

PRAKTIKUM GRAFIK KOMPUTER 2



MANUAL BOOK

Nama & NPM Anggota	: Dewangga Suryo Laksono(50420363) Jihad Aulya Fadlah (50420613) Rezzifarel (51420088)
Fakultas	: Teknologi Industri
Jurusan	: Teknik Informatika
Dosen	: Astie Darmayantie

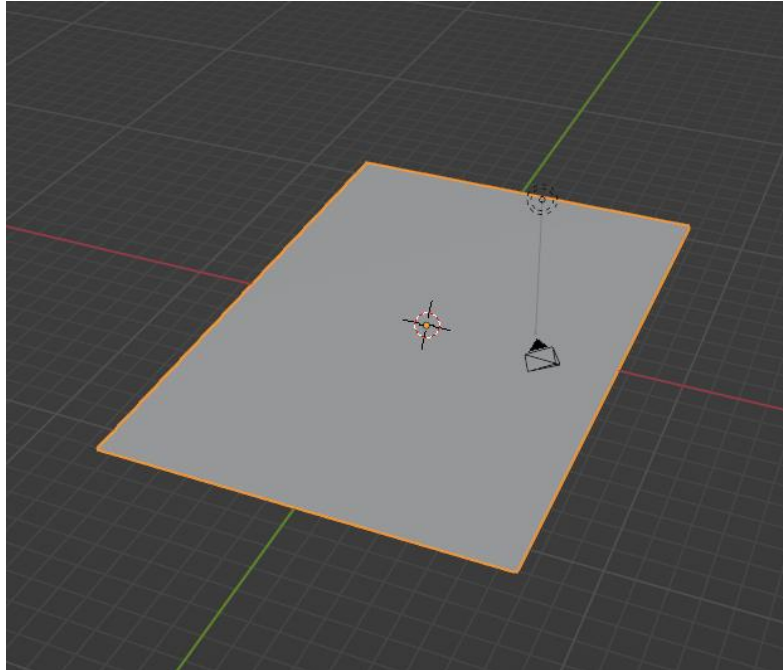
**Ditulis Guna Melengkapi Tugas Mata Kuliah Grafik Komputer 2 Jenjang S1 Universitas
Gunadarma**

2023

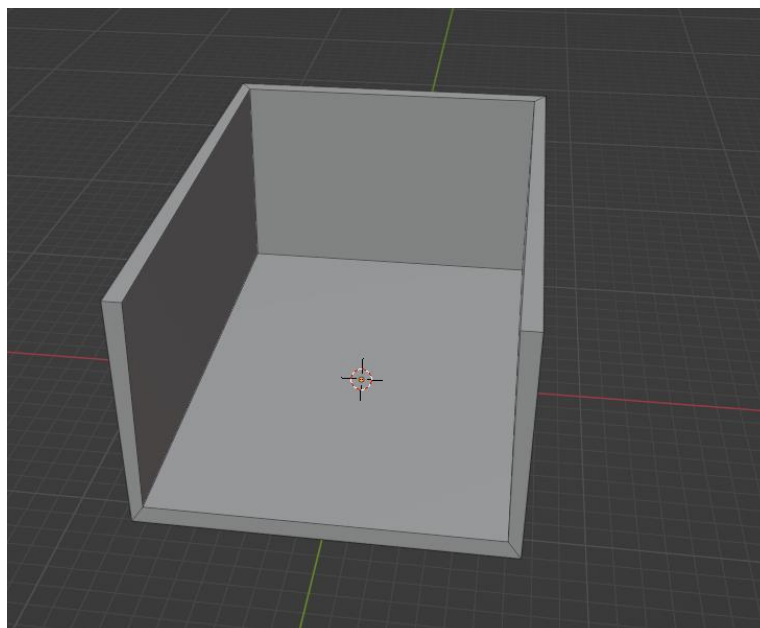
Koridor Gedung Kampus E

- Plane(inti dinding dan lantai koridor model 3d):

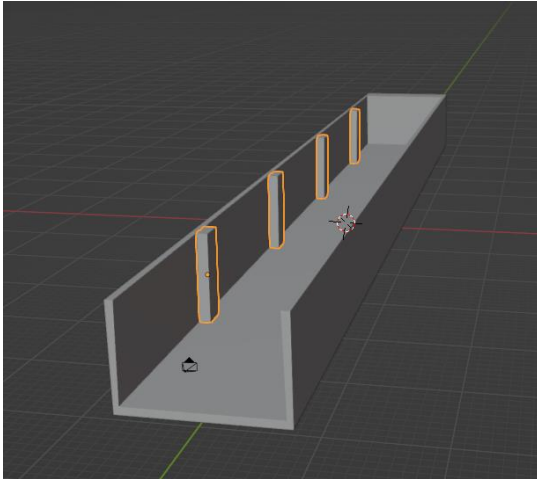
Pertama-tama tekan SHIFT+A lalu pilih Plane, setelah itu atur ukurannya dengan menekan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), selanjutnya atur letaknya dengan menekan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), hasilnya seperti di bawah ini:



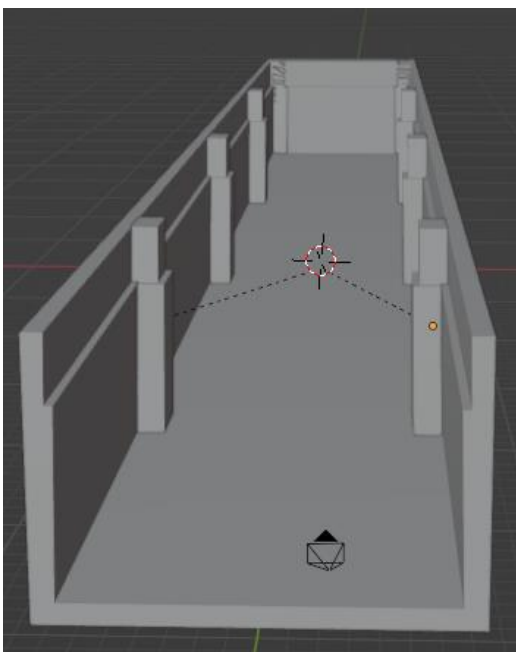
- Langkah berikutnya yaitu masuk ke Edit Mode, lalu pilih Edge Selection, pilih Edge sebelah kiri, atas, dan kanan. Setelah itu, tekan E+Z agar mengextrude ke bagian atas sumbu Z, kemudian tekan ALT+E lalu pilih Extrude Along Normals, ketik -.1 agar plane memiliki ketebalan ke belakang, hasilnya seperti di bawah ini:



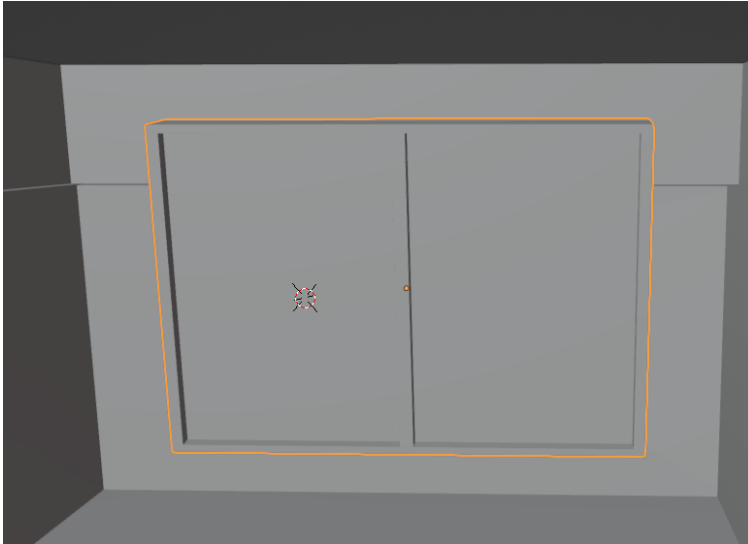
- Langkah selanjutnya yaitu membuat pilar kiri, dengan cara tekan SHIFT+A pilih Cube, lalu atur ukurannya dengan menekan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), atur letaknya dengan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), kemudian tambahkan Modifier Array, ubah countnya menjadi 5 dan ubah Factor X = 0, Y = 9.5, Z = 0, maka akan terlihat seperti di bawah ini:



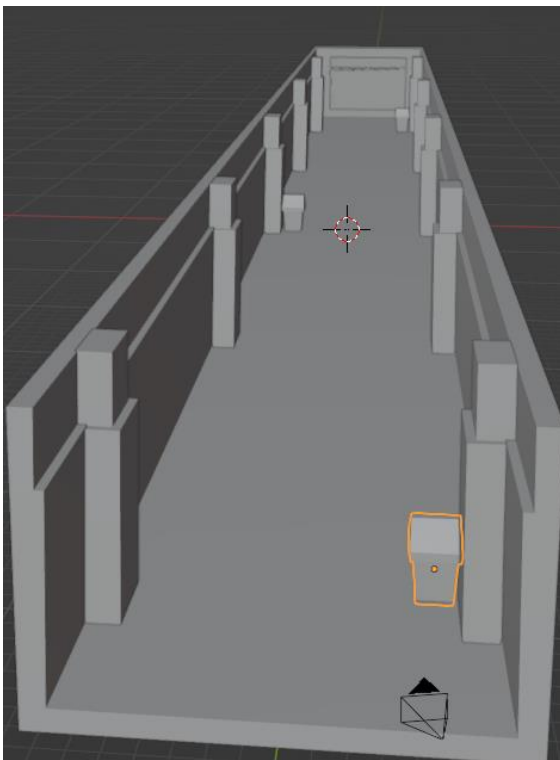
- Langkah berikutnya yaitu menduplikat pilar kiri dengan menekan SHIFT+D, lalu tekan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), setelah itu, menambahkan tiga object Cube sebagai lapisan dinding, dengan cara menekan SHIFT+A, pilih Cube, lalu tekan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), tekan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), kemudian masuk ke Edit Mode dengan menekan TAB, lalu tekan CTRL+R untuk membuat titik potong baru, setelah itu, Extrude dengan menekan E, lalu Scale keluar hingga terlihat seperti di bawah ini:



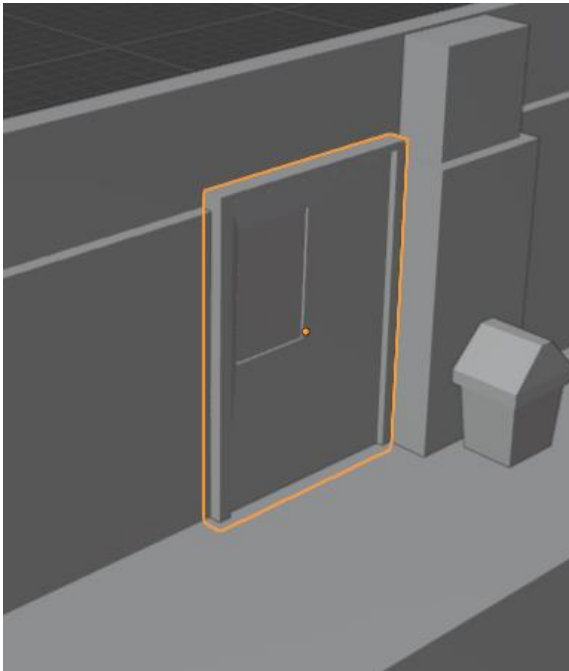
- Langkah selanjutnya yaitu membuat jendela, dengan menekan SHIFT+A pilih Cube, atur ukurannya dengan menekan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), atur letaknya dengan menekan G+(sumbu yang ingin digeser), setelah itu masuk ke Edit Mode dengan menekan TAB, lalu tekan CTRL+R untuk membuat titik potong baru, kemudian pilih Face, lalu tekan E dan Tarik ke dalam untuk mengextrude ke dalam seperti hasil di bawah ini:



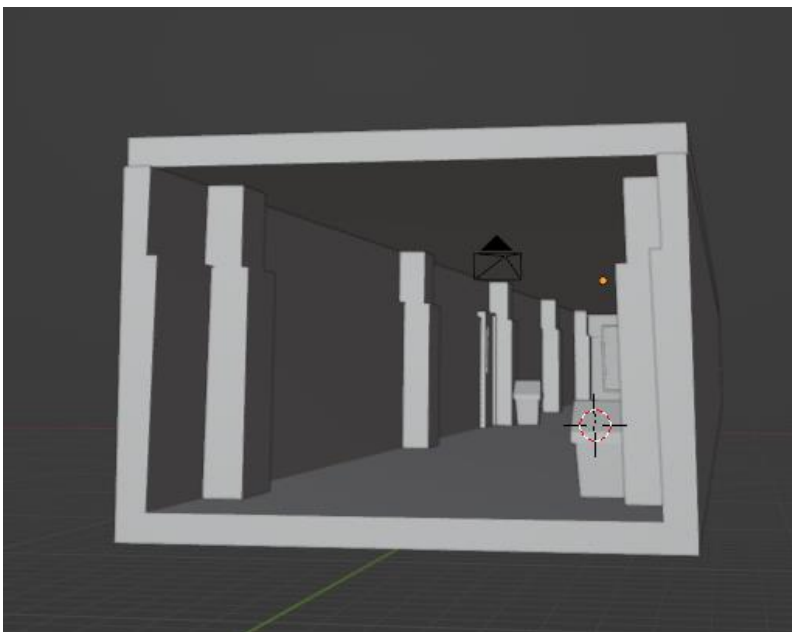
- Selanjutnya yaitu membuat tong sampah, tekan SHIFT+A pilih Cube, lalu Scale dengan menekan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), atur letaknya dengan menekan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), masuk ke Edit Mode, pilih Face atas, lalu tekan I untuk menginsert, tekan E untuk Extrude, hingga hasilnya seperti di bawah ini:



- Langkah berikutnya yaitu membuat pintu, tekan SHIFT+A pilih Cube, lalu atur ukurannya dengan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), atur posisinya dengan menekan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), masuk ke Edit Mode dengan menekan TAB, lalu tekan I untuk menginsert, atur posisinya dengan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), atur ukurannya dengan tekan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), kemudian tekan E lalu tarik ke dalam agar mengextrude ke dalam, hasilnya seperti di bawah ini:



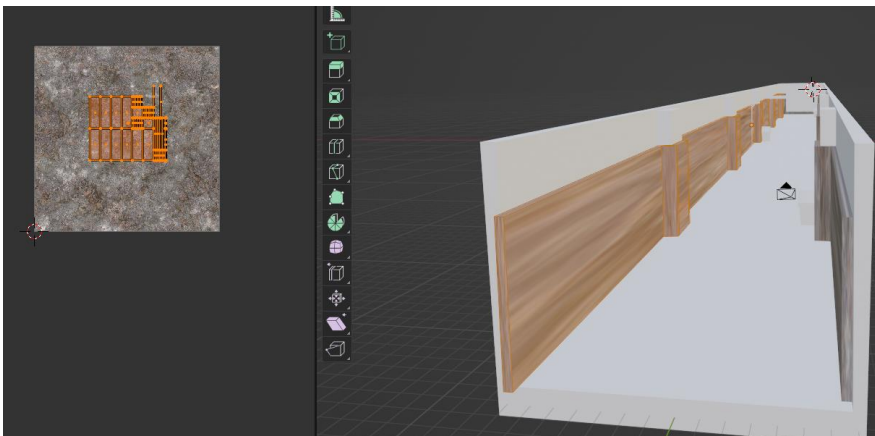
- Langkah selanjutnya yaitu membuat atap, tekan SHIFT+A pilih Cube, atur ukurannya dengan menekan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), atur letaknya dengan menekan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), maka hasilnya akan terlihat seperti di bawah ini:

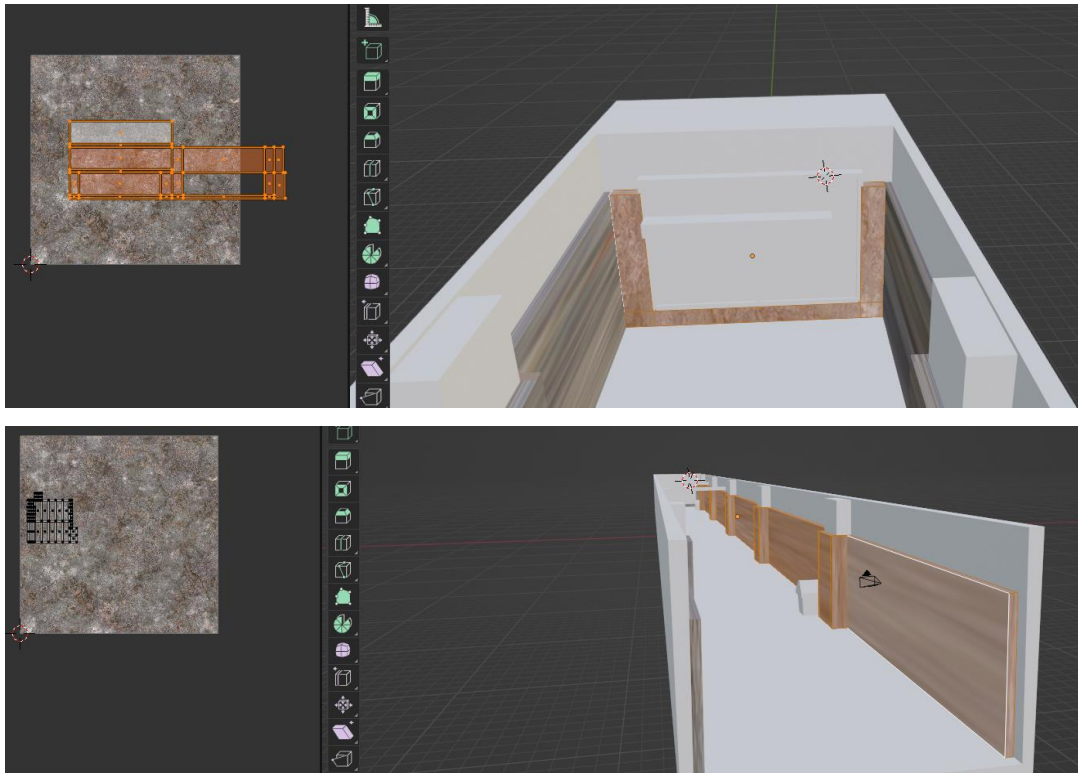


- Langkah berikutnya yaitu membuat lampu, tekan SHIFT+A pilih Cube, lalu tambahkan Modifier Array, ubah Countnya menjadi 4 agar terdapat 4 object yang sama, ubah Factor X=0, Y=45, dan Z=0, atur ukurannya dengan menekan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), atur letaknya dengan menekan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), maka hasilnya akan terlihat seperti di bawah ini:

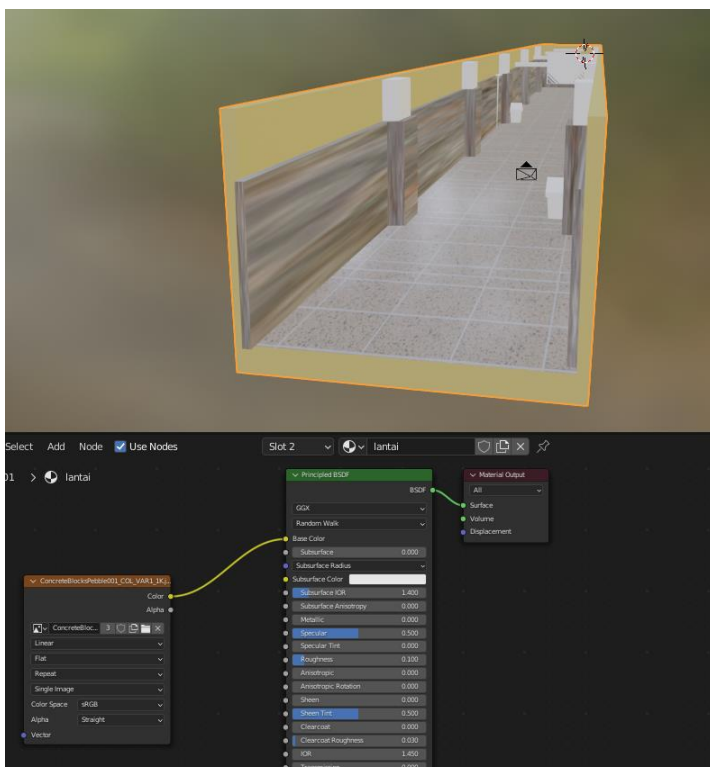


- Setelah itu, menambahkan Material menggunakan Image, masuk ke menu Shading, kemudian pilih object pelapis dinding kiri, lalu klik icon +, klik New, kemudian drag n drop gambar yang ingin digunakan dan hubungkan ke Base Color, setelah itu masuk menu UV Editing, seleksi pelapis dinding yang tadi sudah dimasukkan material Image, lalu tekan U pilih Unwrap, lalu tekan U lagi pilih Smart UV Project, kemudian pada UV Editing pilih semua Face yang sudah di Smart UV Project dengan menekan satu Face lalu tekan A, setelah itu, atur ukurannya dengan menekan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), atur letaknya dengan menekan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), lakukan hal yang sama pada pelapis dinding tengah dan kanan, hingga terlihat seperti di bawah ini:

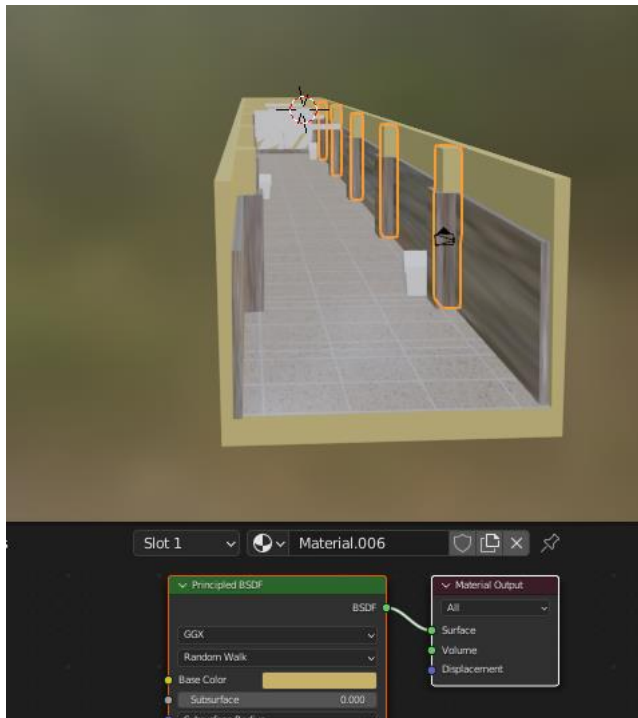




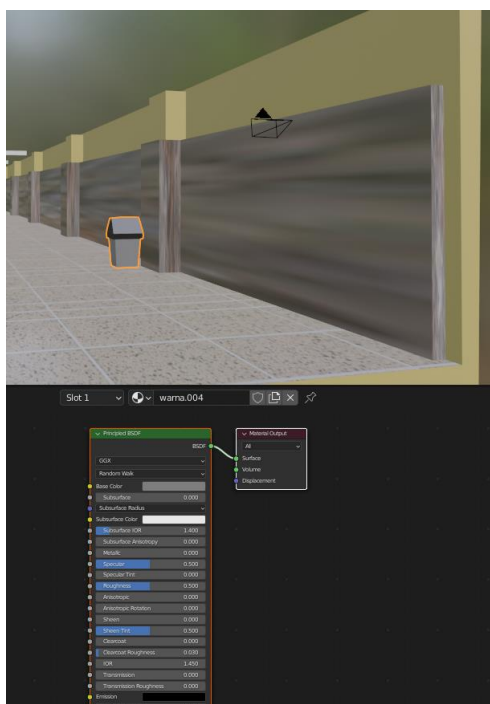
- Langkah berikutnya yaitu menambahkan material ke Plane wadah inti, masuk ke menu Shading klik icon +, klik New, setelah itu ubah Base Color menjadi warna di bawah ini. Setelah itu, masuk ke Edit Mode dengan menekan TAB, pilih Face yang akan dijadikan lantai, kemudian klik icon +, klik New, drag n drop gambar yang ingin dijadikan Image Material, hubungkan ke Base Color, klik Assign, maka akan terlihat seperti di bawah ini:



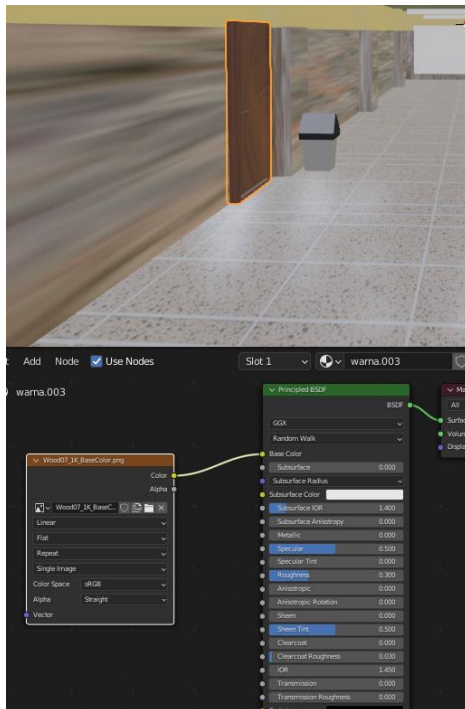
- Selanjutnya pilih object pilar kiri, klik icon +, klik New, ubah warna Base Color menjadi seperti di bawah ini, lakukan langkah yang sama untuk pilar kanan:



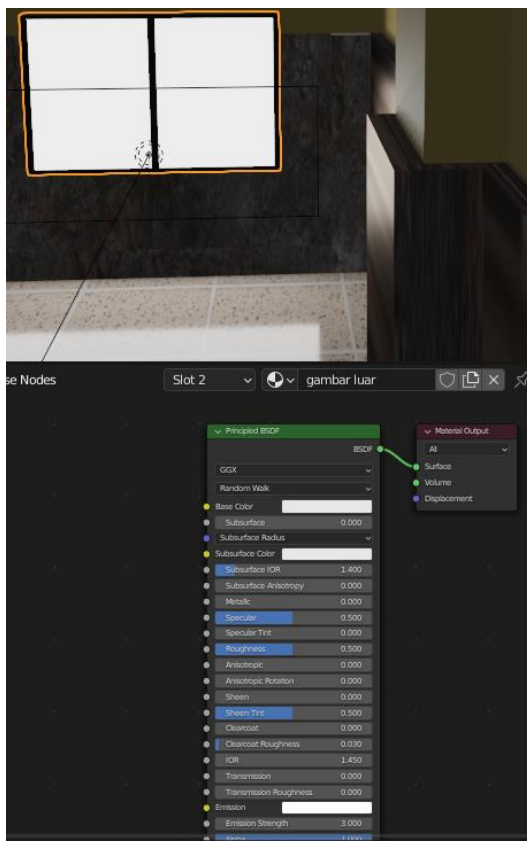
- Langkah selanjutnya yaitu memberikan material kepada tong sampah, dengan cara pilih object tong sampah, klik icon +, klik New, lalu ubah Base Colornya menjadi warna seperti di bawah ini, kemudian masuk ke Edit Mode dengan menekan TAB, pilih Face yang ingin diubah warnanya, klik icon +, klik New, lalu ubah Base Colornya menjadi warna hitam, maka hasilnya seperti di bawah ini:



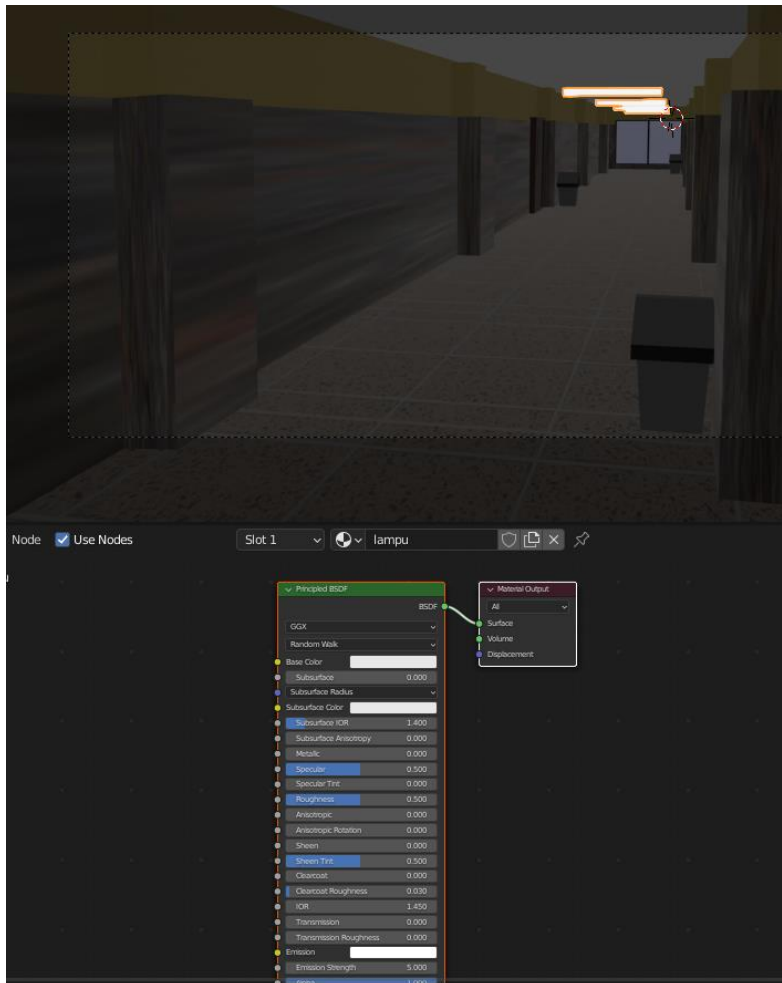
- Langkah selanjutnya yaitu memberikan material kepada pintu, dengan cara pilih object tong sampah, klik icon +, klik New, drag n drop image, lalu hubungkan ke Base Color, maka hasilnya akan terlihat seperti di bawah ini:



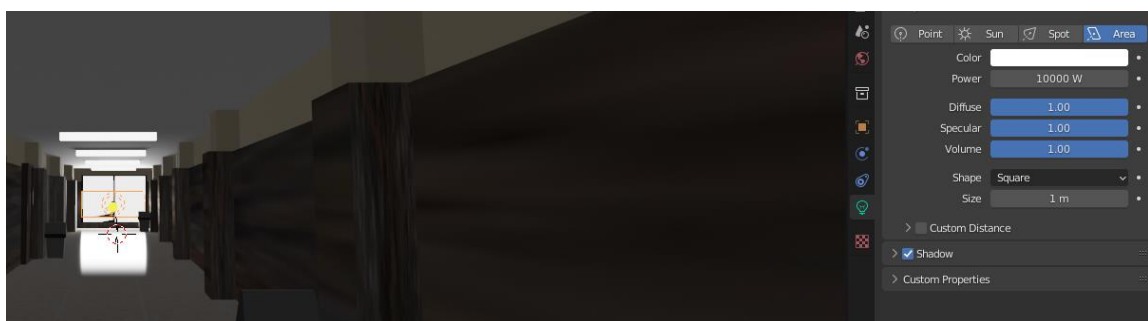
- Langkah selanjutnya yaitu, pilih jendela klik icon +, lalu klik New, ubah Emission dan Emission Strength seperti di bawah ini:



- Lakukan langkah yang sama terhadap object lampu, tetapi dengan Emission Strength yang berbeda, maka hasilnya akan terlihat seperti di bawah ini:

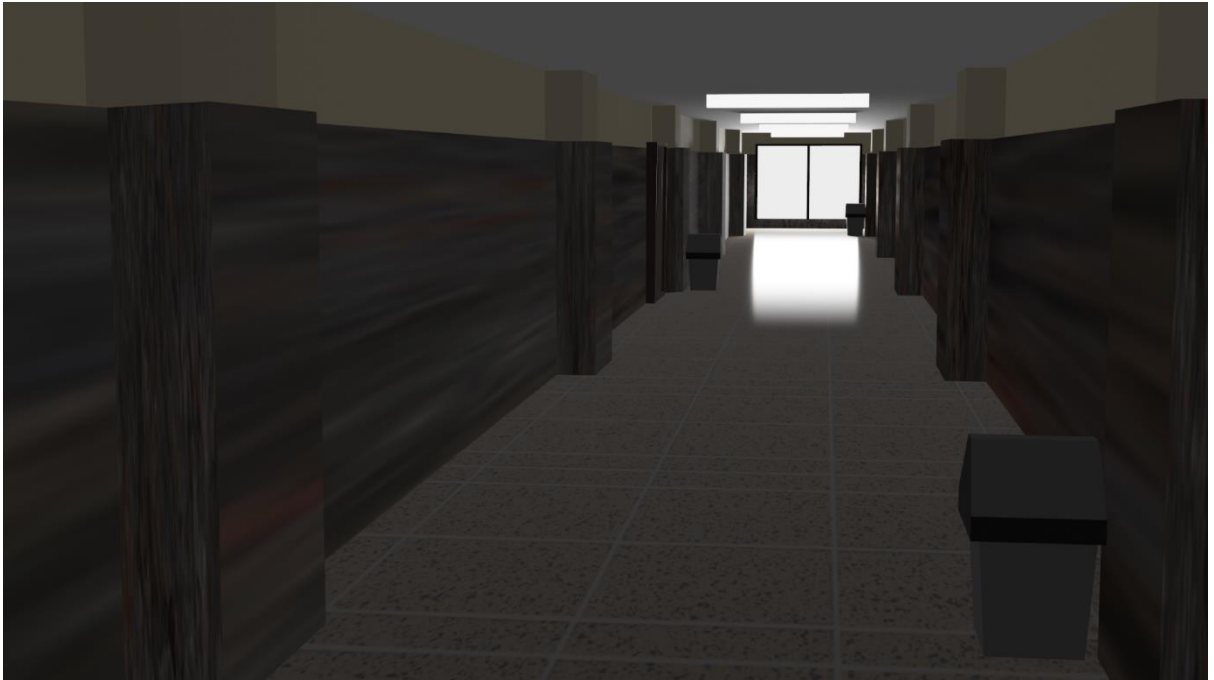


- Selanjutnya menambahkan Light type Area, atur letaknya dengan menekan G+(terhadap sumbu yang ingin digeser), atur ukurannya dengan menekan S+(terhadap sumbu yang ingin discale), ubah Pownernya seperti hasil di bawah ini:



- Langkah terakhir yaitu menggeser kamera dengan menekan 0 agar masuk ke Mode Kamera, lalu tekan SHIFT+` untuk masuk ke Fly Mode, geser menggunakan WASD, tekan F12 untuk merender dan melihat hasilnya, kemudian Save Image, maka hasilnya seperti di bawah ini:

- Hasil 3D:



- Hasil Foto Asli:

