

UNIVERSITAS GUNADARMA



GRAFIK KOMPUTER 2

MANUAL BOOK

“Tempat Wudhu Kampus D”

Nama : Fadillah Adam Yasir (50420435)
Andre Putra Samudera (51420320)

Kelas : 3IA07
Fakultas : Teknologi Industri
Jurusan : Teknik Informatika

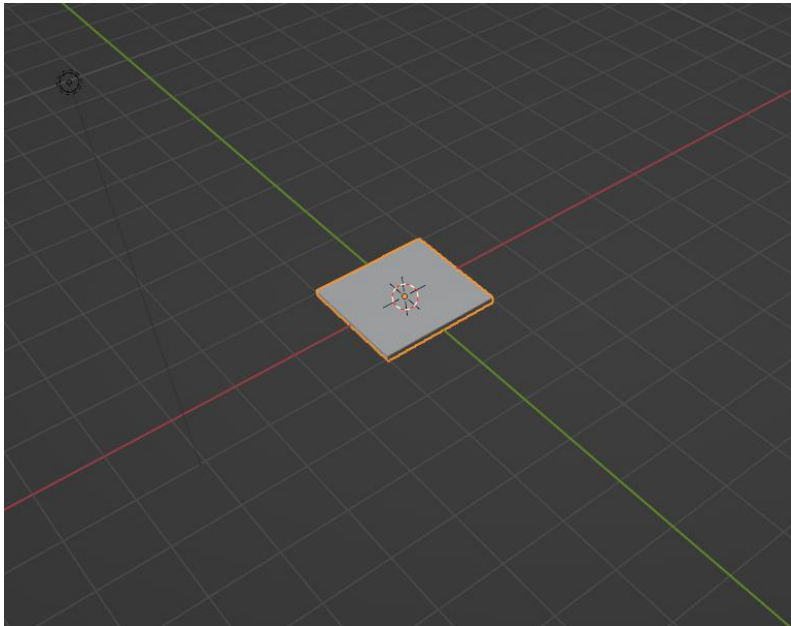
Ditulis Guna Melengkapi Sebagian Syarat

UTS Grafik Komputer 2

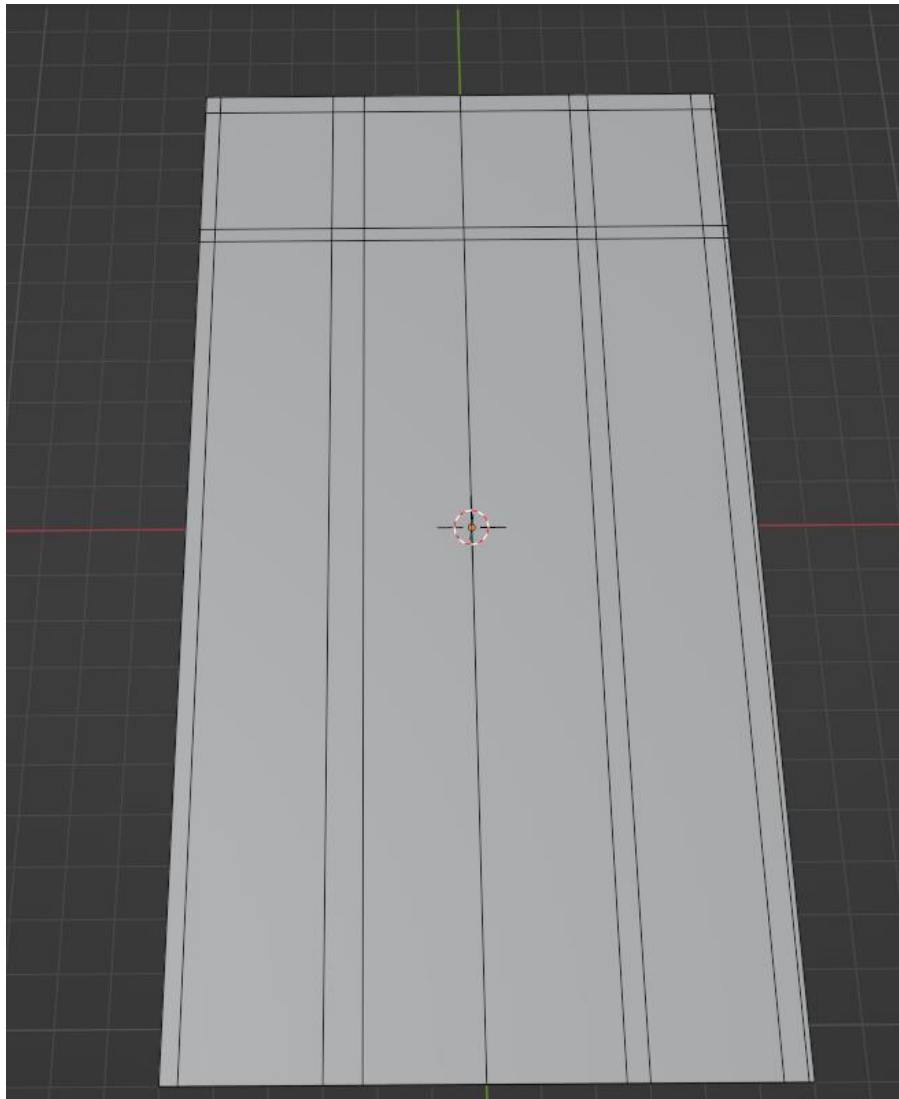
Universitas Gunadarma

2023

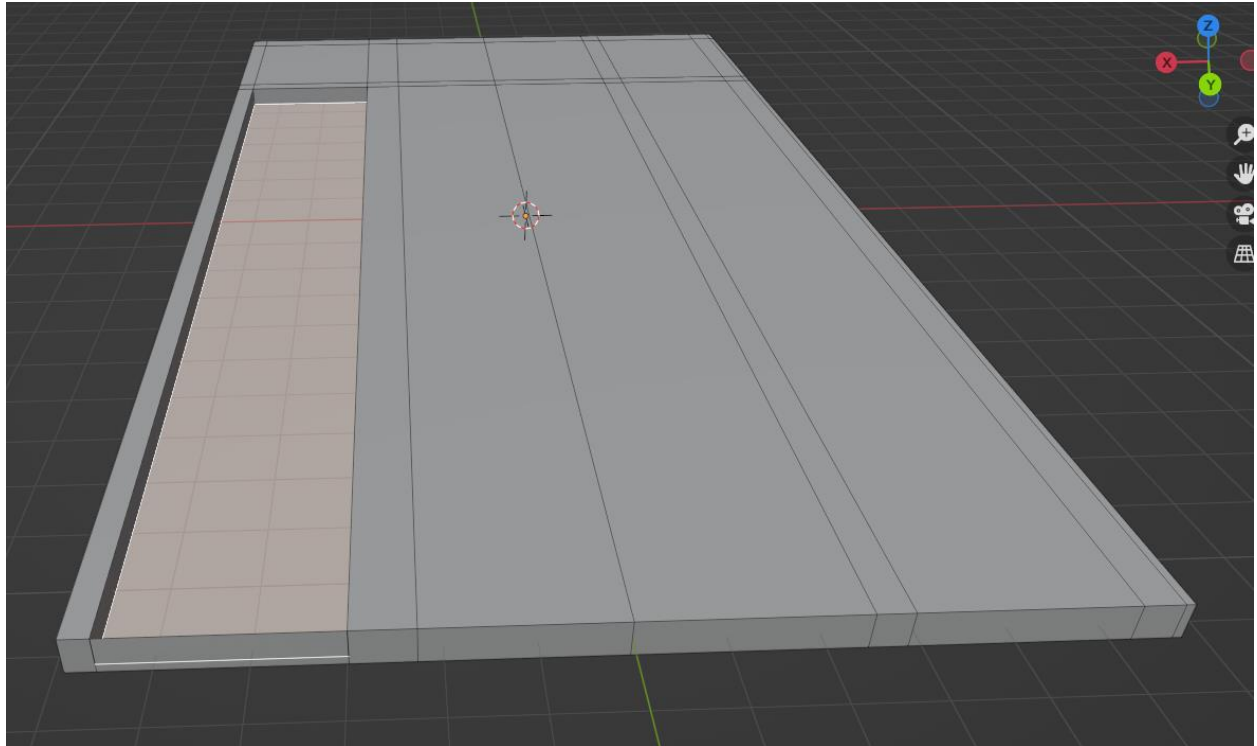
Buatlah sebuah kubus atau plane sebagai lantai



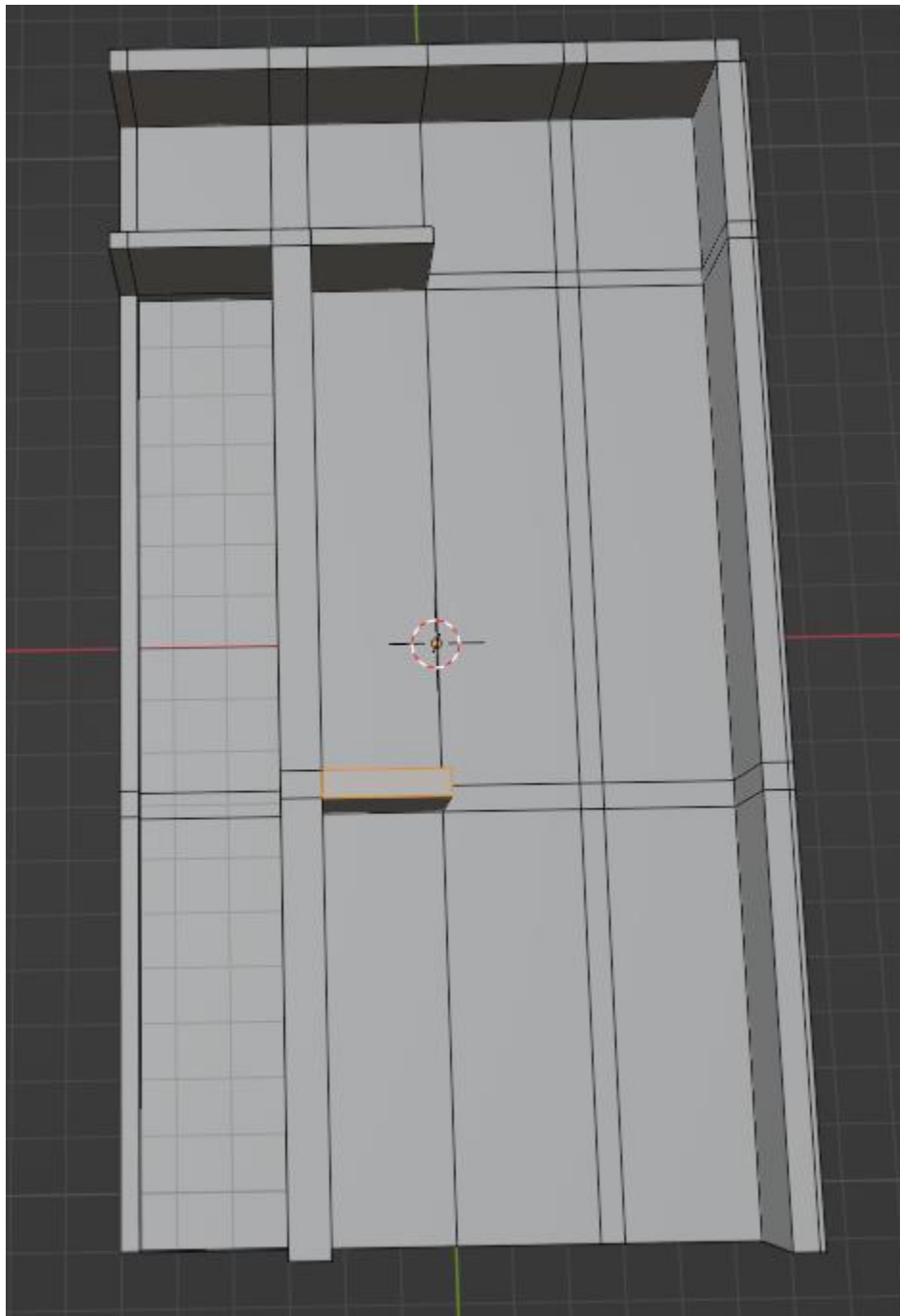
Skala pad sumbu x sebesar 6 dan sumbu y sebesar 11 lalu masuk ke mode edit dan tekan ctrl r dan buat seperti dibawah



Lalu extrude ke bawah tempat batunya



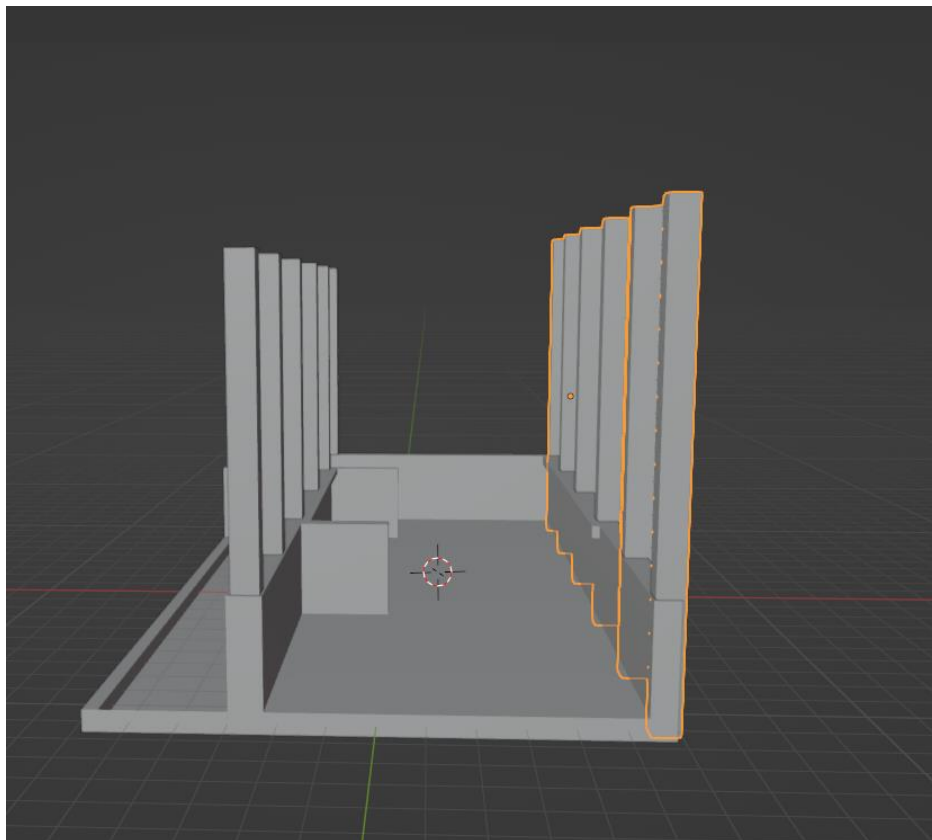
Lalu extrude ke atas dan tekan 2.4



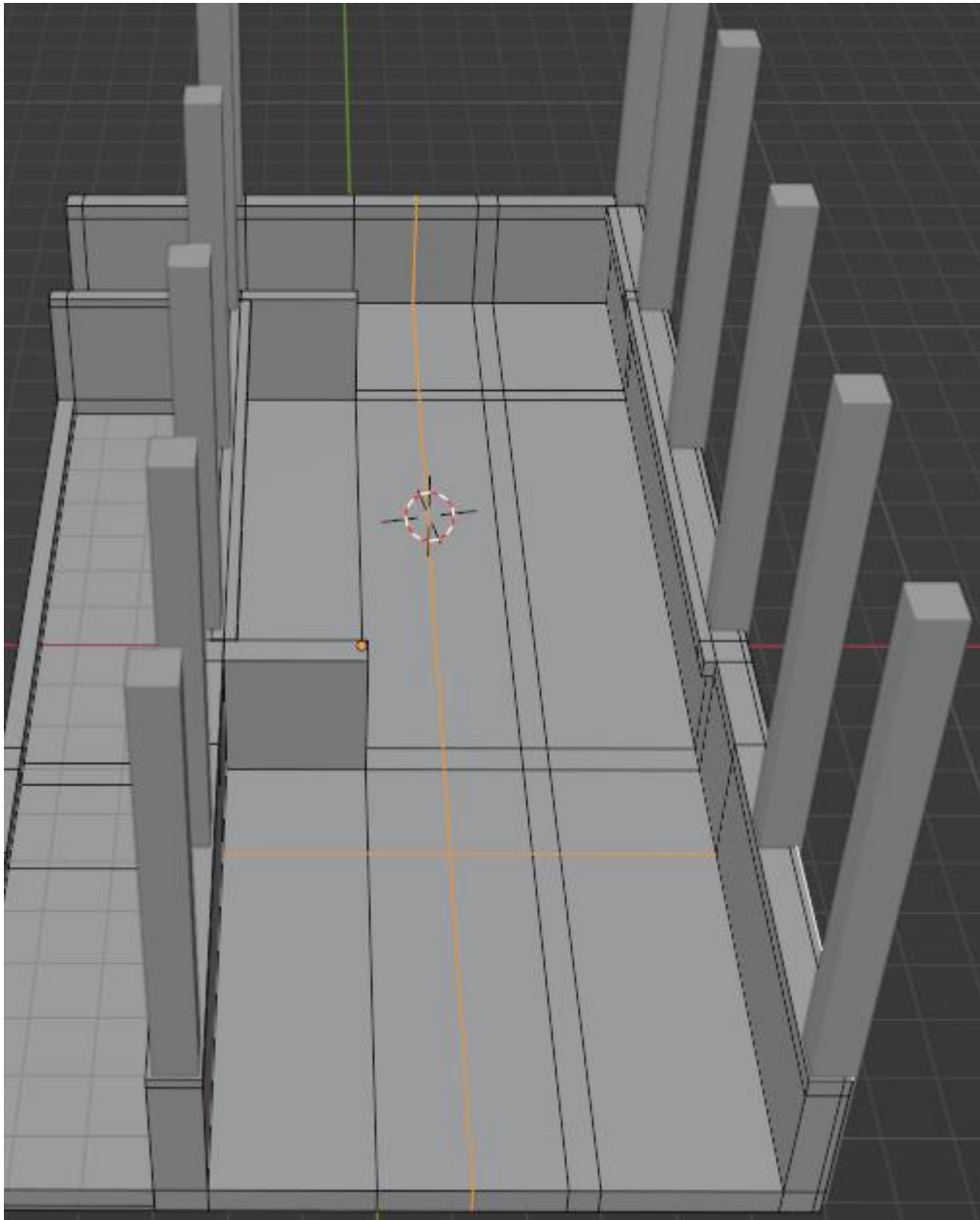
Extryude bagian dibawah sebesar 0.2



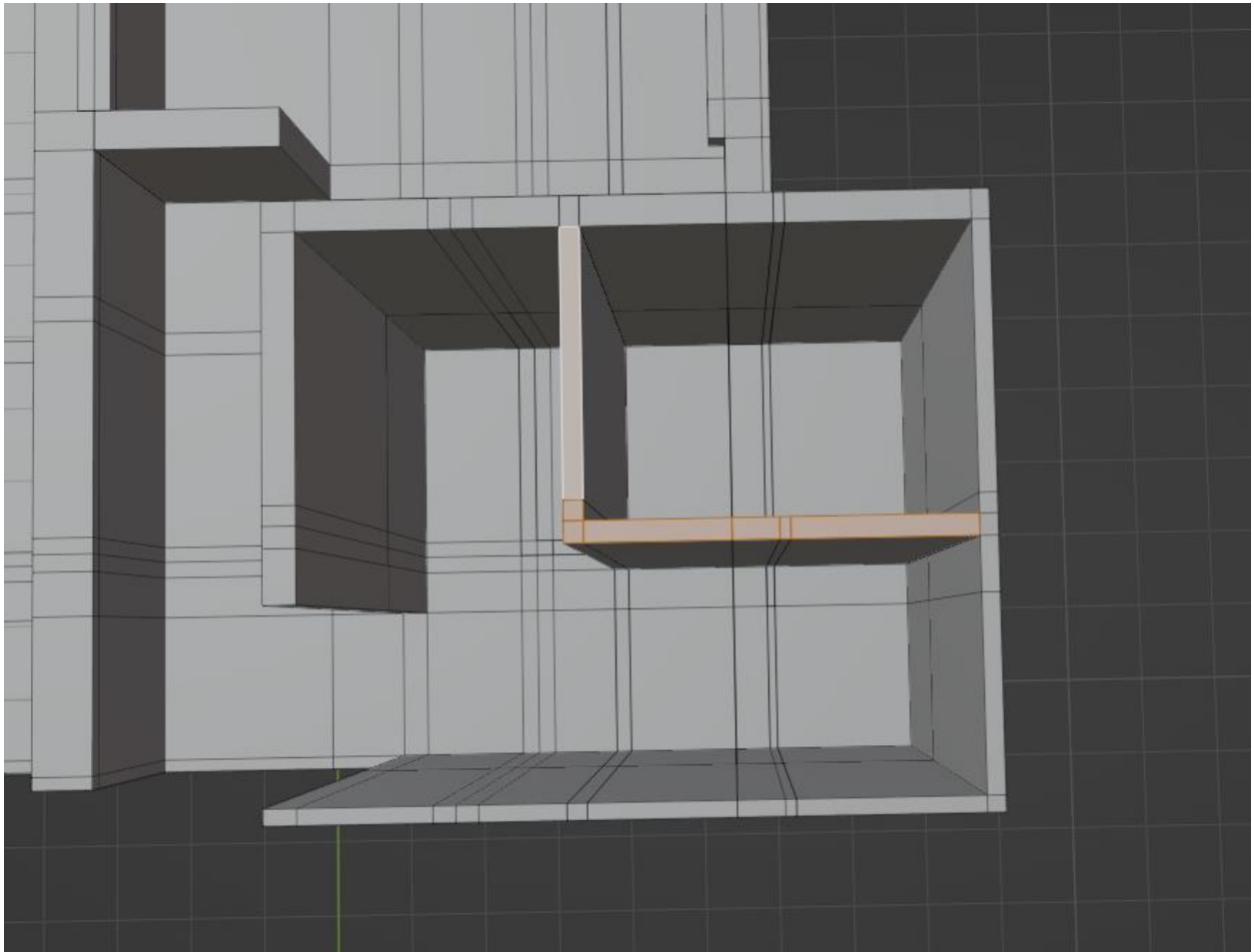
Lalu tambahkan sebuah kubus, skala kan ukurannya agar jadi seperti dibawah, susun juga dan duplikasi(shift+D) dan buat 12 buah



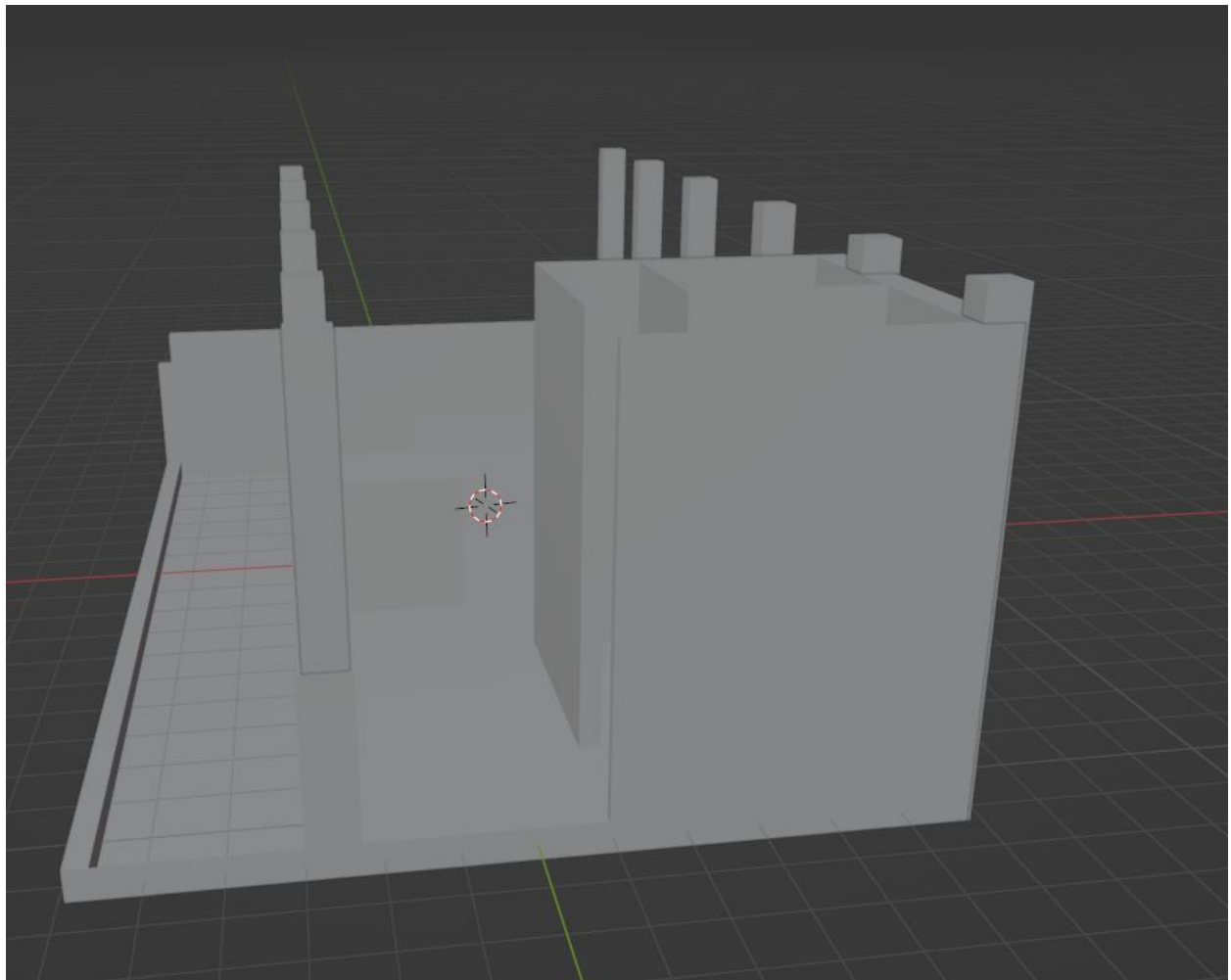
Tambahkan garis potong seperti dibawah



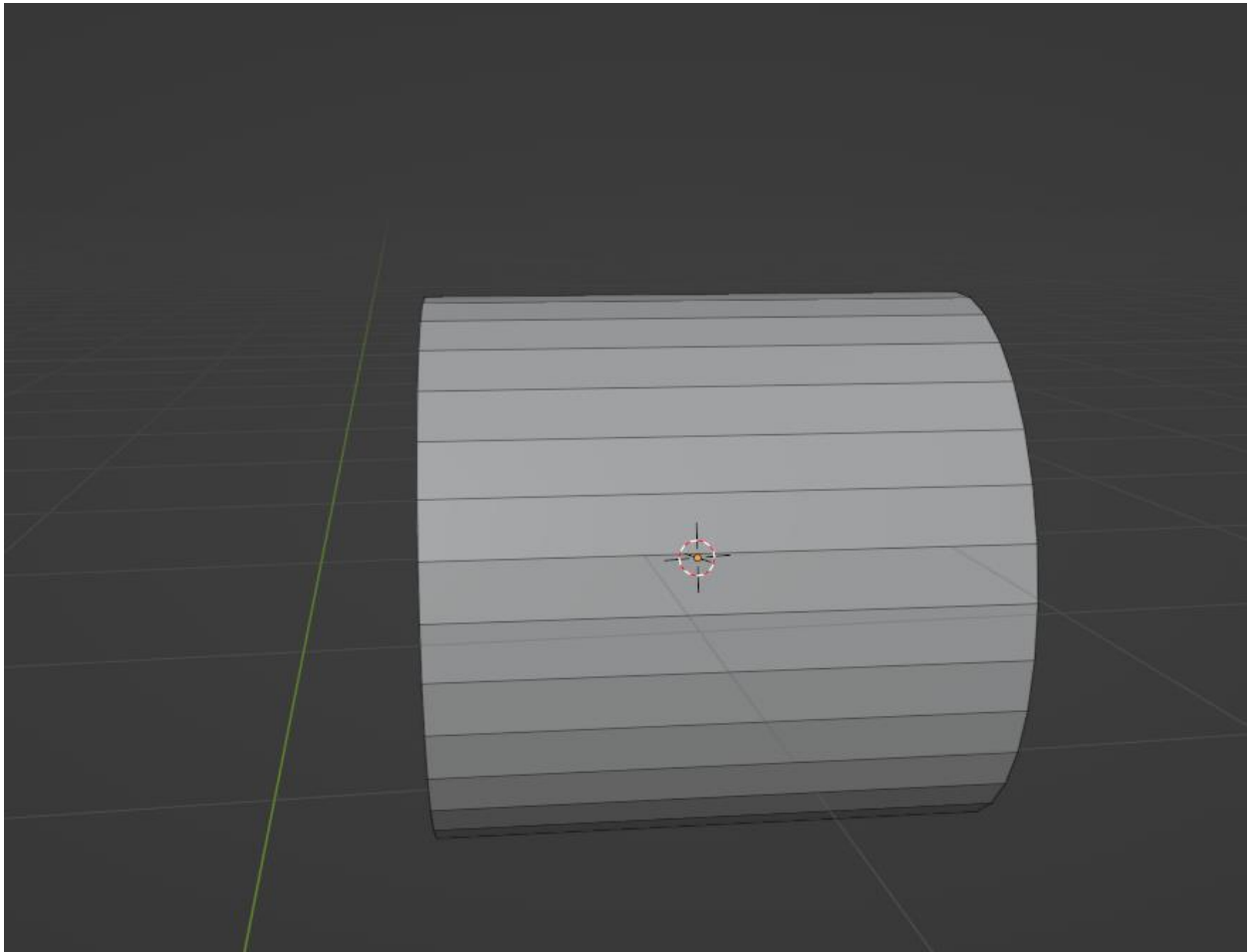
Lalu extrude bagian seperti dibawah sebesar 6.4



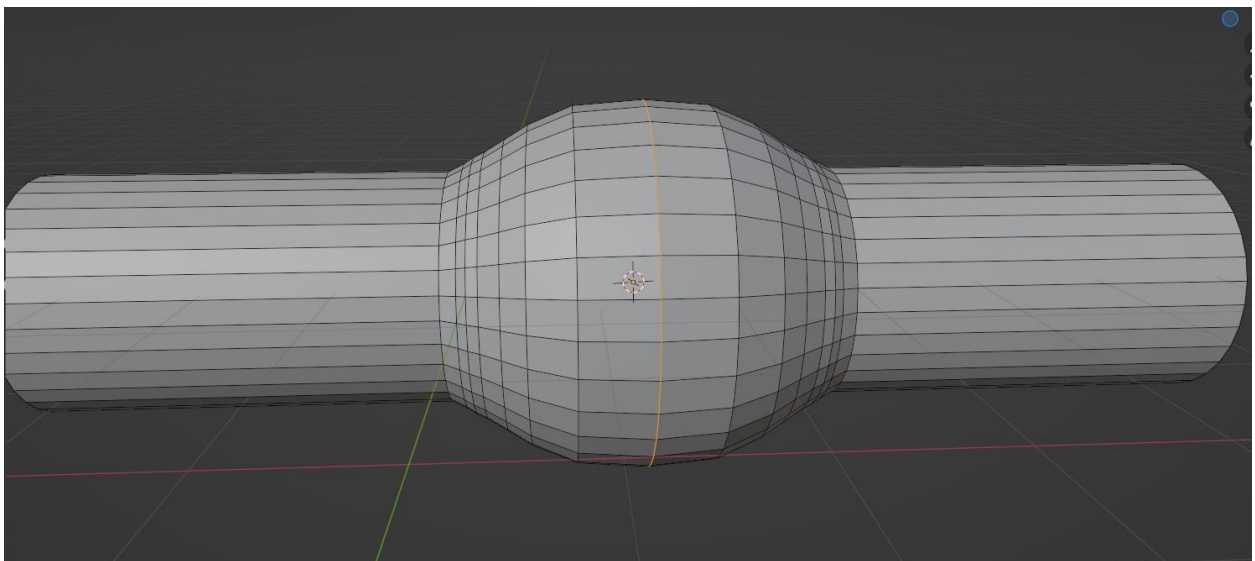
Lalu tampilan akan menjadi seperti itu



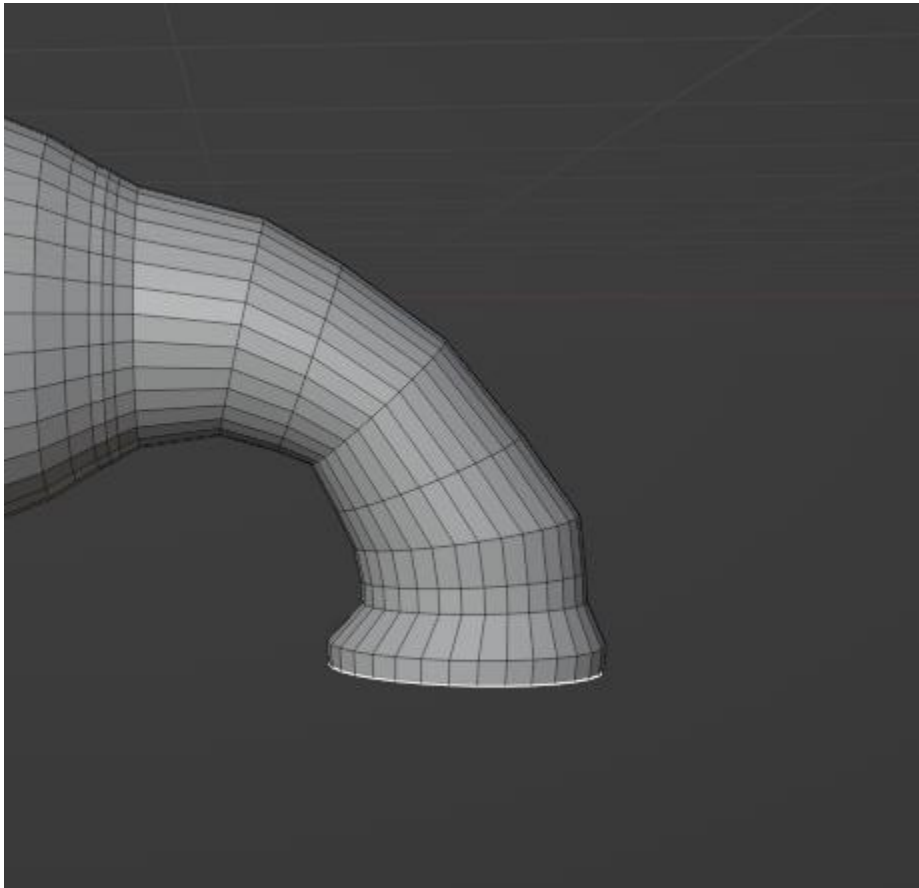
Lalu buat lagi sebuah cylinder



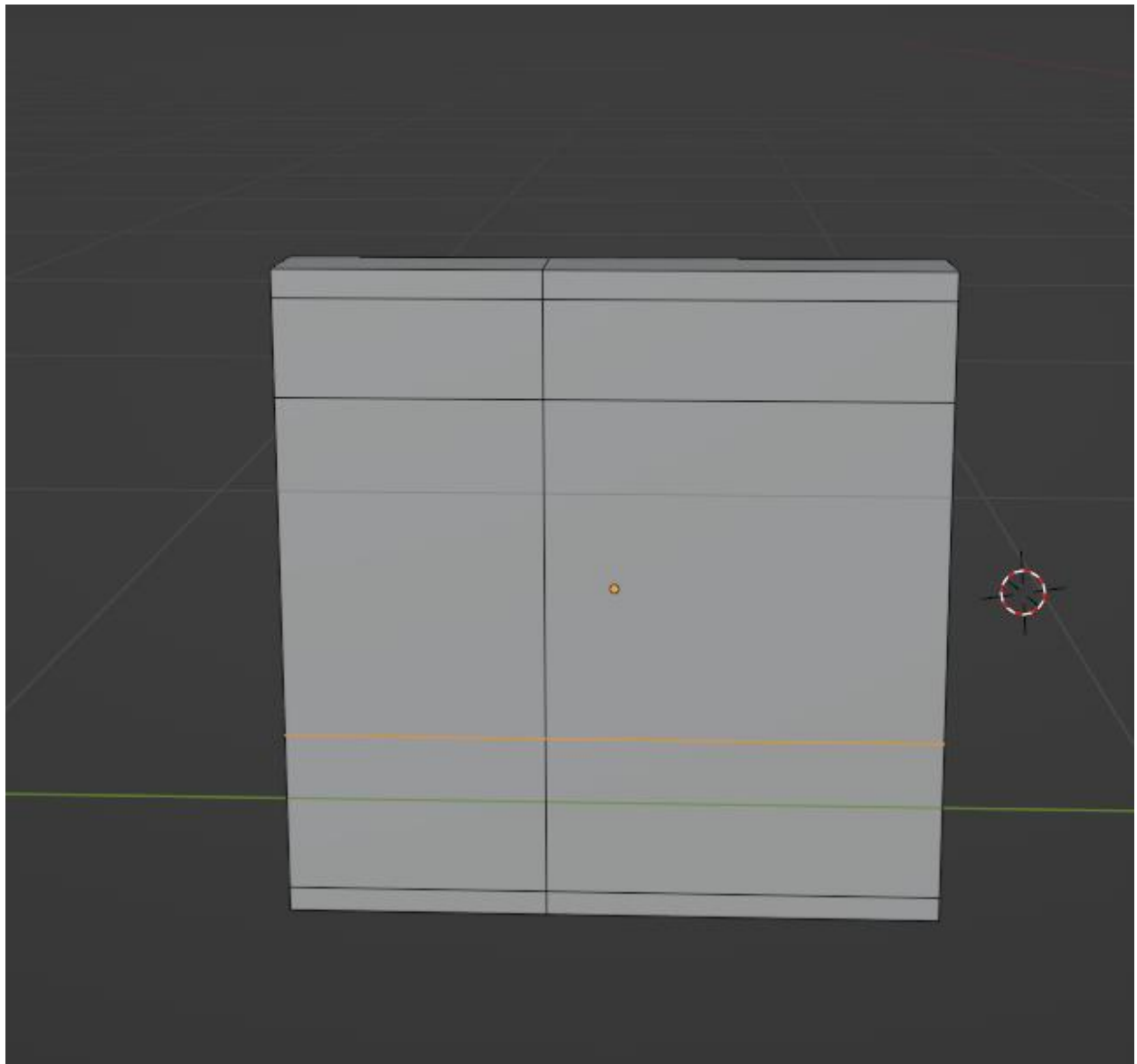
Lalu scale ke arah x dan potong dan skala terus menerus agar jadi seperti dibawah



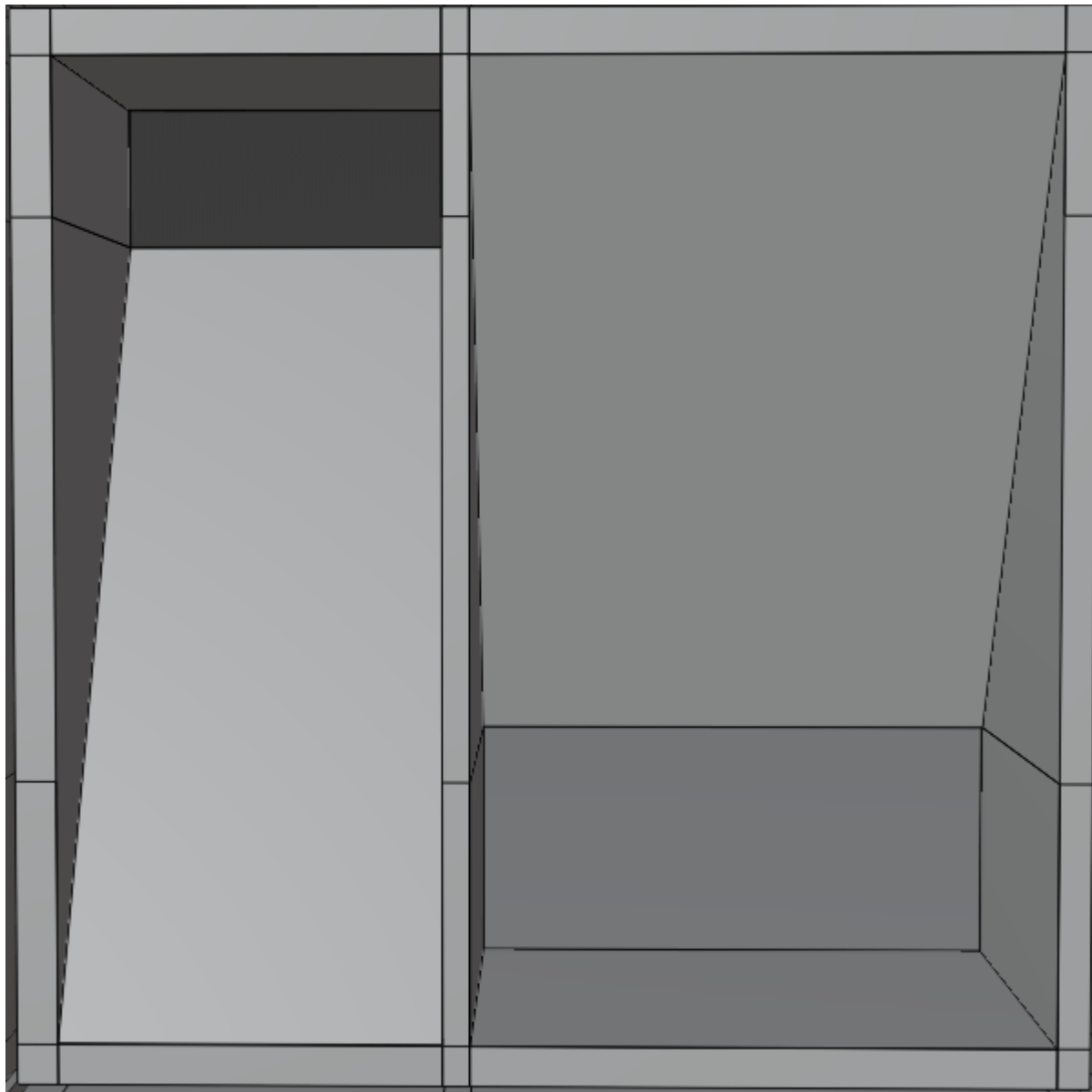
Selanjutnya buat ujung keran nyba



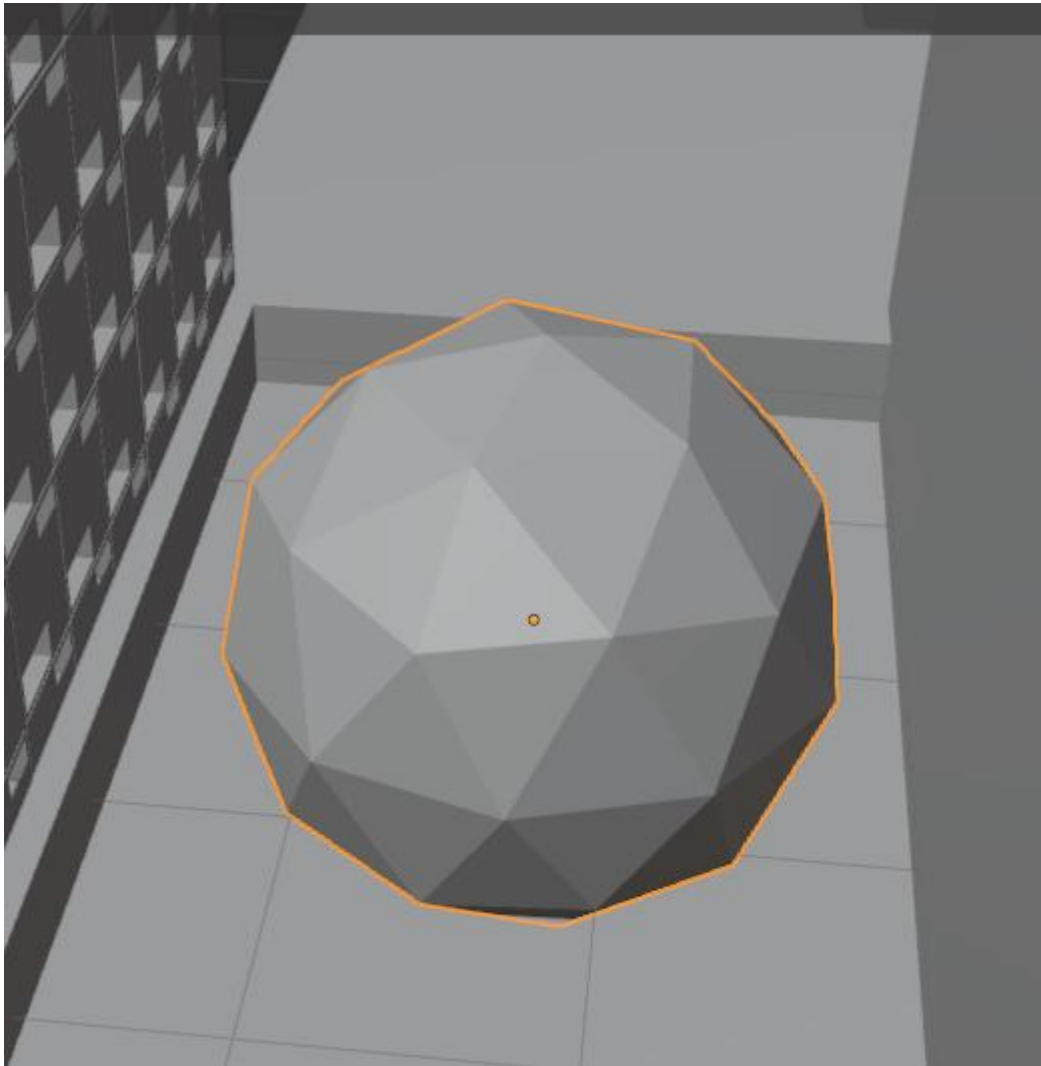
Buat lagi sebuah kubus , scale sumbu x hingga pipih lalu potong seperti dibawah



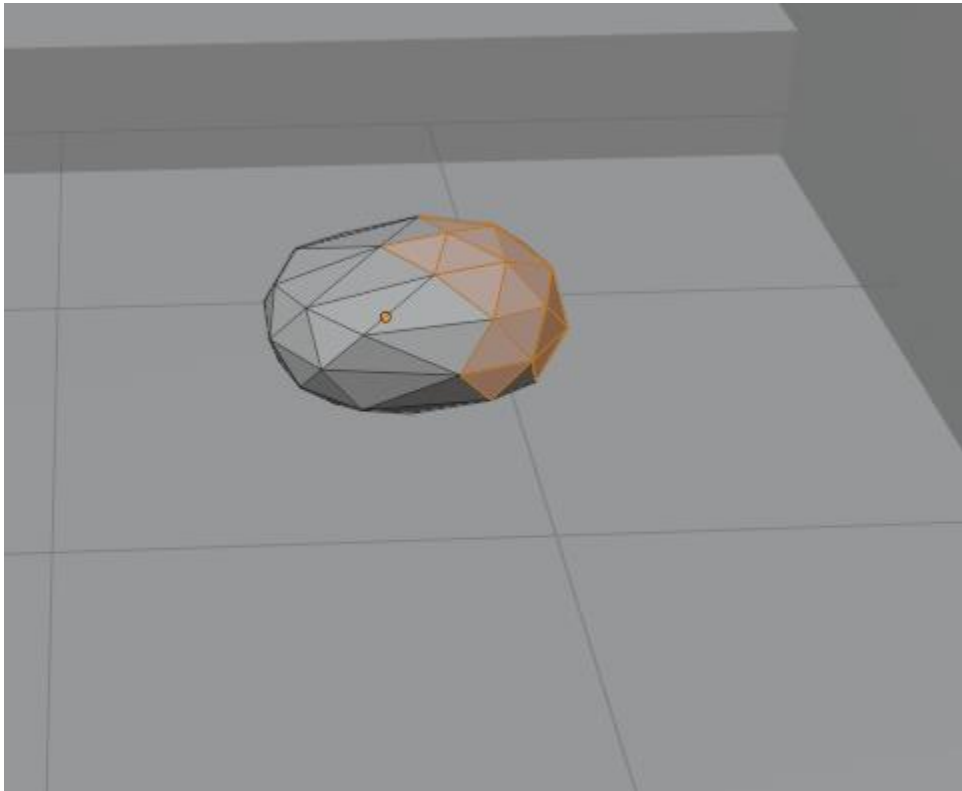
Lalu anda dapat menghapus faces dan menggrab edges agar jadi seperti di bawah



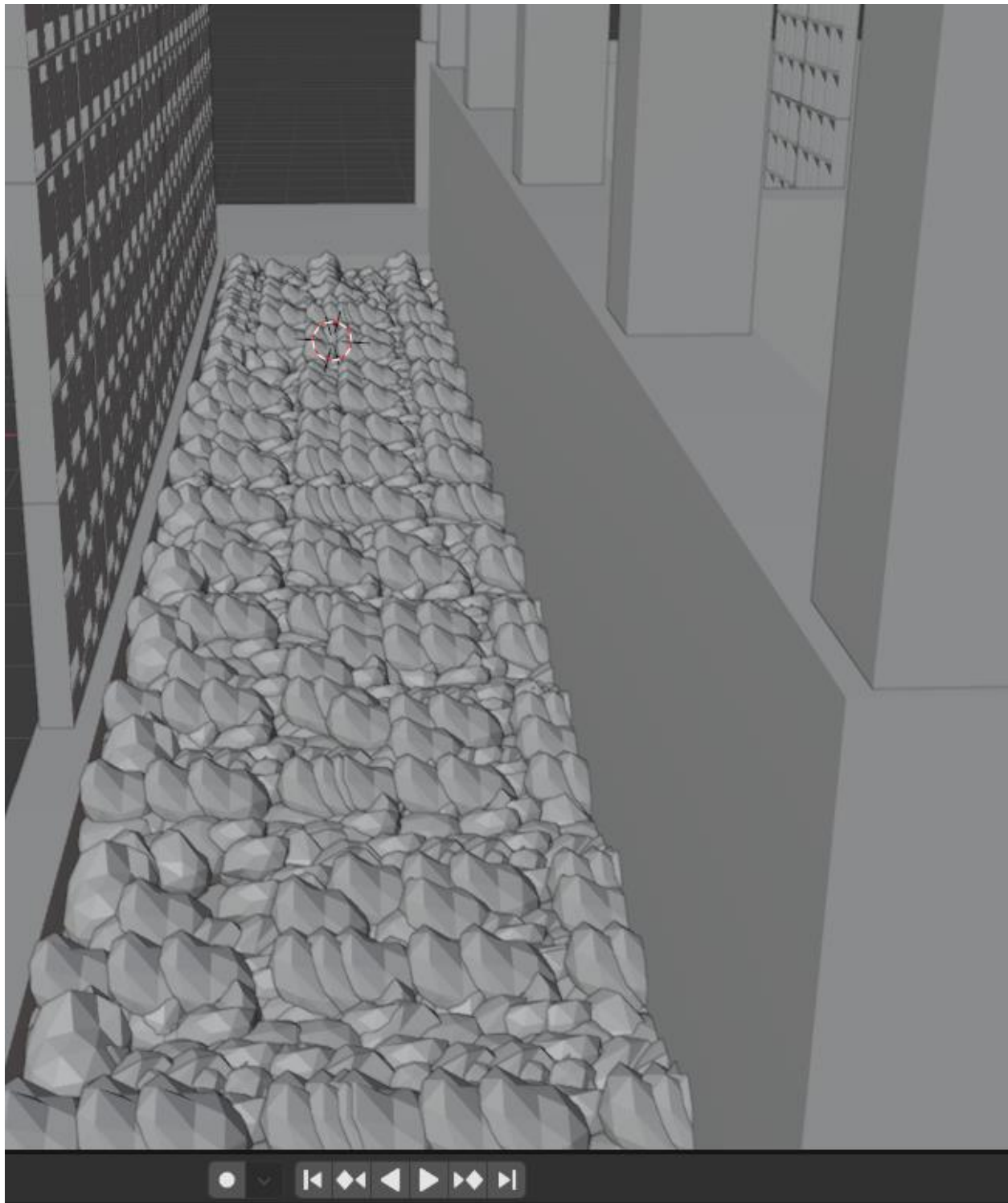
Buat sebuah ico sphere



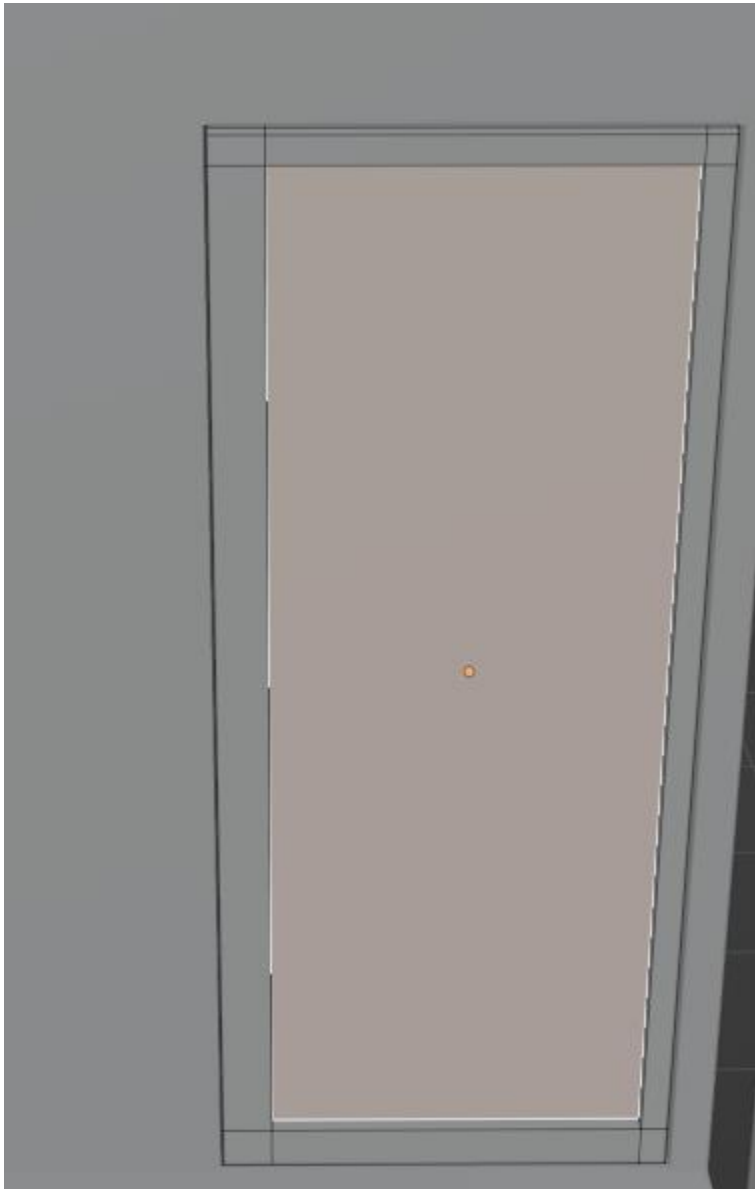
Dan buah lah batu seperti yang anda mau untuk memenuhi kolam batu

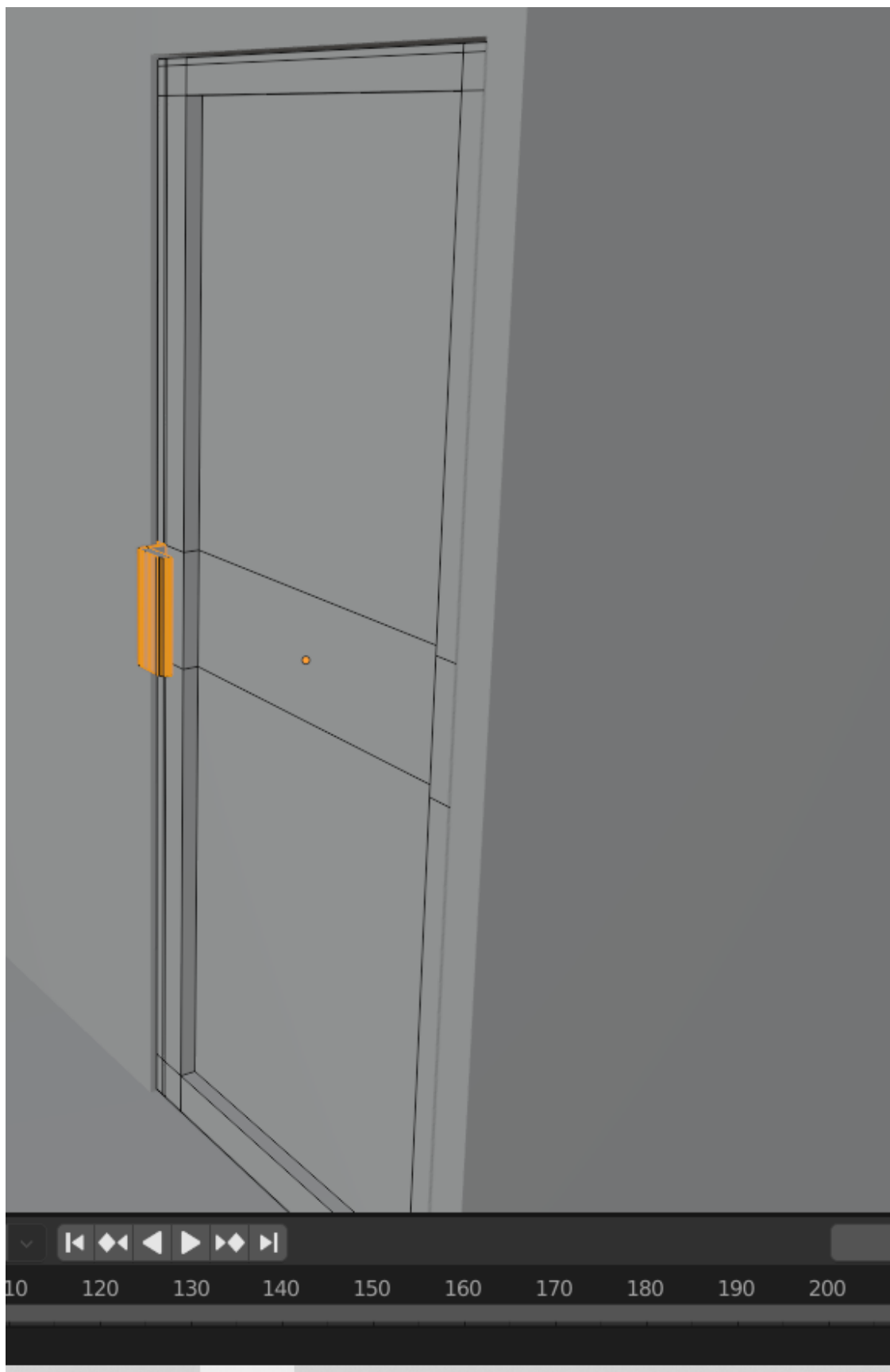


Buat lagi sebanyak yang anda inginkan atau Duplikat batunya



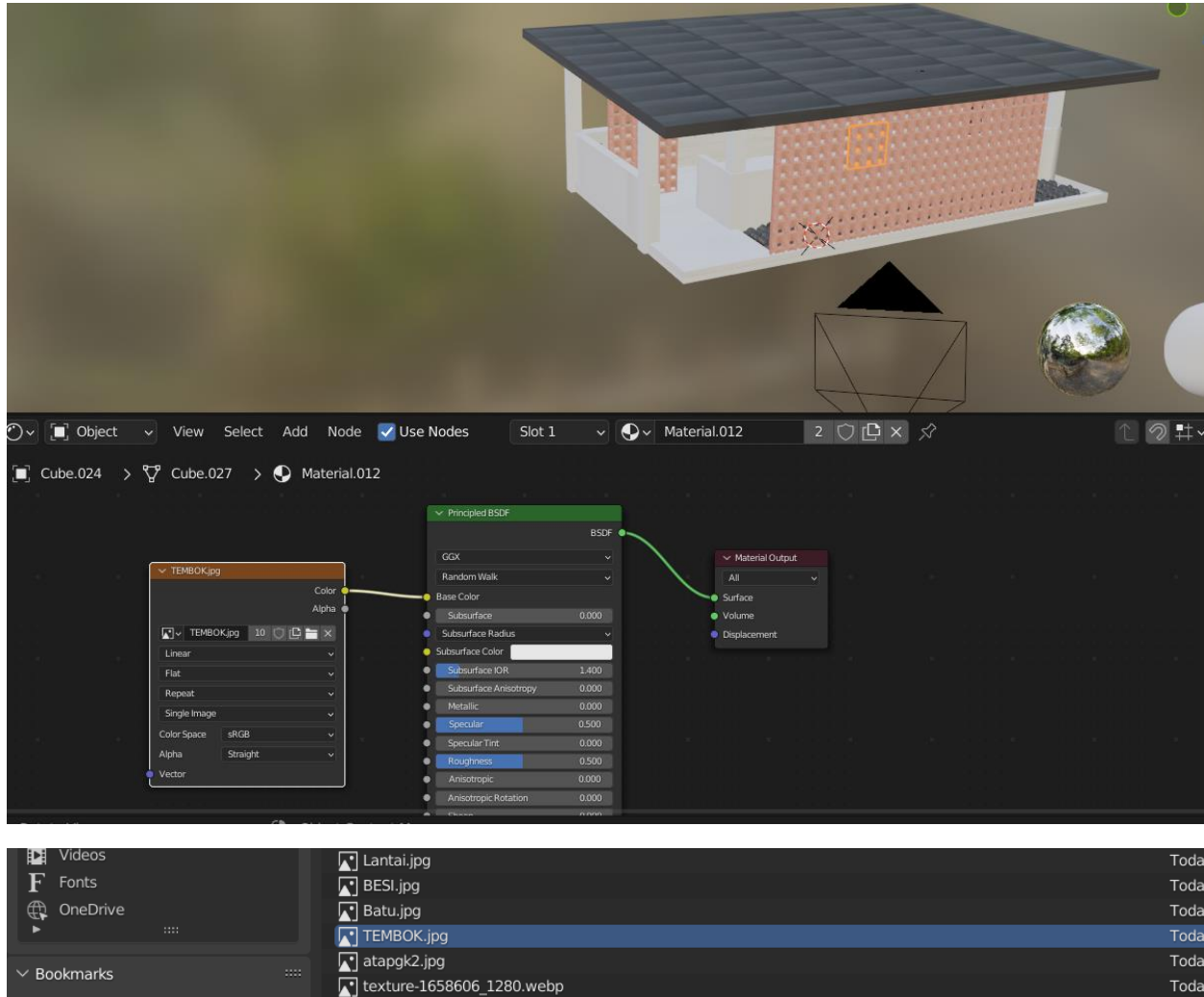
Lalu buat juga pintunya toiletnya



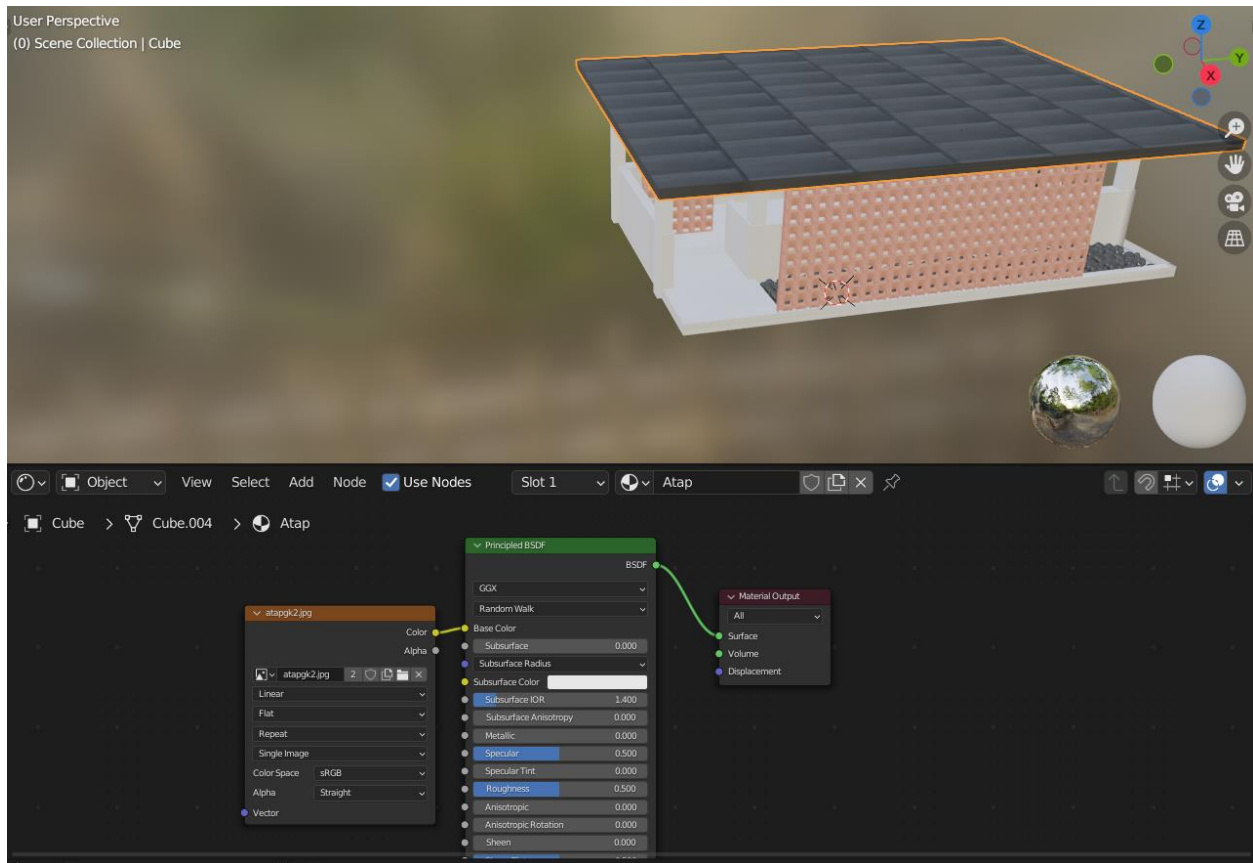


Shading & Texturing

Pertama kita akan kasih tembok pada tempat wudhu dengan cara mengkasih texture dengan cara klik shading lalu kita pilih dindingnya dan kita add material output ,principal BSDF dan image texture dan kita kasih texture yang sudah di download yaitu tembok.jpg maka hasilnya akan seperti di gambar

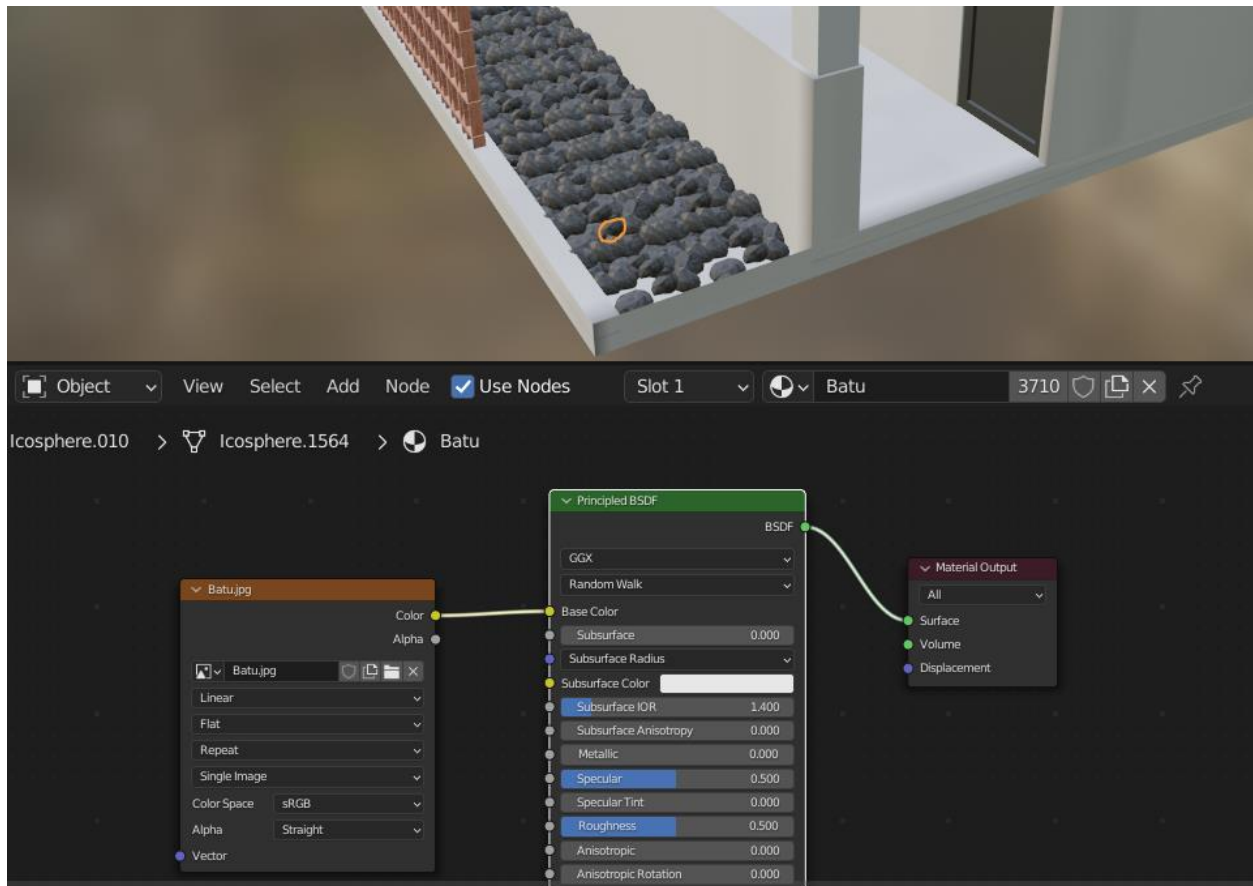


Lalu kita kasih texture pada atap caranya sama seperti kasih texture tembok hanya bedanya texture yang di download yaitu atapgk2.jpg

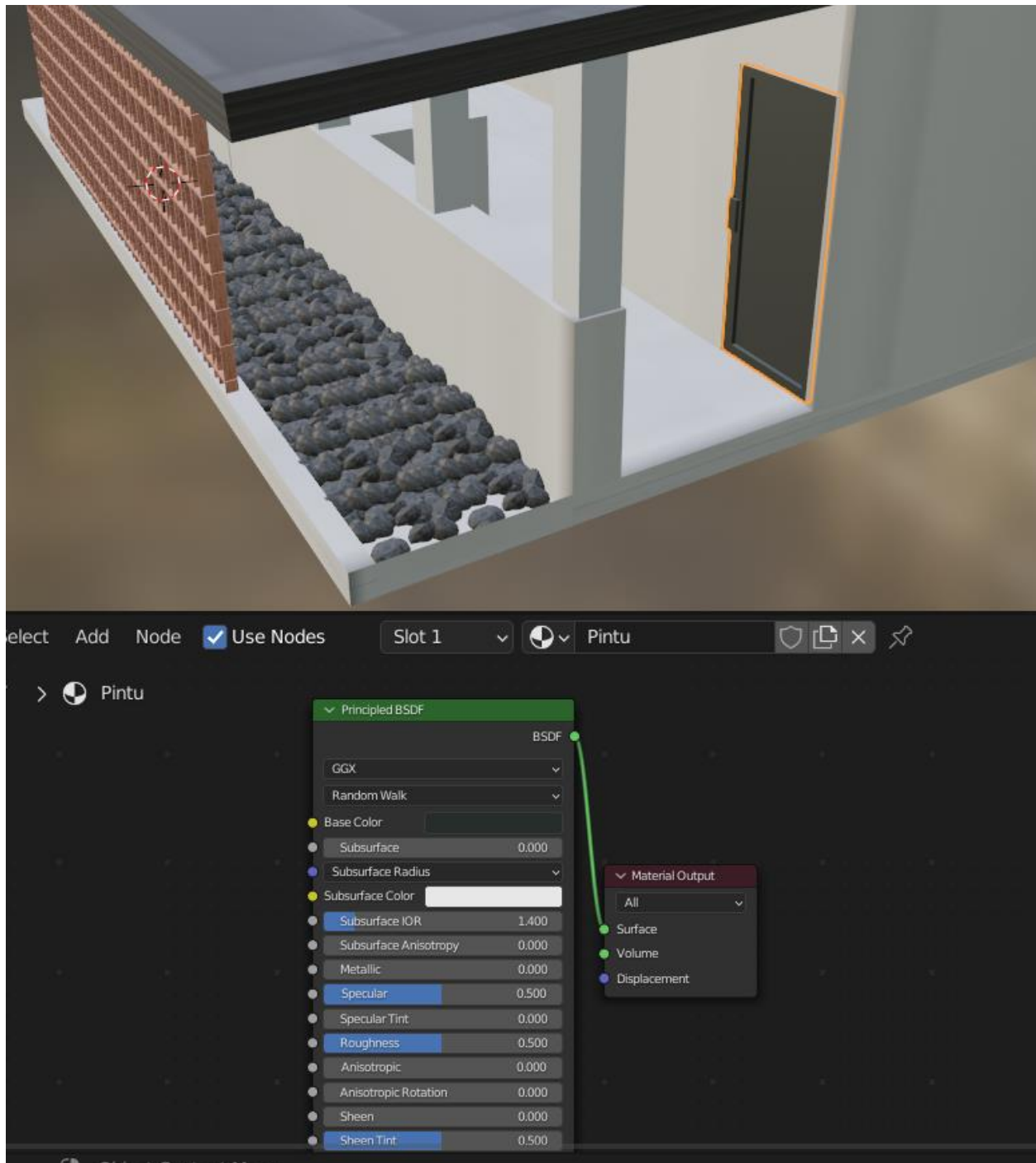


| | | | |
|----------|-------------|-------------|---------|
| Videos | Lantai.jpg | Today 16:56 | 3 KiB |
| Fonts | BESI.jpg | Today 16:51 | 65 KiB |
| OneDrive | Batu.jpg | Today 16:12 | 69 KiB |
| | TEMBOK.jpg | Today 15:53 | 172 KiB |
| | Atapgk2.jpg | Today 15:48 | 4 KiB |

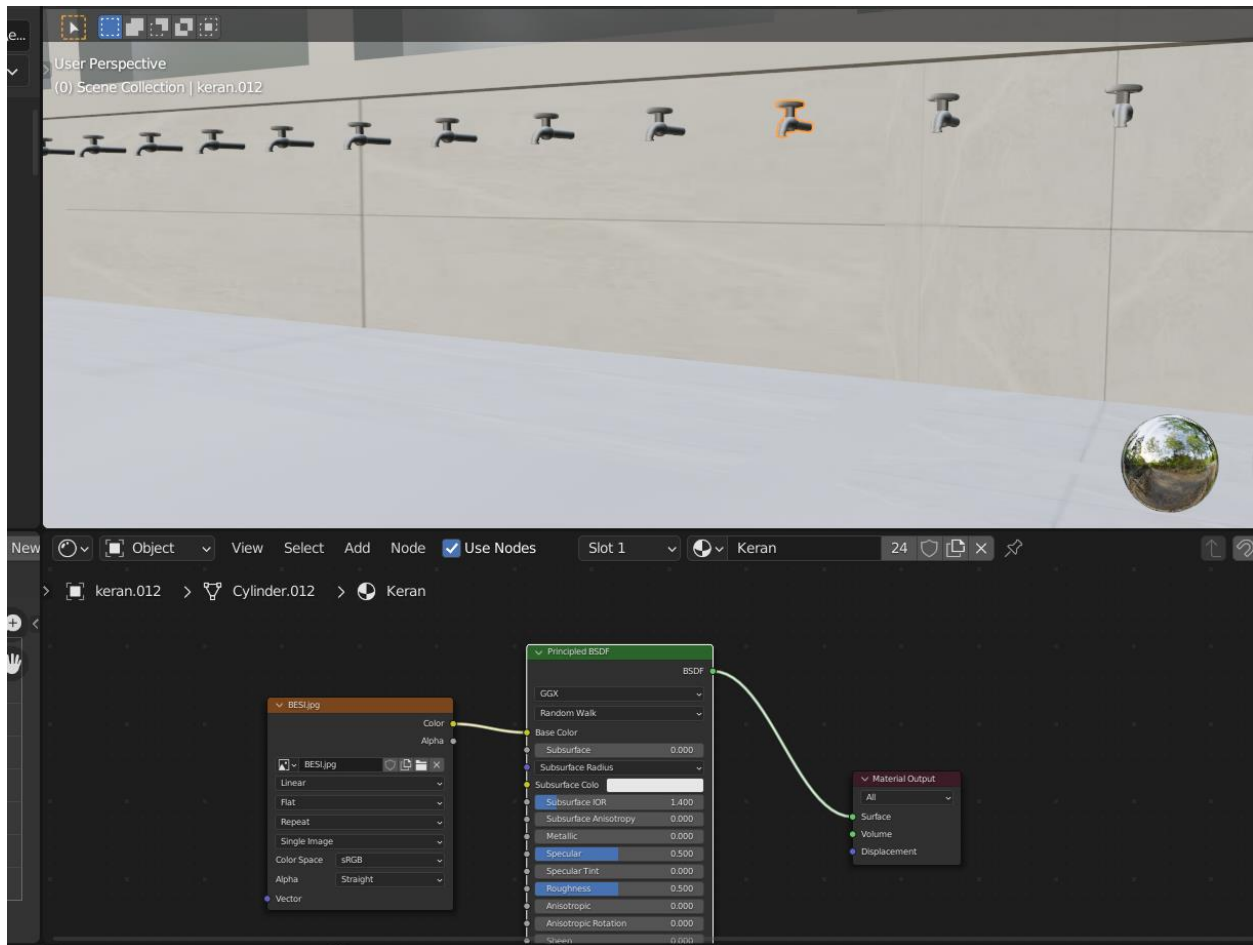
Untuk texture batu sama seperti sebelumnya caranya hanya nama file texturenya yg berbeda yaitu batu.jpg



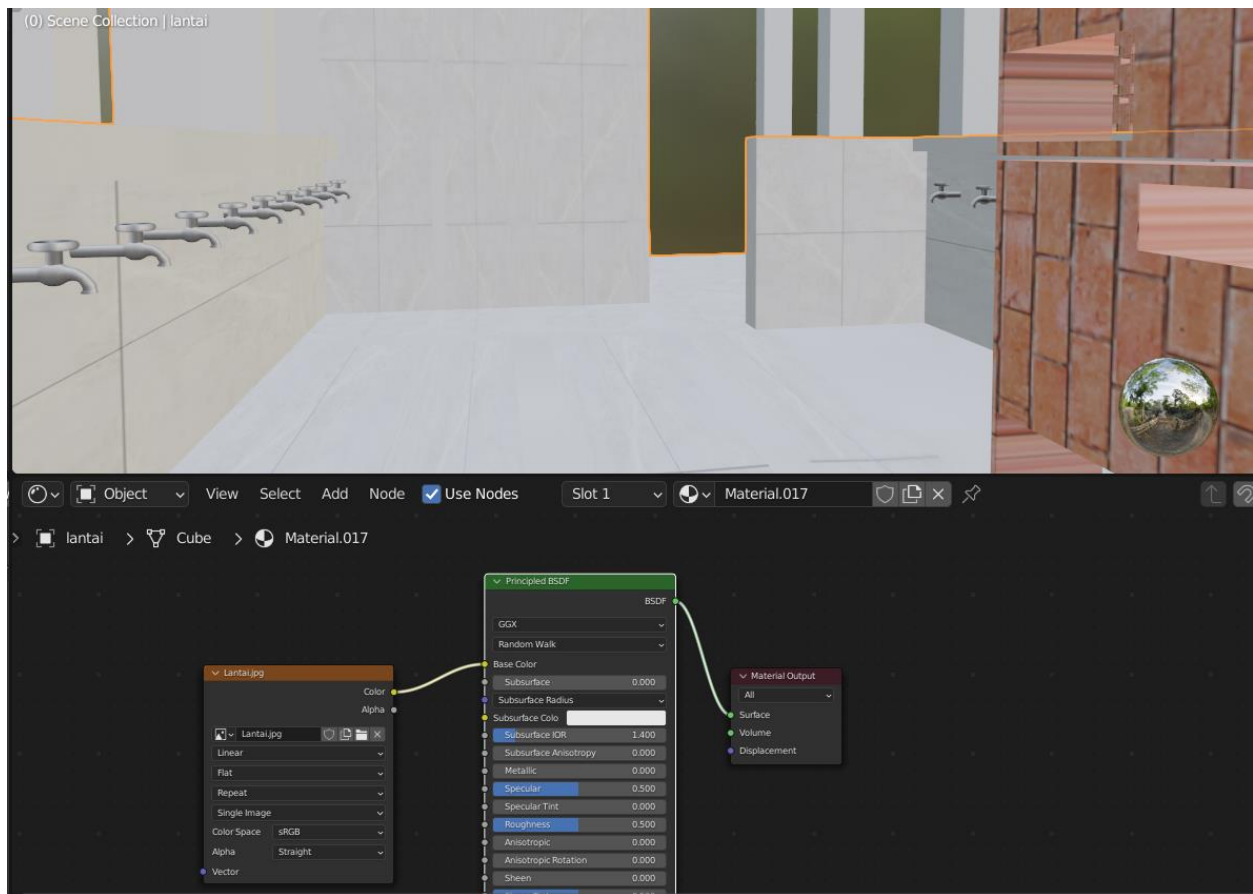
Untuk pintu kita kasih warna hitam dengan cara add material output dan principled BSDF lalu di hubungkan da base colornya kita pilih warna hitam



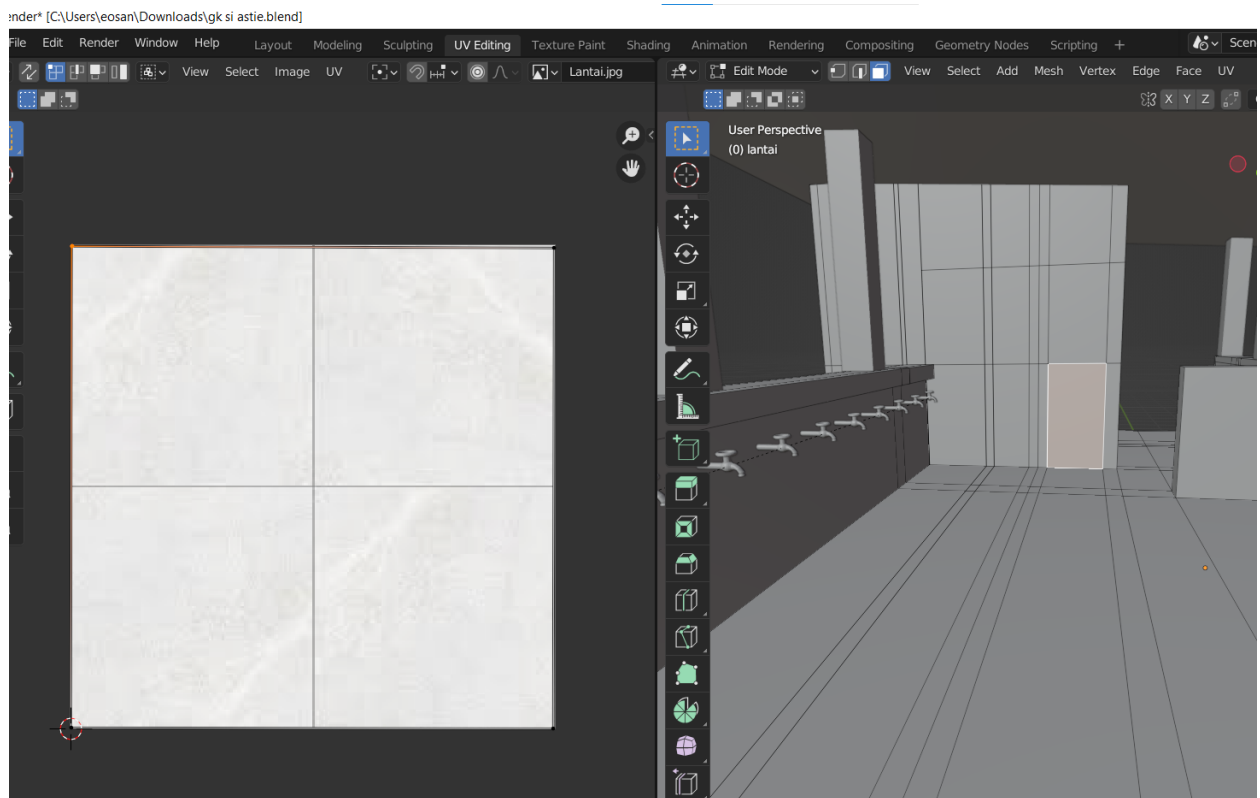
Untuk texture keran air sama seperti memberi texture tembok,atap dan batu dan nama file texture untuk keran yaitu besi.jpg



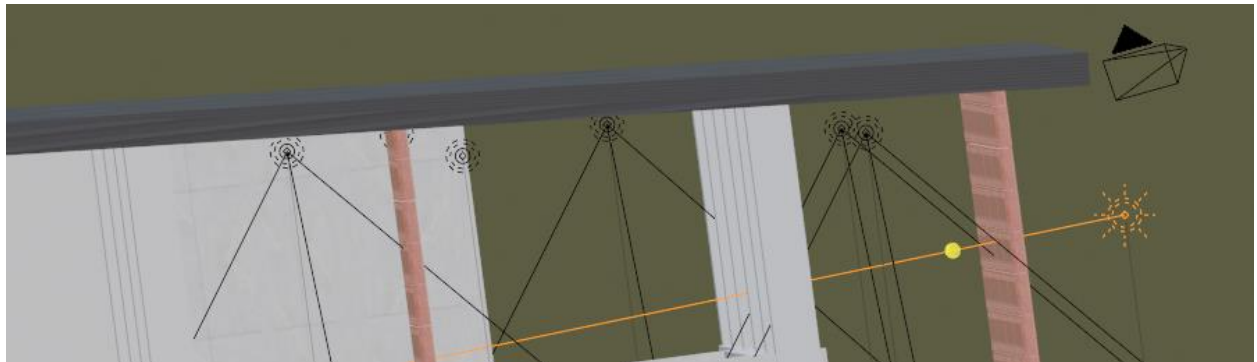
Untuk texture lantai sama seperti memberi texture tembok,atap dan batu dan keran air dan nama file texture untuk lantai yaitu lantai.jpg



Lalu agar texture lantainya jadi lebih bagus maka kita edit di uv editing dan kita klik titiknya lalu kita tarik ke pojok dengan cara klik g



Lalu kita kasih 7 lampu yaitu 1 lampu sun 3 lampu spot 3 lampu point



Hasil RENDER

