

LAPORAN UJIAN TENGAH SEMESTER GRAFIKA KOMPUTER

“SPONGEBOB SQUAREPANTS”



Kelompok 22

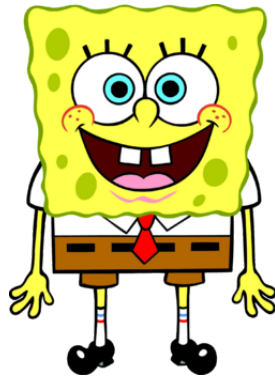
Gregorius Tifanico	C14190135
Michael Alverian	C14190149
Brigitta Audrey	C14200188

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK
INDUSTRI UNIVERSITAS KRISTEN PETRA SURABAYA
2022**

A. TOPIK

Topik yang dipilih yaitu dari acara film kartun *Spongebob Squarepants*. Lalu untuk pemilihan karakter sendiri, kelompok kami memilih 3 karakter dari acara film kartun tersebut, diantaranya:

1. Spongebob



2. Patrick



3. Plankton



B. OBJEK

1. Balok dan Kubus
2. Lingkaran dan oval
3. Kerucut
4. Tabung
5. Kurva

C. FITUR

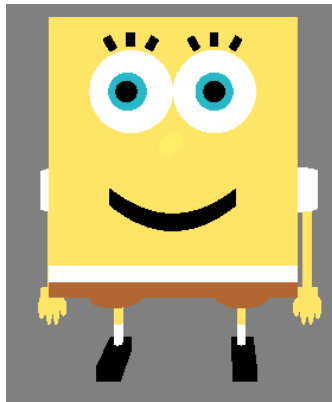
Fitur yang terdapat pada proyek kami, yaitu:

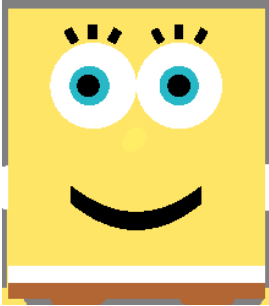


1. ESC (Escape) = keluar dari program aplikasi
2. Kamera
 - a. W = layar kamera bergerak ke depan
 - b. S = layar kamera bergerak ke belakang
 - c. A = layar kamera bergerak ke samping kiri
 - d. D = layar kamera bergerak ke samping kanan
 - e. Spasi = layar kamera bergerak ke atas
 - f. LSHIFT (Left Shift) = layar kamera bergerak ke bawah
3. Rotasi
 - a. NUM4 = rotasi sumbu y bergerak ke arah kiri
 - b. NUM6 = rotasi sumbu y bergerak ke arah kanan
 - c. NUM8 = rotasi sumbu x bergerak ke arah atas
 - d. NUM2 = rotasi sumbu x bergerak ke arah bawah
 - e. NUM7 = rotasi sumbu z bergerak ke arah kanan
 - f. NUM9 = rotasi sumbu z bergerak ke arah kiri
4. Ubah ukuran
 - a. UP Arrow = memperbesar ukuran objek
 - b. Bottom Arrow = memperkecil ukuran objek
5. Pindah posisi
 - a. H = berpindah posisi sumbu X ke arah kiri
 - b. K = berpindah posisi sumbu X ke arah kanan
 - c. Y = berpindah posisi sumbu Y ke arah atas
 - d. I = berpindah posisi sumbu Y ke arah bawah
 - e. U = berpindah posisi sumbu Z ke arah depan
 - f. J = berpindah posisi sumbu Z ke arah belakang
 - g. D1 = memilih objek spongebob yang digerakkan
 - h. D2 = memilih objek patrick yang digerakkan
 - i. D3 = memilih objek plankton yang digerakkan

D. DESAIN MODEL

Spongebob

By : Gregorius Tifanico



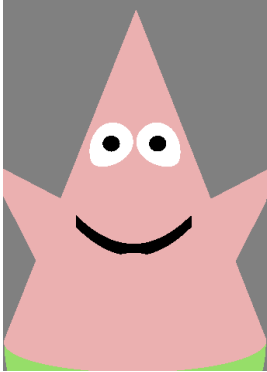
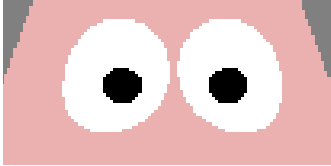
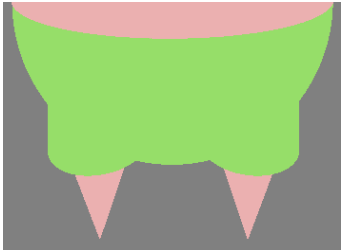
Object	Penjelasan
<p>Badan/Body</p> 	<p>Menggunakan bentuk balok</p>
<p>Mata/Eyes</p> 	<p>Menggunakan 3 ukuran lingkaran untuk membuat bola mata dan menggunakan balok untuk membuat alis dari spongebob</p>
<p>Kaki/Legs</p> 	<p>Untuk membuat celana dari spongebob hingga ke bagian sepatu menggunakan 2 balok yang berbeda warna yaitu putih dan coklat kemudian menggunakan tabung untuk membuat detail dari celana, juga menggunakan tabung yang berbeda ukuran untuk membuat kaki. Pada bagian sepatu digunakan bentuk balok.</p>
<p>Lengan/Hand</p>	<p>Menggunakan bentuk balok untuk membentuk lengan baju dari</p>



	<p>spongebob. Lengan biasa menggunakan bentuk tabung. Pada bagian jari-jari dan telapak tangan menggunakan gabungan antara balok dengan oval pada bagian jari-jari</p>
<p>Hidung/Nose</p> 	<p>Menggunakan bentuk oval</p>
<p>Mulut/Mouth</p> 	<p>Menggunakan kurva bezier</p>
<p>Awan/Cloud</p> 	<p>Menggunakan tabung yang disusun rapi agar membentuk seperti awan pada spongebob</p>
<p>Latar/Background</p> 	<p>Menggunakan balok yang disusun pada bagian bawah, kiri, kanan, dan juga belakang agar terlihat seperti latar</p>

Patrick

By : Brigitta Audrey

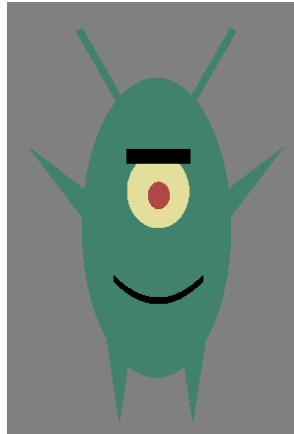


Object	Penjelasan
<p>Badan/Body</p> 	<p>Badan dari patrick menggunakan bentuk kerucut</p>
<p>Mata/Eyes</p> 	<p>Mata dari patrick menggunakan gabungan dari 2 lingkaran yang ukurannya berbeda</p>
<p>Kaki/Legs</p> 	<p>Pada bagian kaki patrick terdapat 3 bentuk yaitu setengah lingkaran, tabung, dan kerucut. Lingkaran dan tabung menjadi bagian dari celana patrick sedangkan kerucut menjadi bagian dari kaki patrick</p>




<p>Lengan/Hands</p> 	<p>Lengan dari patrick menggunakan bentuk kerucut</p>
<p>Mulut/Mouth</p> 	<p>Mulut dari patrick menggunakan kurva bezier</p>

Plankton

By : Michael Alverian



Object	Penjelasan
<p>Badan/Body</p> 	<p>Pada bagian badan menggunakan bentuk oval</p>
<p>Mata/Eyes & Alis/Eyebrow</p> 	<p>Pada bagian mata dari plankton, terdapat tiga bentuk yaitu 2 lingkaran dan 1 balok. Untuk membentuk bola mata, menggunakan 2 lingkaran yang berbeda ukuran serta warna. Pada bagian alis yang terdapat pada bagian atas dari bola mata, menggunakan balok berwarna hitam</p>
<p>Lengan/Hand</p> 	<p>Pada bagian lengan menggunakan bentuk kerucut</p>

<p>Kaki/Legs</p> 	<p>Pada bagian kaki menggunakan bentuk kerucut</p>
<p>Antena</p> 	<p>Pada bagian atas dari kepala plankton terdapat antena. Antena dibuat menggunakan bentuk balok</p>
<p>Mulut/Mouth</p> 	<p>Untuk mulut plankton, dibuat menggunakan kurva bezier</p>