

LAPORAN TUGAS GRAFIKA KOMPUTER

PERTEMUAN KE-3

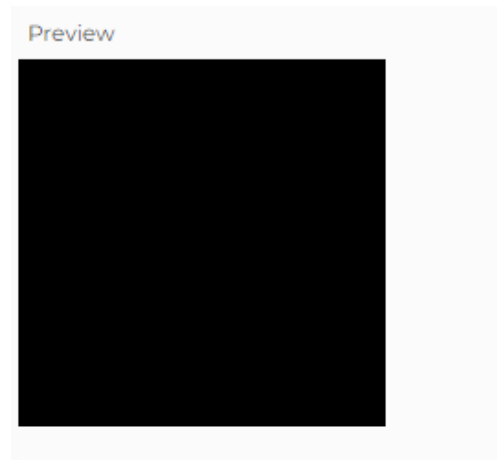
Nama : Dimas Adi Pratama

NIM : 21104410029

Kelas : 4-A (Teknik Informatika)

Praktik 1 : Membuat Background

```
function setup() {  
  createCanvas(200, 200);  
}  
function draw() {  
  background(0);  
}
```



Penjelasan :

Membuat frame yang berukuran panjang dan lebar 200 px dengan latar belakang berwarna hitam.

Praktik 2 : Mewarnai background menggunakan code RGB

```
function setup() {  
  createCanvas(200, 200);  
}  
function draw() {  
  background(252, 61, 224);  
}
```

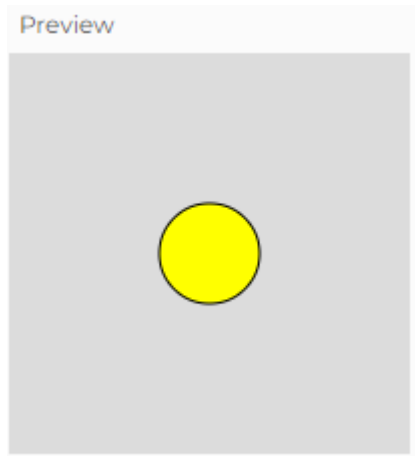


Penjelasan :

Membuat frame yang berukuran Panjang dan lebar 200px dengan code latar belakang (Merah=252,Hijau=61, dan Biru=224) yang dengan kombinasi tersebut menghasilkan warna pink.

Praktik 3 : Fill (mengisi Warna Di dalam object)

```
function setup() {  
  createCanvas(200, 200);  
}  
function draw() {  
  background(220);  
  fill(255,255,0);  
  circle(100,100,50);  
}
```

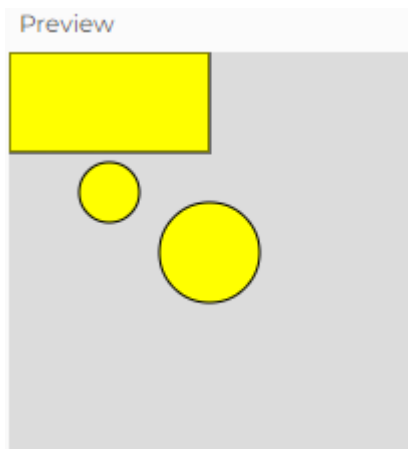


Penjelasan :

Membuat frame yang berukuran panjang dan lebar sebesar 200px dengan latar belakang abu-abu yang barcode (220) lalu diisi dengan fill yang mengisi warna object dengan code RGB (Red=255,Green=255, dan Blue=0) yang dengan kombinasi warna tersebut menghasilkan warna kuning, lalu code, circle di gunakan untuk membuat lingkaran yang berukuran 50px dengan penempatan x dan y 100.

Praktik 4 : Fill Beberapa Object

```
function setup() {  
  createCanvas(200, 200);  
}  
function draw() {  
  background(220);  
  fill(255, 255, 0);  
  circle(100, 100, 50);  
  rect(0, 0, 100, 50);  
  ellipse(50, 70, 30, 30);  
}
```

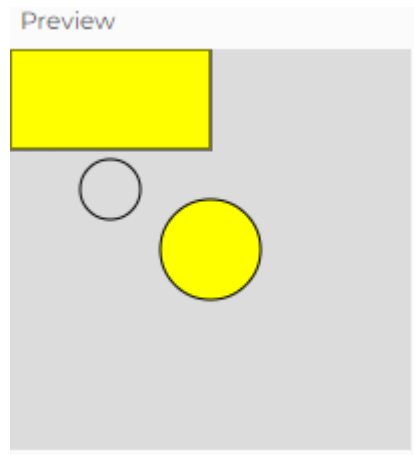


Penjelasan :

Membuat frame dengan ukuran Panjang dan lebar sebesar 200px dengan background berwarna abu abu lalu object di beri code warna kuning lalu menambahkan object circle (bulat) dengan ukuran 50px dengan penempatan x dan y 100 yang berarti berada di tengah tengah frame lalu menambahkan object rect/rectangle persegi Panjang dengan ukuran lebar 100px dan tinggi 50px dan ellipse/ atau lonjong dengan ukuran 30px (tinggi dan lebar).

Praktik 5 : No Fill

```
function setup() {  
  createCanvas(200, 200);  
}  
function draw() {  
  background(220);  
  fill(255, 255, 0);  
  circle(100, 100, 50);  
  rect(0, 0, 100, 50);  
  noFill();  
  ellipse(50, 70, 30, 30);  
}
```

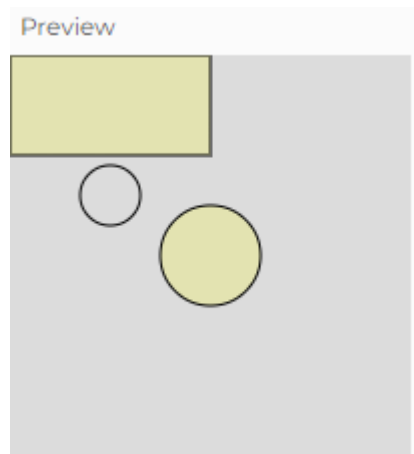


Penjelasan :

Membuat frame dengan ukuran Panjang dan lebar sebesar 200px dengan background berwarna abu abu lalu object di beri code warna kuning lalu menambahkan object circle (bulat) dengan ukuran 50px dengan penempatan x dan y 100 yang berarti berada di tengah tengah frame lalu menambahkan object rect/rectangle persegi Panjang dengan ukuran lebar 100px dan tinggi 50px lalu untuk ellipse tidak memiliki fill (warna) yang di karenakan ada perintah noFill(); yang membuat perintah ellipse/ di bawahnya tidak memberlakukan fill/warna yang telah di tetapkan di atas perintah noFill(); .

Praktik 6 : noFill – Teransparan

```
function setup() {  
  createCanvas(200, 200);  
}  
function draw() {  
  background(220);  
  fill(255, 255, 0, 50);  
  circle(100, 100, 50);  
  rect(0, 0, 100, 50);  
  noFill();  
  ellipse(50, 70, 30, 30);  
}
```

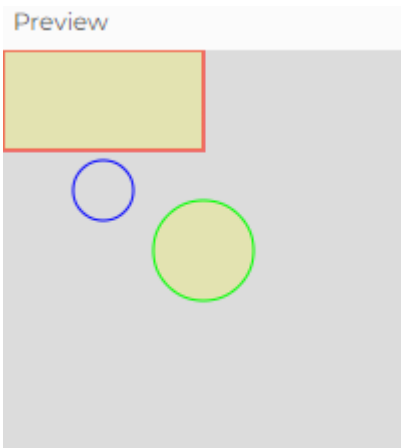


Penjelasan :

Membuat frame dengan ukuran Panjang dan lebar sebesar 200px dengan background berwarna abu abu lalu object di beri code warna kuning yang diberi tambahan untuk efek transparan/opacity 50 yang membuat warna fill di object menjadi kabur lalu menambahkan object circle (bulat) dengan ukuran 50px dengan penempatan x dan y 100 yang berarti berada di tengah tengah frame lalu menambahkan object rect/rectangle persegi Panjang dengan ukuran lebar 100px dan tinggi 50px lalu untuk ellipse tidak memiliki fill (warna) yang di karenakan ada perintah noFill(); yang membuat perintah ellipse/ di bawahnya tidak memberlakukan fill/warna yang telah di tetapkan di atas perintah noFill(); .

Praktik 7 :

```
function setup() {  
  createCanvas(200, 200);  
}  
function draw() {  
  background(220);  
  fill(255, 255, 0, 50);  
  // Garis Hijau  
  stroke(0, 255, 0);  
  circle(100, 100, 50);  
  // Garis Merah  
  stroke(255, 0, 0);  
  rect(0, 0, 100, 50);  
  noFill();  
  // Garis Biru  
  stroke(0, 0, 255);  
  ellipse(50, 70, 30, 30);  
}
```



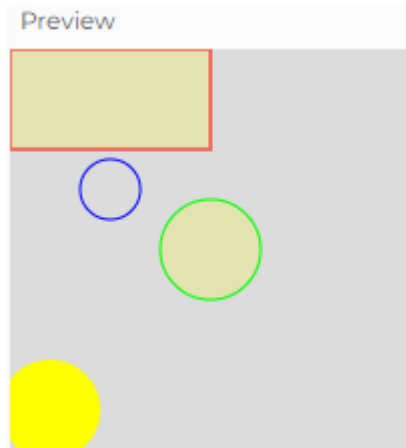
Penjelasan :

Membuat frame dengan ukuran Panjang dan lebar sebesar 200px dengan background berwarna abu abu lalu object di beri code warna kuning yang diberi tambahan untuk efek transparan/opacity 50 yang membuat warna fill di object menjadi kabur lalu menambahkan object circle (bulat) dengan ukuran 50px dengan penempatan x dan y 100 yang berarti berada di tengah tengah frame dengan tambahan stroke (garis tepi pada object) yang diberi warna hijau lalu menambahkan object rect/rectangle persegi Panjang dengan ukuran lebar 100px dan tinggi 50px dan di beri garis tepi berwarna merah lalu untuk ellipse tidak memiliki fill (warna) yang di karenakan ada perintah noFill();

yang membuat perintah ellipse/ di bawahnya tidak memberlakukan fill/warna yang telah di tetapkan di atas perintah noFill(); dan setelahnya di beri garis tepi berwarna biru.

Praktik : noStroke

```
function setup() {  
  createCanvas(200, 200);  
}  
function draw() {  
  background(220);  
  fill(255, 255, 0, 50);  
  // Garis Hijau  
  stroke(0, 255, 0);  
  circle(100, 100, 50);  
  // Garis Merah  
  stroke(255, 0, 0);  
  rect(0, 0, 100, 50);  
  noFill();  
  // Garis Biru  
  stroke(0, 0, 255);  
  ellipse(50, 70, 30, 30);  
  // Tanpa Garis  
  noStroke();  
  fill(255, 255, 0);  
  circle(20, 180, 50);  
}
```



Penjelasan :

Membuat frame dengan ukuran Panjang dan lebar sebesar 200px dengan background berwarna abu abu lalu object di beri code warna kuning yang diberi tambahan untuk efek transparan/opacity 50 yang membuat warna fill di object menjadi kabur lalu menambahkan object circle (bulat) dengan ukuran 50px dengan penempatan x dan y 100 yang berarti berada di tengah tengah frame dengan tambahan stroke (garis tepi pada object) yang diberi warna hijau lalu menambahkan object rect/rectangle persegi Panjang dengan ukuran lebar 100px dan tinggi 50px dan di beri garis tepi berwarna merah lalu untuk ellipse tidak memiliki fill (warna) yang di karenakan ada perintah noFill(); yang membuat perintah ellipse/ di bawahnya tidak memberlakukan fill/warna yang telah di

tetapkan di atas perintah `noFill()`; dan setelahnya di beri garis tepi berwarna biru lalu membuat object dengan fill individual dengan perintah `noStroke` yang berarti pada object tersebut tidak di beri garis tepi.

Mengubah Ukuran garis warna pada link (<https://pastebin.com/qPTVsBVa>)

```
function setup() {  
  createCanvas(200, 200);  
}  
function draw() {  
  background(220);  
  fill(255, 255, 0, 50);  
  // Ukuran Garis  
  strokeWeight(3);  
  // Garis Hijau  
  stroke(0, 255, 0);  
  circle(100, 100, 50);  
  // Garis Merah  
  stroke(255, 0, 0);  
  rect(0, 0, 100, 50);  
  noFill();  
  // Garis Biru  
  stroke(0, 0, 255);  
  ellipse(50, 70, 30, 30);  
  // Tanpa Garis  
  noStroke();  
  fill(255, 255, 0);  
  circle(20, 180, 50);  
}
```



Penjelasan :

Pada kasus ini cukup mengatur semua stroke yang ada pada `strokeWeight` dengan mengubah nilai pada perintah tersebut maka semua ukuran garis tepi akan mengesama ratakan akan tetapi tidak akan berlaku di perintah setelah `noStroke()`; yang menjadikan object tidak memiliki garis tepi.

Contoh Kasus :

```
function setup() {  
  createCanvas(800, 420);  
}  
  
function draw() {  
  background('#ffffff');  
  strokeWeight(1);  
  
  // Objek Coklat  
  fill('#845542');  
  square(10,10,230);  
  
  // Objek Ungu  
  fill(58, 18, 94);  
  triangle(260,10,260,240,490,125);  
  fill(58,18,94,100);  
  circle(375,125,230);  
  
  // Objek Pelangi  
  noStroke();  
  
  // Merah  
  fill('#d41a13');  
  rect(10,260,480,20);
```

```
// Jingga  
  fill('#eb6222');  
  rect(10,280,480,20);  
  
  // Kuning  
  fill('#fff000');  
  rect(10,300,480,20);  
  
  // Hijau  
  fill('#0ea21f');  
  rect(10,320,480,20);  
  
  // Biru  
  fill('#0f1cff');  
  rect(10,340,480,20);  
  
  // Nila  
  fill('#490083');  
  rect(10,360,480,20);  
  
  // Ungu  
  fill('#9400d3');  
  rect(10,380,480,20);
```

Preview

