

TUGAS PROJEK UTS

Dosen Pengampu : ASTIE DARMAYANTIE, ST, MMSI, MSC.

Mata Kuliah : Grafik Komputer 2



Nama Anggota :

- 1. Maulana Shiddiq P. (50420708)**
- 2. Reyno Akmalrizqi F. (51420079)**
- 3. Syakila Salsabila S. (51420224)**

Kelas : 3IA09
Fakultas : Teknologi Industri
Jurusan : Informatika

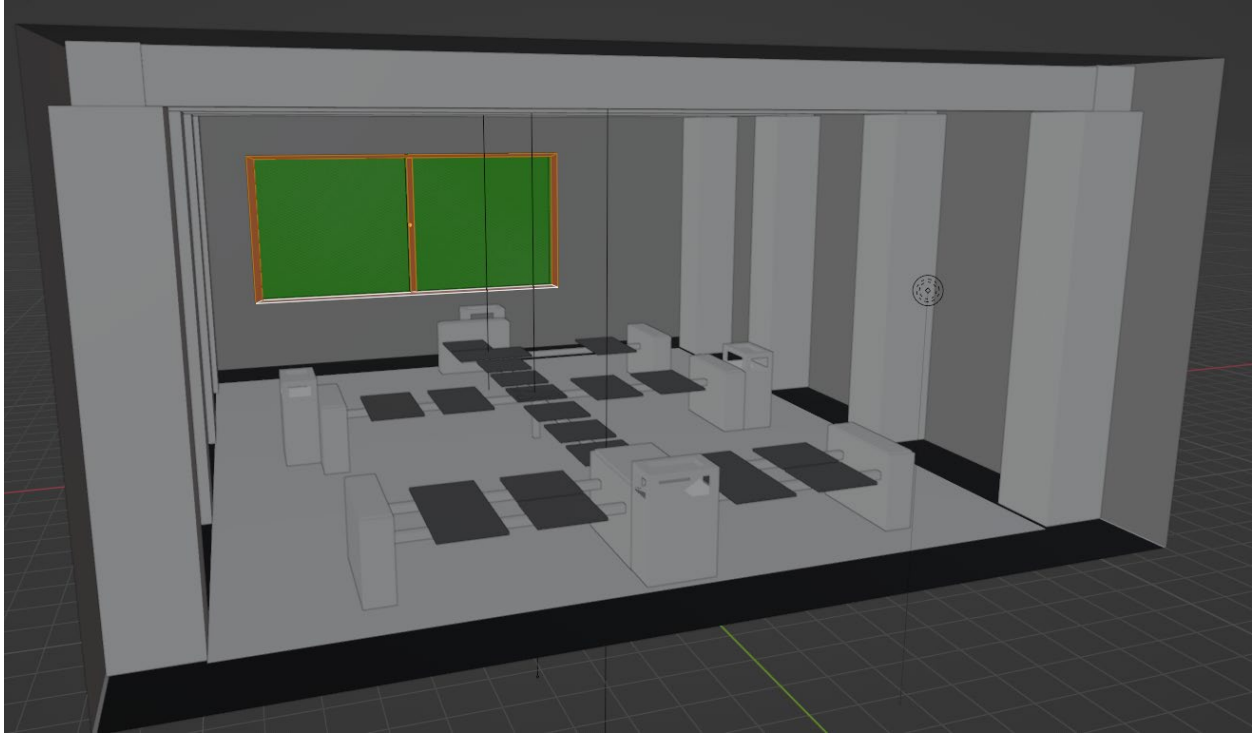
UNIVERSITAS GUNADARMA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INFORMATIKA

2023

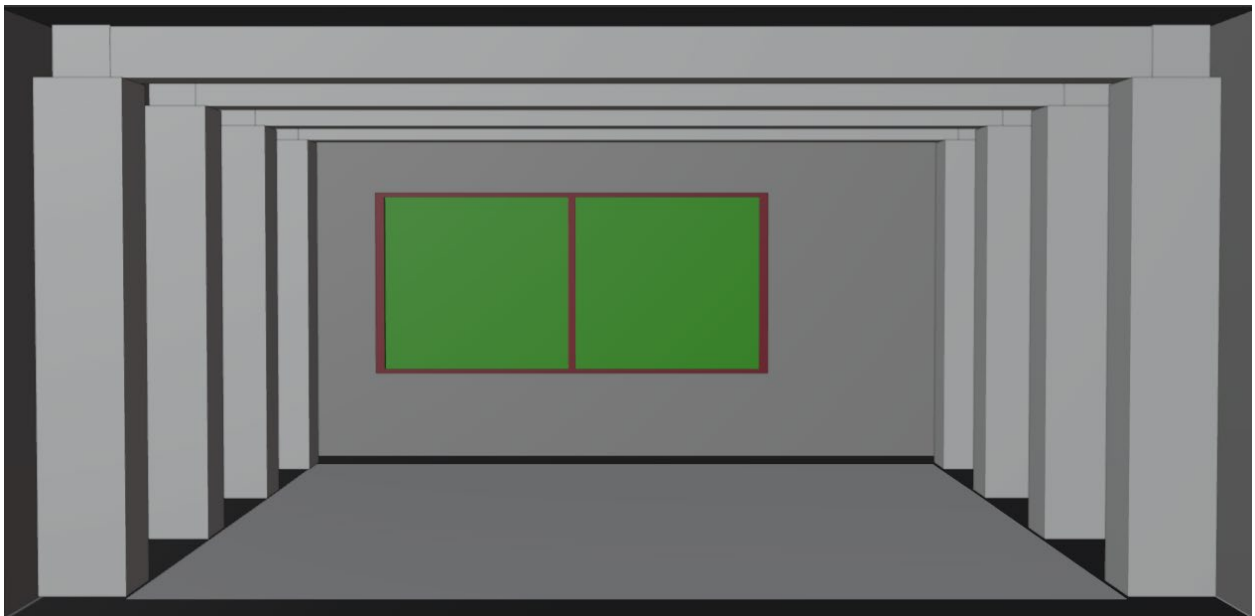
Pembuatan objek dari kampus yaitu koridor dua pada kampus E gunadarma menggunakan aplikasi Blender.

Gambar asli dari koridor dua kampus E :





- Ruangan



Penjelasan cara pembuatan ruangan

Dinding :

Buat plane yang kemudian kita extrude bagian sisi kanan, kiri, dan belakangnya menggunakan E.

Lantai :

Buat plane kembali yang kemudian kita potong menjadi beberapa bagian menggunakan shortcut ctrl + R pada edit mode, kita memotong untuk memisahkan texture batu dan tiles pada lantai.

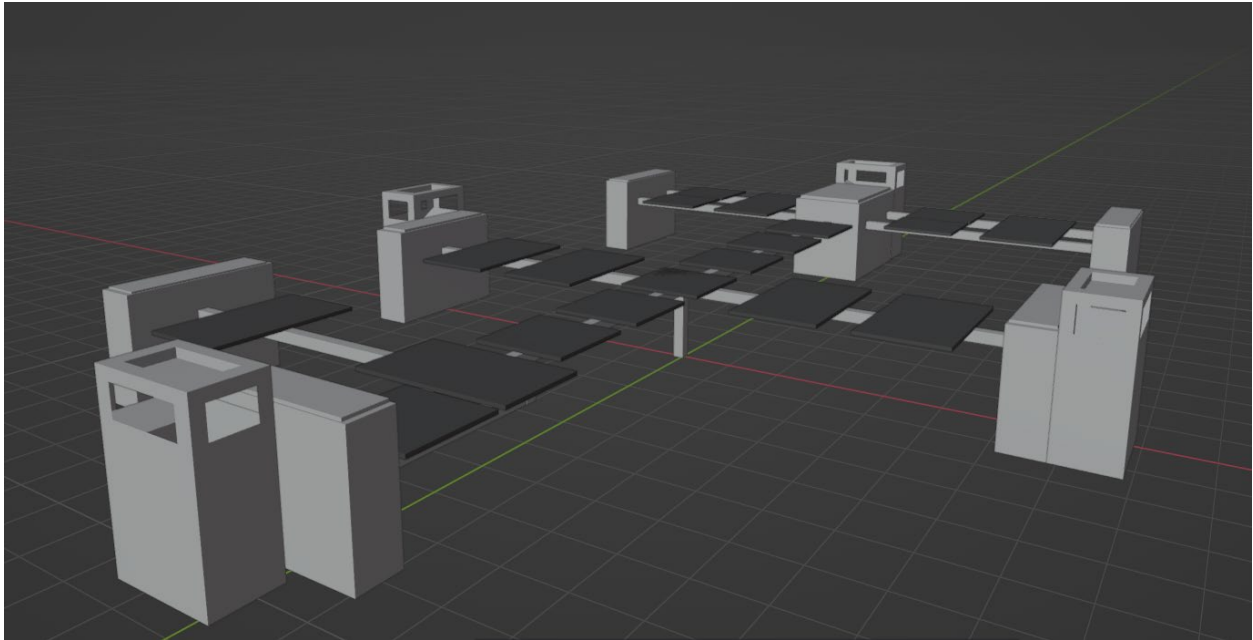
Tiang :

Menggunakan cube yang discale (S) kemudian di duplikat menjadi 8 buah seperti gambar dibawah, untuk tiang bagian atas sebagai penghubung tiang kanan dan kiri menggunakan proses yang sama.

Mading :

Buat plane kemudian potong beberapa bagian untuk dijadikan bagian samping mading menggunakan shortcut ctrl + R pada edit mode, kemudian extrude bagian dalam mading (yang berwarna hijau) kedalam menggunakan E. Untuk pewarnaannya select bagian yang ingin diwarnai kemudian klik material properties, lalu pilih use nodes dan pilih base color sesuai yang anda inginkan.

- Tempat Duduk



Penjelasan cara pembuatan tempat duduk

Bangku :

Gunakan plane yang kemudian kita extrude (E) agar memiliki ketebalan seperti pada gambar, duplikat bangku kemudian untuk yang berukuran lebih panjang kita scale (S) sesuai dengan ukuran yang ingin dibuat.

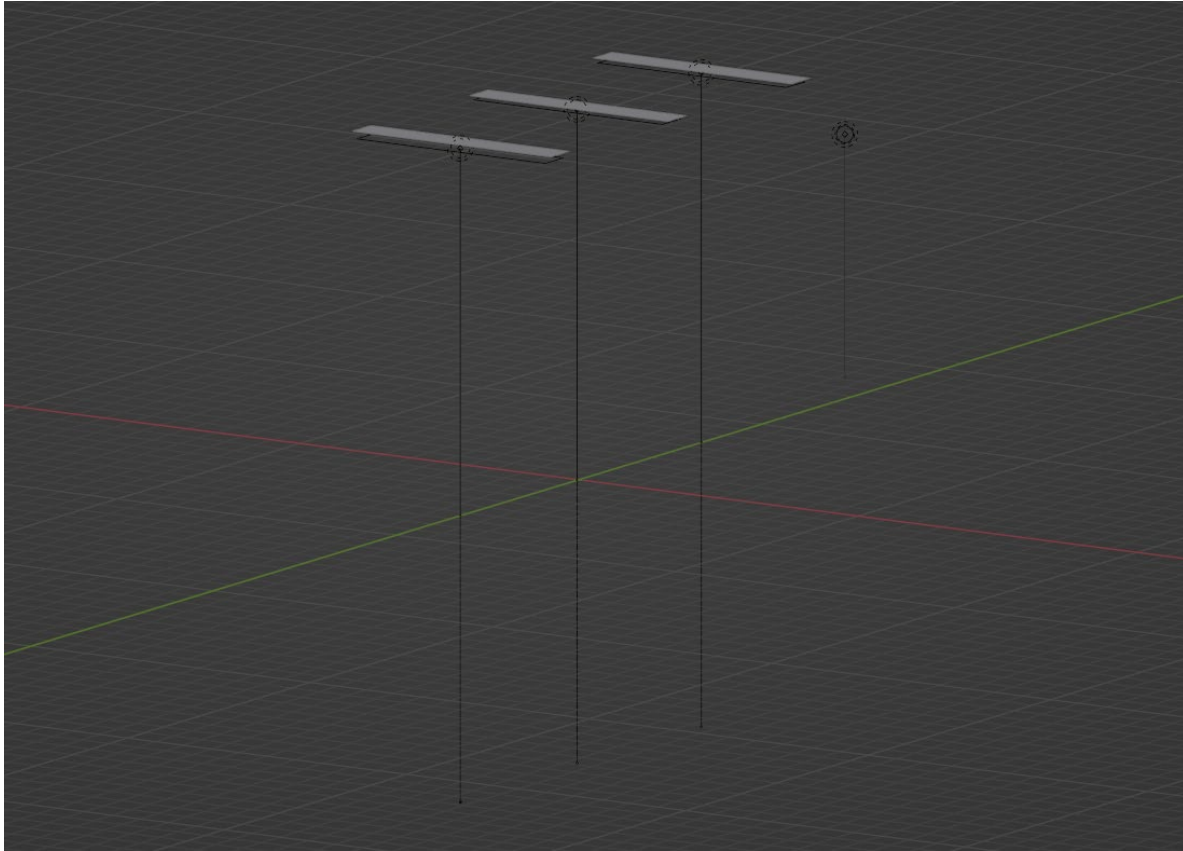
Rangka :

Gunakan cube untuk membuat rangka bangku yang kemudian kita scale (S) menjadi panjang, lalu kita posisikan cube dibawah bangku dan menempel dengan beton.

Beton :

Gunakan cube untuk membuat rangka bangku yang kemudian kita scale (S) menjadi seperti ukuran digambar, kemudian bagian atasnya di insert (I) kemudian kita extrude (E).

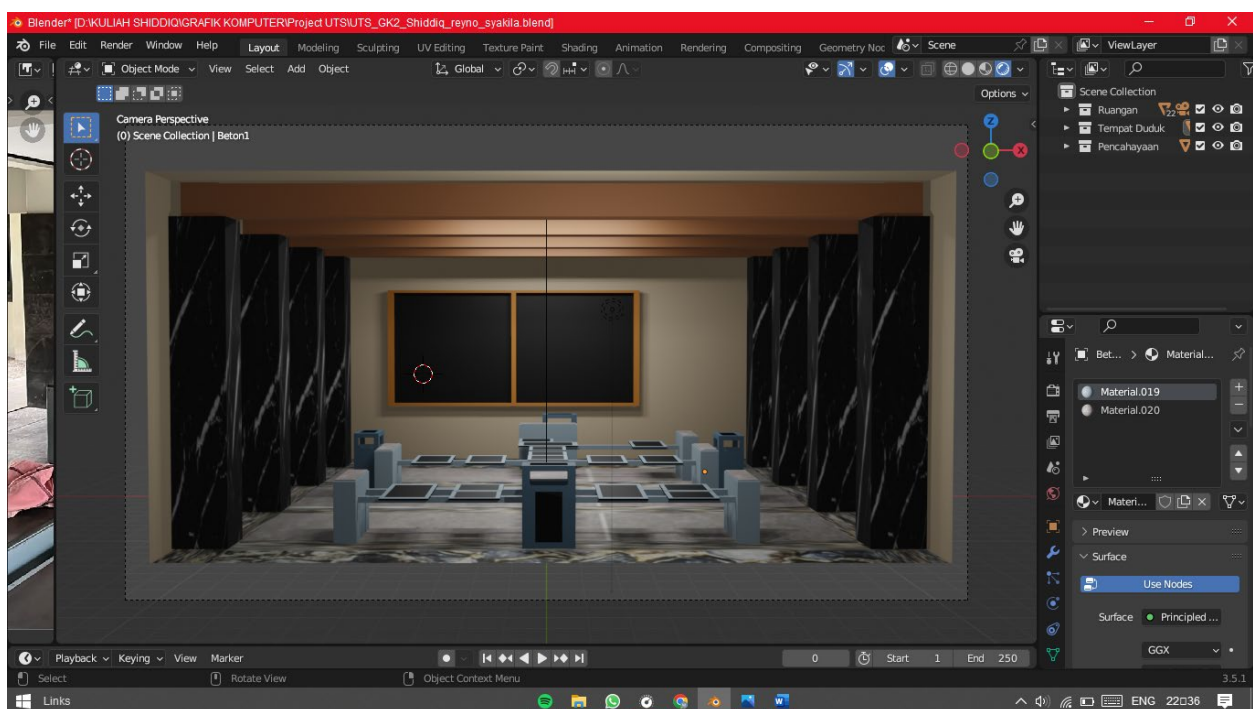
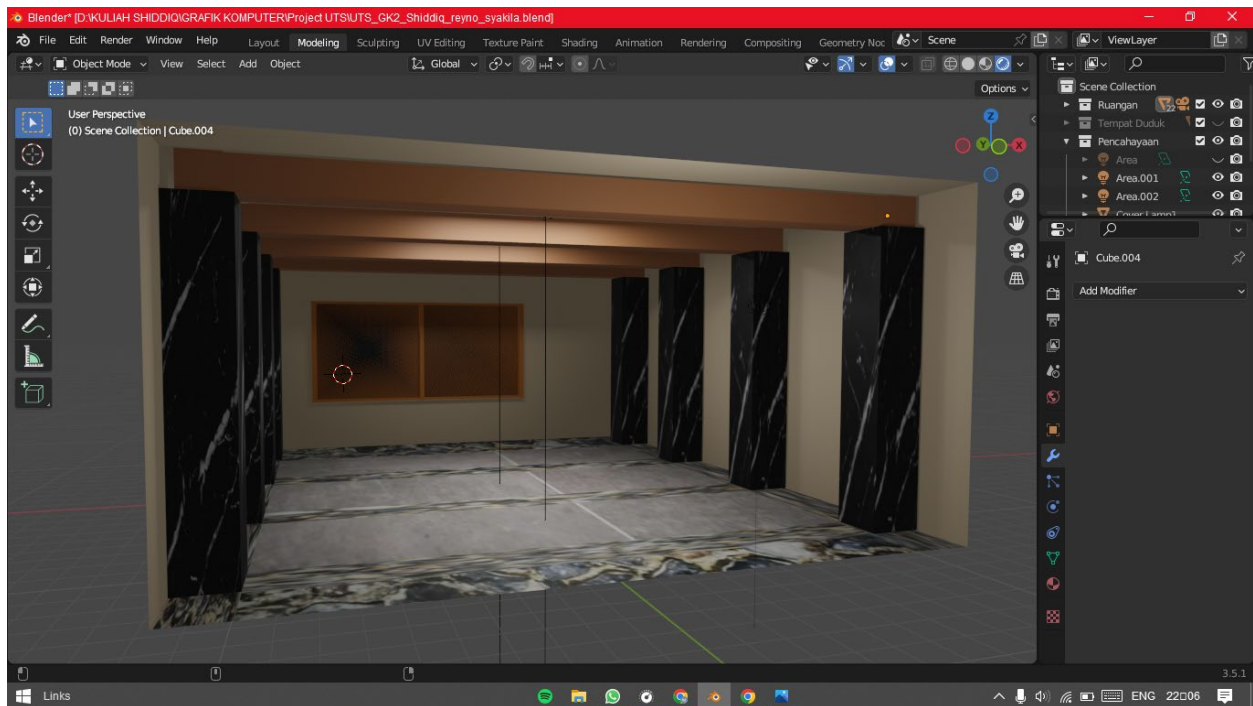
- Pencahayaan

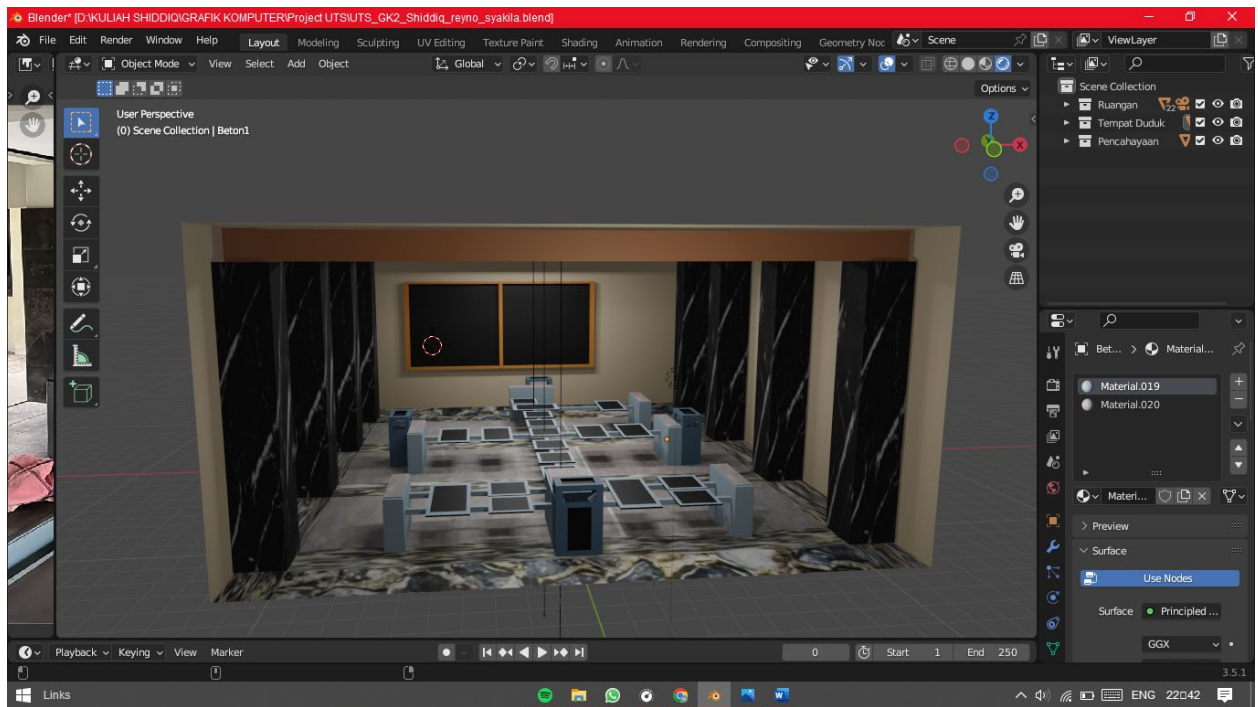
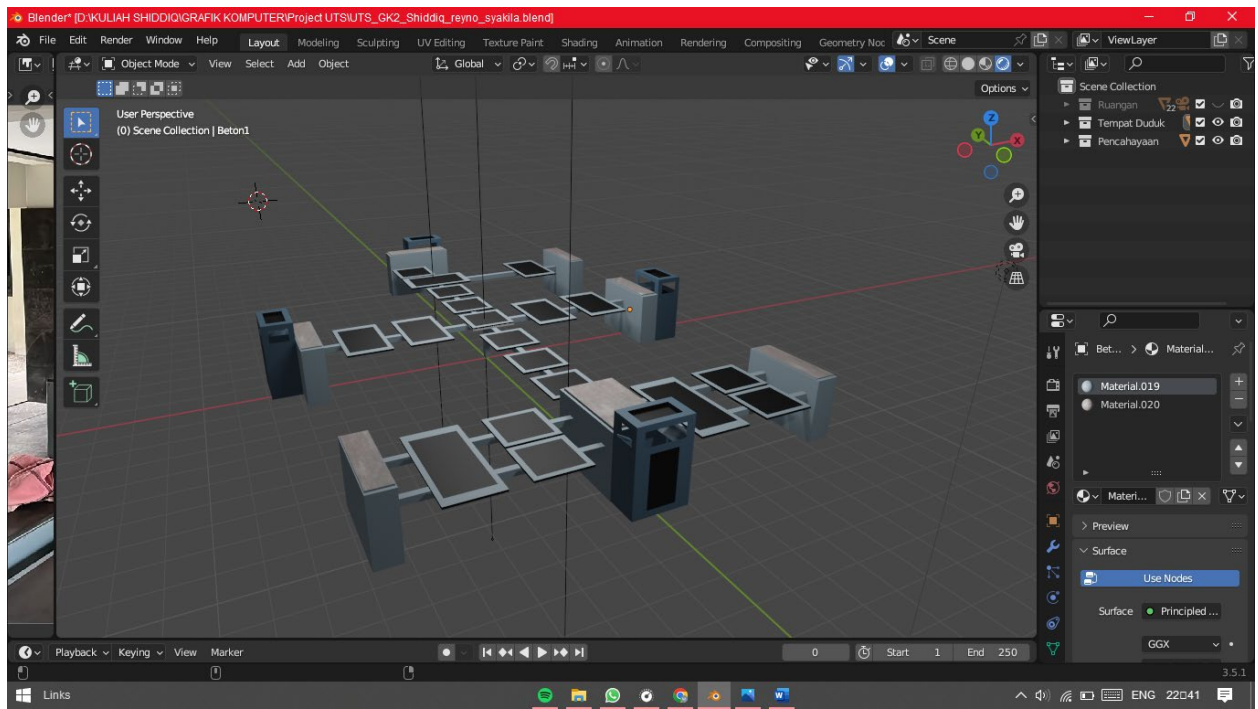


Penjelasan cara pembuatan pencahayaan

Gunakan lamp area kemudian untuk skala pencahayaan dapat kita scale (S) memanjang.

Hasil Akhir Pewarnaan Dan Pemberian Texture :





Hasil Render :

