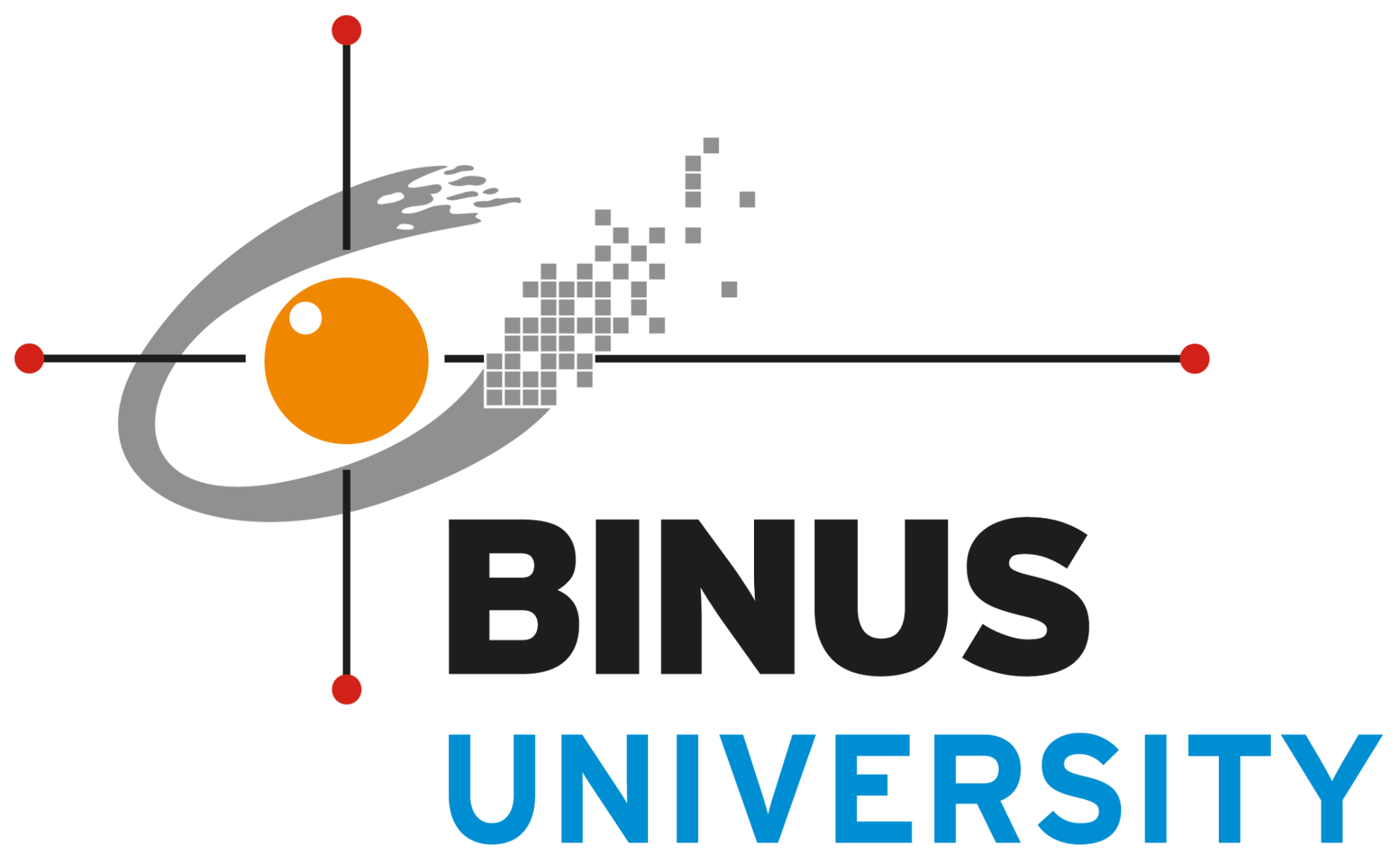
**Ide Proposal Computer Grafik**

****

**Nama Kelompok:**

2301862802 - Jefry

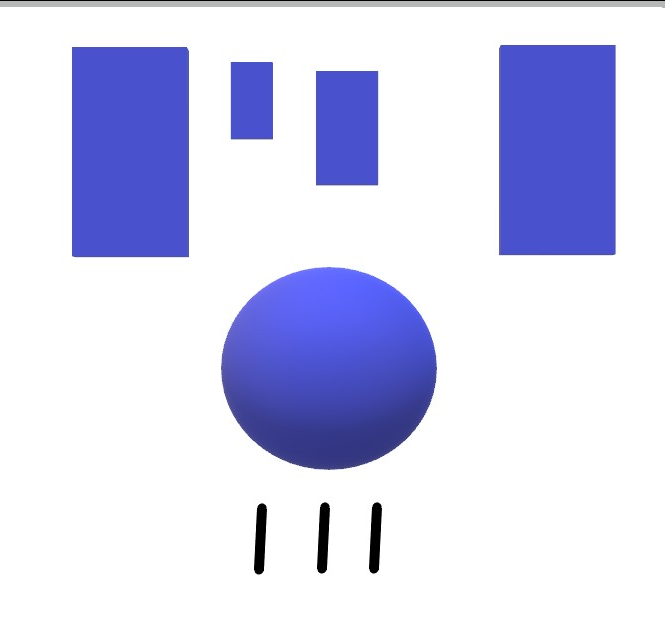
2301848224 - Jonas

2301880231 - Kevin

2301905341 - Edi Sugianto

2301947760 - Thoriq Wima A

**Bola 3D**



**Description Idea :**

* Game bola, pada game ini ada beberapa obstacle dimana sebuah objek atau bola harus melewati obstacle tersebut. Dimana bola tersebut berjalan terus-menerus dan player harus menggerakan melewati obstacle tersebut. Jika mengenai obstacle bola tersebut maka game akan mengulangnya dari posisi awal.
* Game Bola 3D ini bisa digerakan dengan cara menekan key ‘a’ dan ‘d’ pada keyboard, yang dimana key ‘a’ akan menggerakan bole ke arah kiri dan key ‘d’ akan menggerakan bola ke arah kanan.

**Bidang Grafik Komputer :**

1. **Interaction**

Pada game Bola 3D ini, akan menggunakan key ‘a’ dan key ‘d’ untuk menggerakan bolanya ke arah kiri maupun kanan. Jika Bola berhasil melewati obstacle sampai akhir maka game akan menang. Jika bola mengenai obstacle atau tembok maka game akan diulang dari posis awal game tersebut.

1. **Imaging**

Pada game Bola 3D ini akan menggunakan imaging pada bagian lantai gamenya, dinding / penghalangnya dan bola. Dengan menggunakan TextureLoader jadi akan mengambil asset imagingnya, kemudian menggunakan map untuk menampilkan imagenya.

1. **Animation**

Pada game Bola 3D ini terdapat animation yaitu pada bagian bolanya. Jika user bermain menekan key ke kiri maka akan ada animasi bolanya itu bergerak ke kiri begitu juga sebaliknya pada bagian kanan.

1. **Modelling**

Pada game Bola 3D ini akan menggunakan modelling pada bagian box untuk dinding / penghalangnya, plane untuk lantainya, dan sphere untuk bolanya.

1. **Rendering**

Pada game Bola 3D ini akan menggunakan rendering yang dimana digunakan untuk terus update pergerakan bolanya karena kamera akan selalu mengikuti bolanya. Kemudian pada gamenya akan selalu bergerak ke -z. Dan beberapa peraturannya akan di gunakan di sana juga untuk selalu mengambil update posisinya.