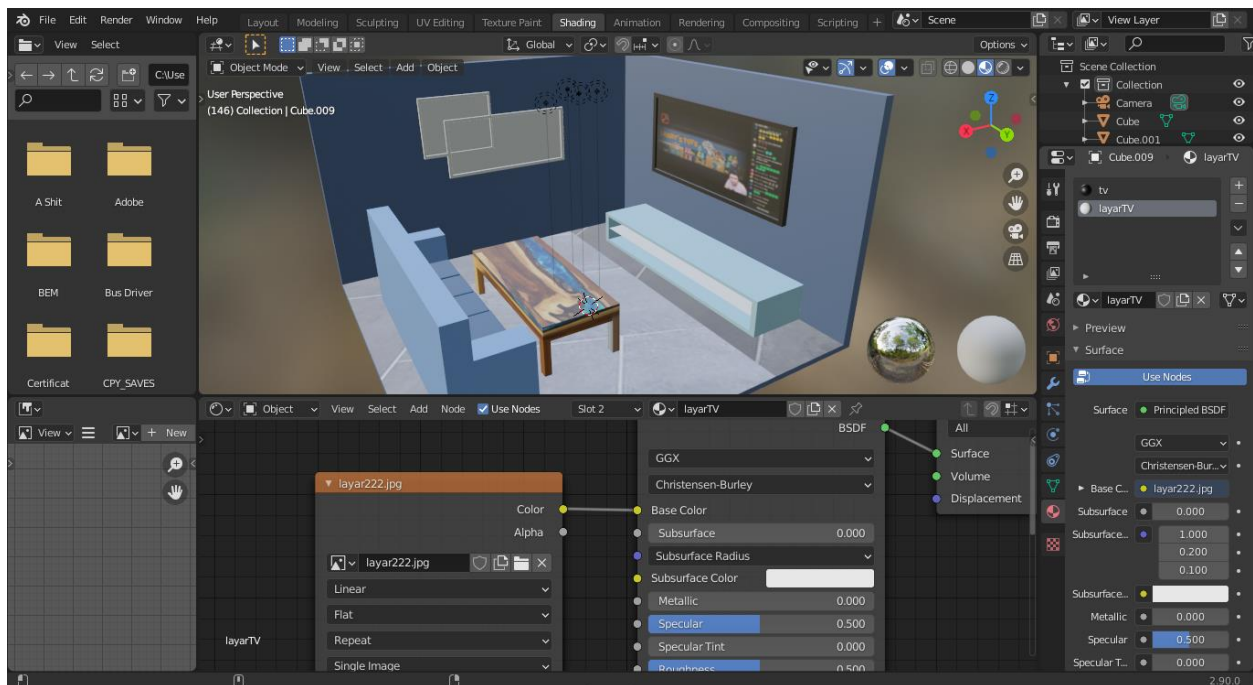


Kemudian Pilih Menu Shading untuk masukkan gambar/design, cocokkan Colour dengan Base Colour

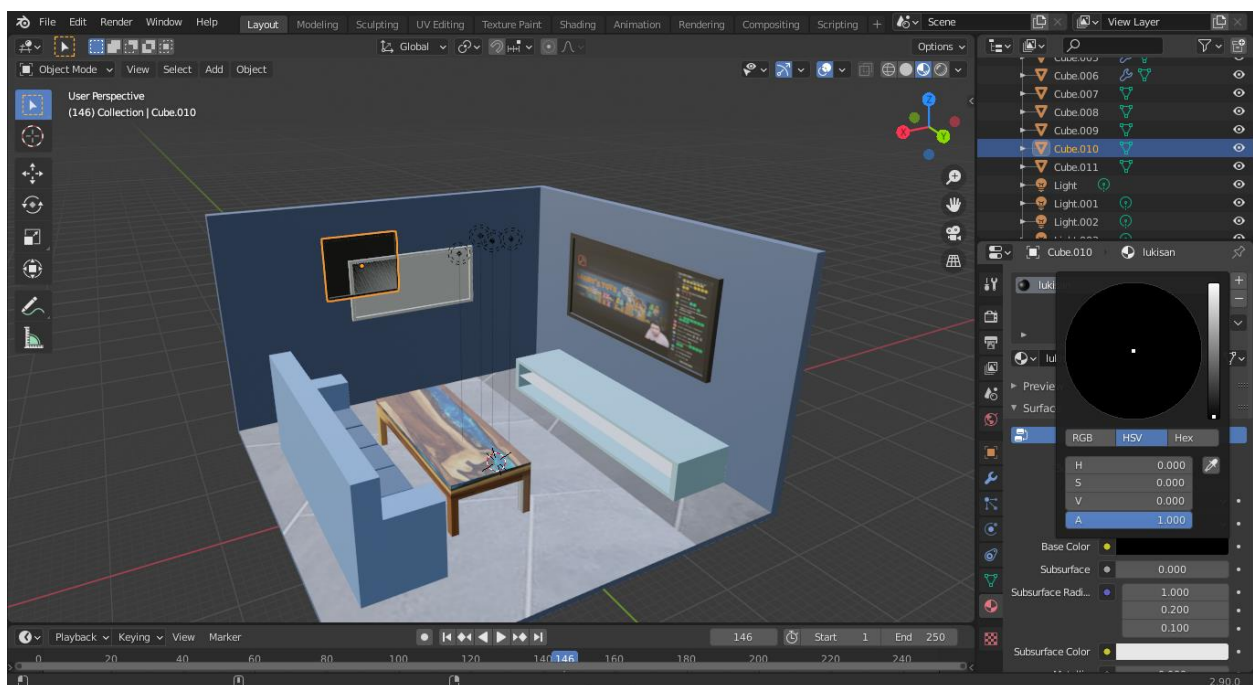


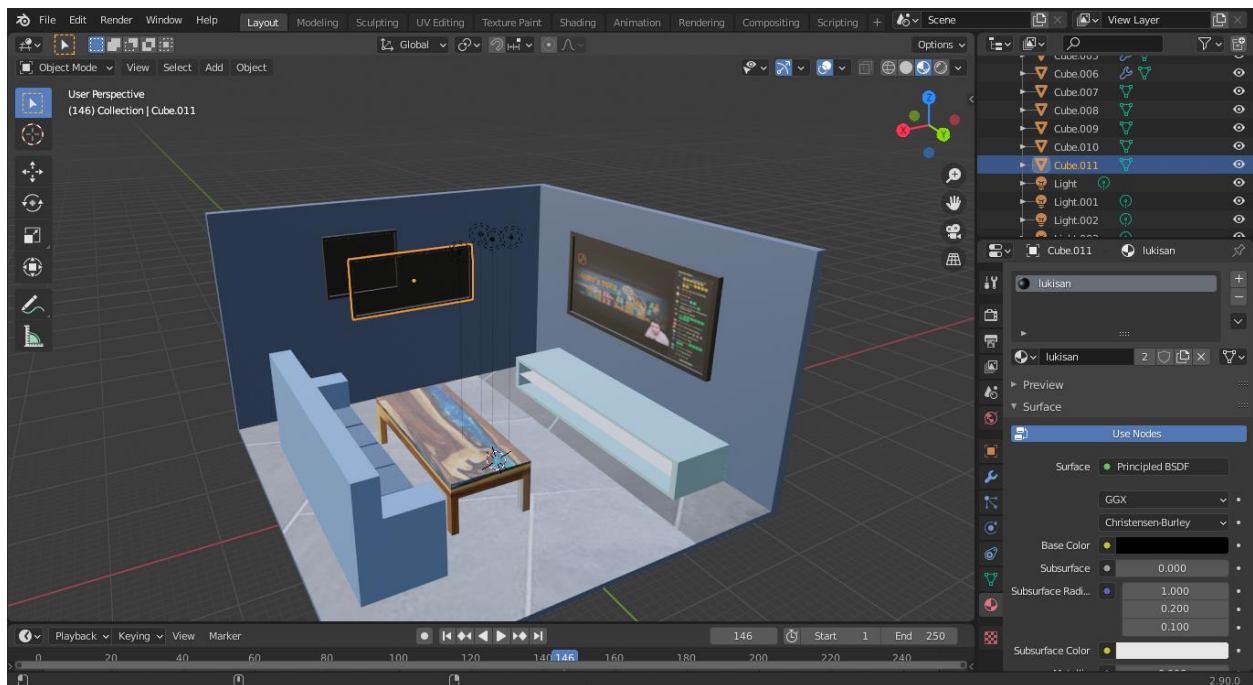
Atur sisi gambar/design pada UV Editing



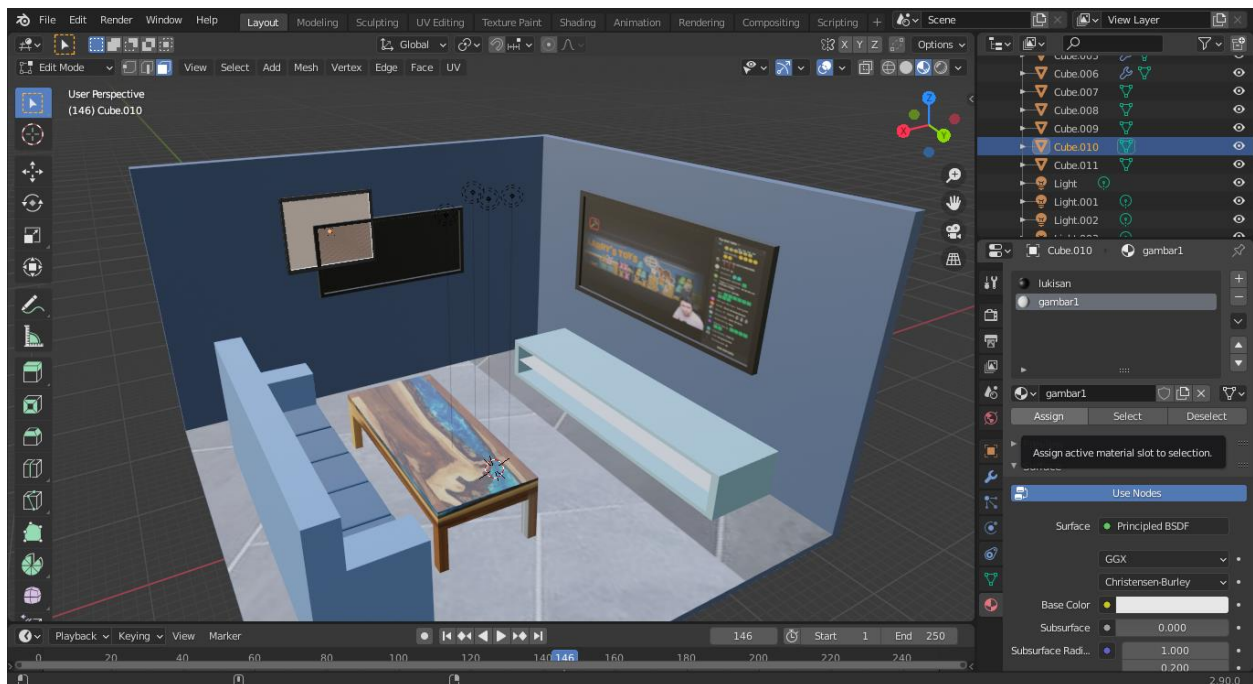


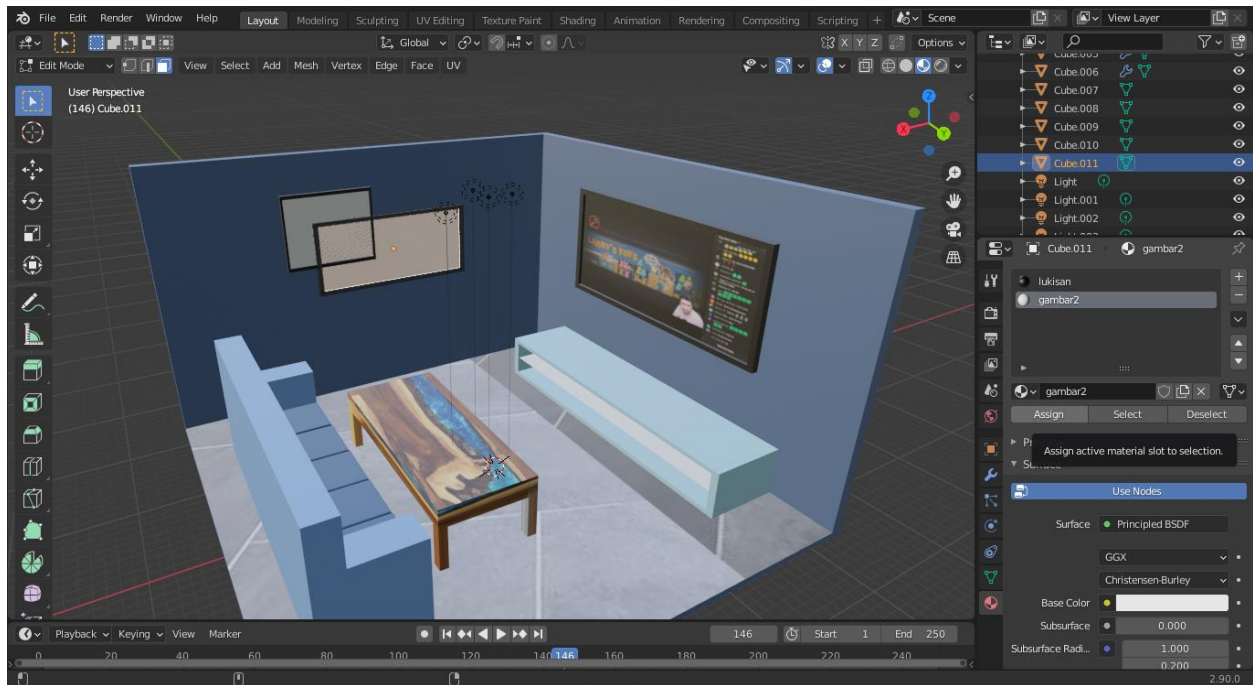
Pilih lukisan dan rename material name. Ganti base colour



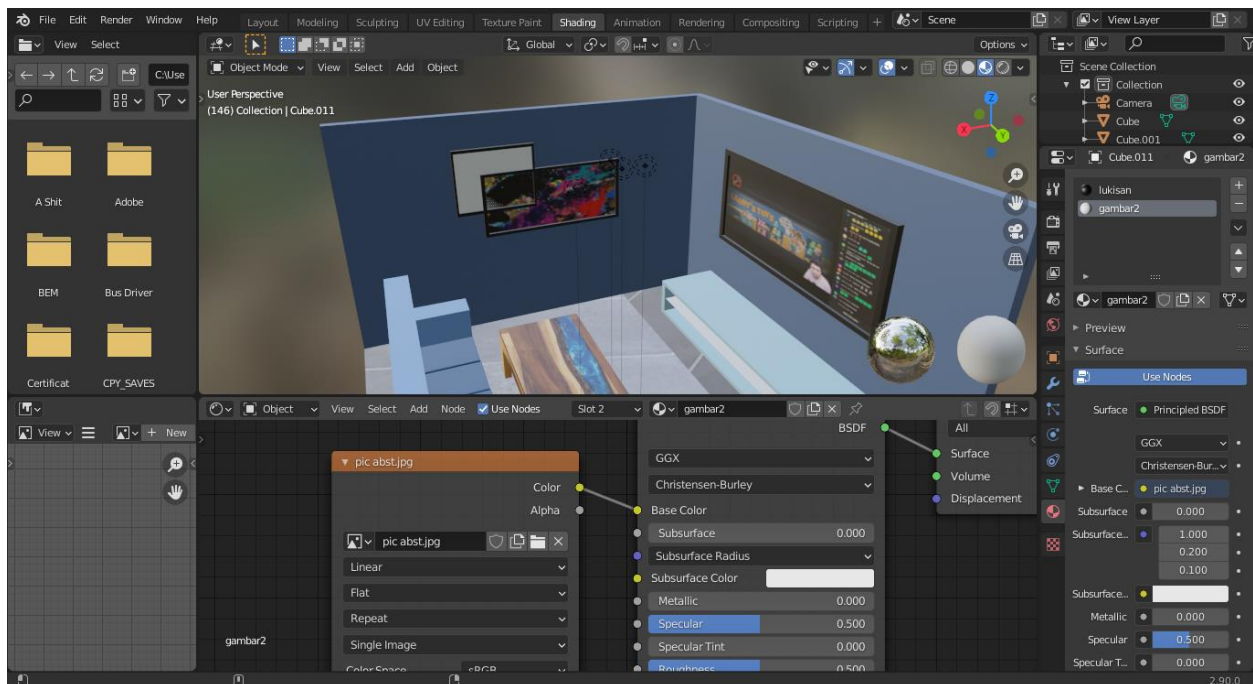


Pilih EditMode, pilih sisi lukisan yang ingin diubah sisanya untuk diubah dengan gambar/design baru

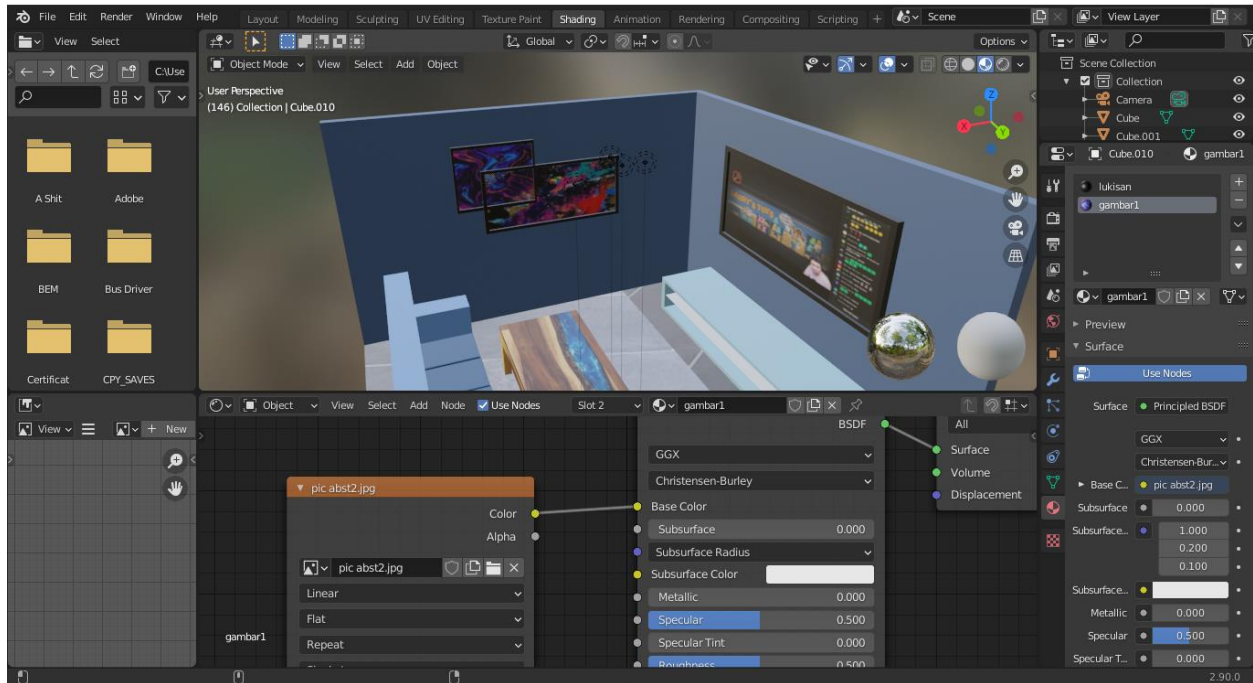




Kemudian Pilih Menu Shading untuk masukkan gambar/design, cocokkan Colour dengan Base Colour



Kemudian Pilih Menu Shading untuk masukkan gambar/design, cocokkan Colour dengan Base Colour



Output Render:

