

 UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA		NAMA PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA NAMA FAKULTAS : Teknologi dan Rekayasa Cerdas NAMA JURUSAN / PRODI : S1 Teknik Informatika	
LEMBAR KERJA MAHASISWA KE-9			
MATA KULIAH	Grafika Komputer (Praktikum)		
KODE	IN253 A	SKS	3+1 SKS
DOSEN PENGAMPU	Sulaeman Santoso, S.Kom., M.T. Asisten Dosen : Yehezkiel David S. Nathan Joshua	Pertemuan	11
PETUNJUK PELAKSANAAN TUGAS :			

Aturan Main :

- Sertakan nama dan NRP pada setiap file yang anda buat
- Anda boleh bertanya pada rekan anda namun tidak boleh menyalin jawaban dalam bentuk apapun → Pelanggar akan diberikan sanksi
- Anda tidak diperkenankan menggunakan bantuan *Generative AI* apapun (ChatGPT, Claude, Gemini, dll).
- Setiap nomor, dibuat SATU FOLDER. Penamaan folder sesuai dengan penamaan nomor.

1. Scene Lighting + dat.gui (T09A_NRP)

Anda diminta membuat **4 buah scene** interaktif yang mendemonstrasikan setiap jenis **Lighting**. Anda harus memanipulasi masing-masing **parameter** dari **4 scene** tersebut menggunakan **dat.gui**.

2. Explore (T09B_NRP)

Anda diminta mengimplementasikan dan explore materi yang sudah diajarkan (terdapat materi **buffergeometry**, **Material & Texture**, **Lighting**, **dat.gui**, **transformation**)