

Laporan Penggerjaan Project Grafika Komputer
Kelompok 10

Link Video Youtube:

Tema: Pokemon



Object 1 (jigglypuff) - Christophorus Ivan (C14220210)

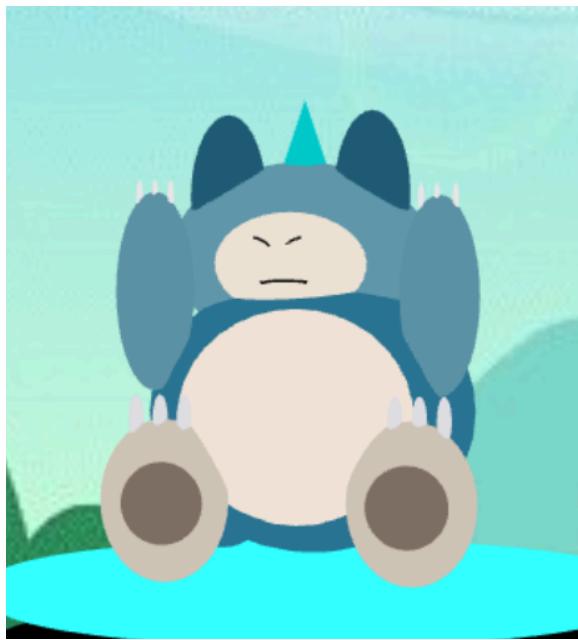
1. Ellipsoid: badan, kaki
2. Ellipsoid paraboloid: telinga, mata, tangan
3. Tabung: batang pencil
4. Cone: pucuk pencil
5. Bezier curve: mulut

Transformasi:

1. Tangan menggunakan rotasi X dan Y
2. Telinga menggunakan rotasi X dan Y
3. Pencil menggunakan rotasi X dan Y

Animasi:

1. Scaling: Ukuran jigglypuff membesar dan mengecil berdasarkan time
2. Rotation: berputar pada sumbu sesuai translasi object, pada sumbu Y



Object 2 (Snorlax) - Daud Christian (C14220206)

1. Elipsoid : muka, muka dalam, tangan kanan & kiri, kaki kanan & kiri, kuku tangan & kaki, badan, badan dalam
2. Elipsoid Paraboloid : telinga kanan & kiri
3. Tabung : kaki dalam (kanan & kiri), penghubung kaki (kiri & kanan)
4. Cone : topi
5. Bezier Curve : alis mata, mulut

Transformasi :

1. Tangan kanan menggunakan translate X
2. Tangan kiri menggunakan translate X dan Y
3. Telinga kiri menggunakan translate X, Y, dan Z
4. Muka dan muka dalam menggunakan translate X

Scaling :

1. Ukuran snorlax membesar dan mengecil berdasarkan time

Rotation :

1. Snorlax berputar di tempat sesuai koordinat awalnya (0,0,0), dengan menggunakan rotasi pada sumbu y



Object 3 (Poliwag) - Timothy Viery (C14220197)

1. Ellipsoid : badan luar, badan dalam, mata, ekor, mulut
2. Ellipsoid Paraboloid : outer eye
3. Tabung : kaki kanan & kiri
4. Bezier curve : spiral, smile

Transformasi :

1. Ekor menggunakan translate X
2. Kaki kanan menggunakan translate Z
3. Kaki kiri menggunakan translate Y

Scaling :

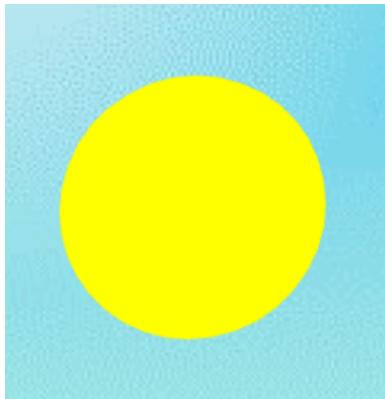
1. Ukuran snorlax membesar dan mengecil berdasarkan time

Rotation :

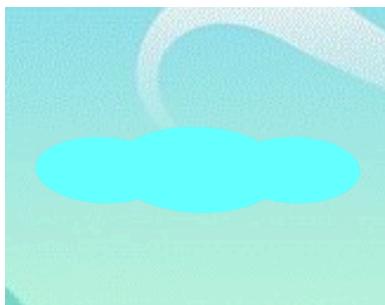
1. Snorlax berputar di tempat sesuai koordinat awalnya (0,0,0), dengan menggunakan rotasi pada sumbu y

Environment:

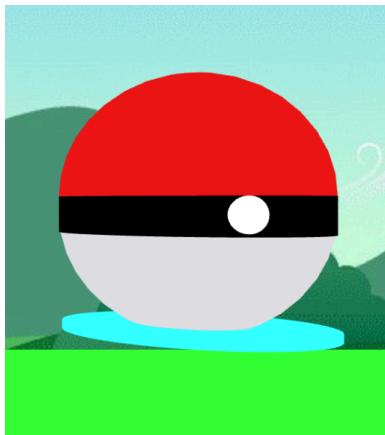
1. Matahari (Elipsoid)



2. Awan (Elipsoid)



3. Pokeball (halfsphere dan tabung)



4. Tanah (tabung)



Animasi Environment:

1. Menggerakkan pokeball ke berbagai arah

- Rotasi terhadap sumbu y berdasarkan titik origin yang diinisialisasikan
- Scaling pokeball tiap pokemon disesuaikan dengan timing
- Translasi pokeball pada pertama kali menuju titik tertentu