

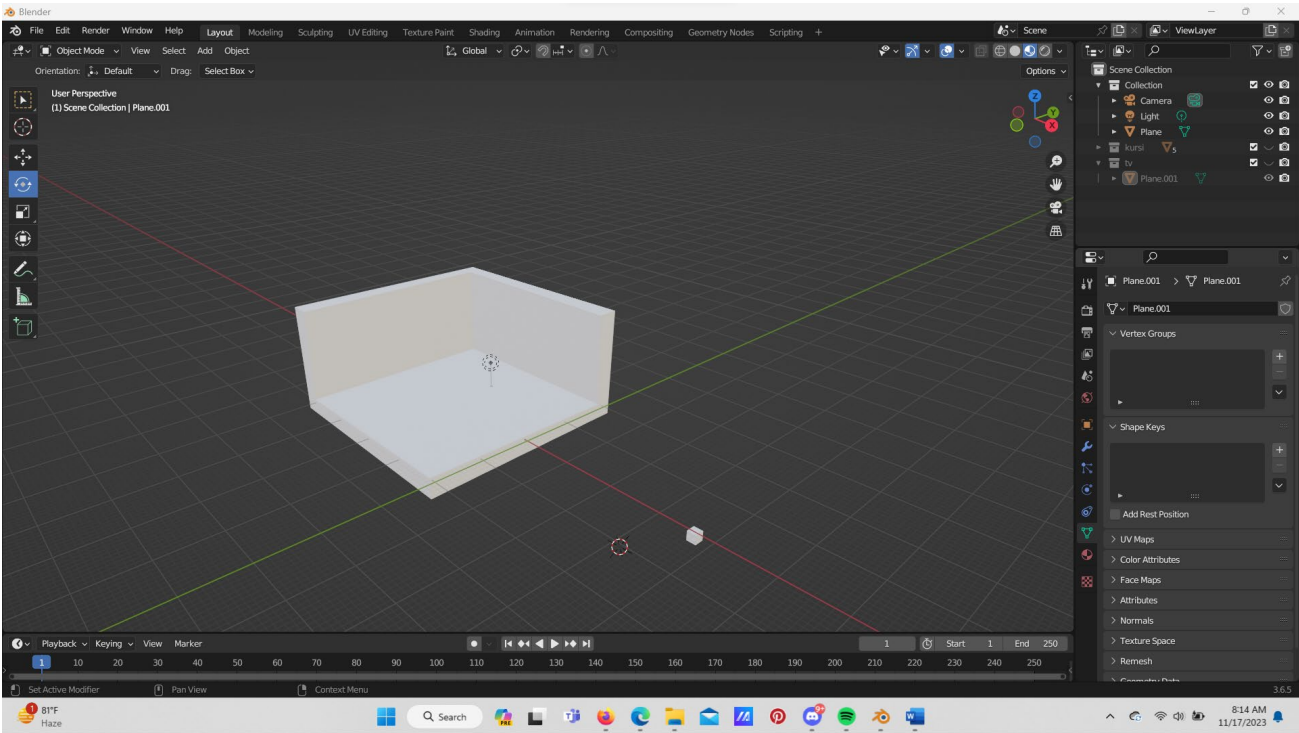
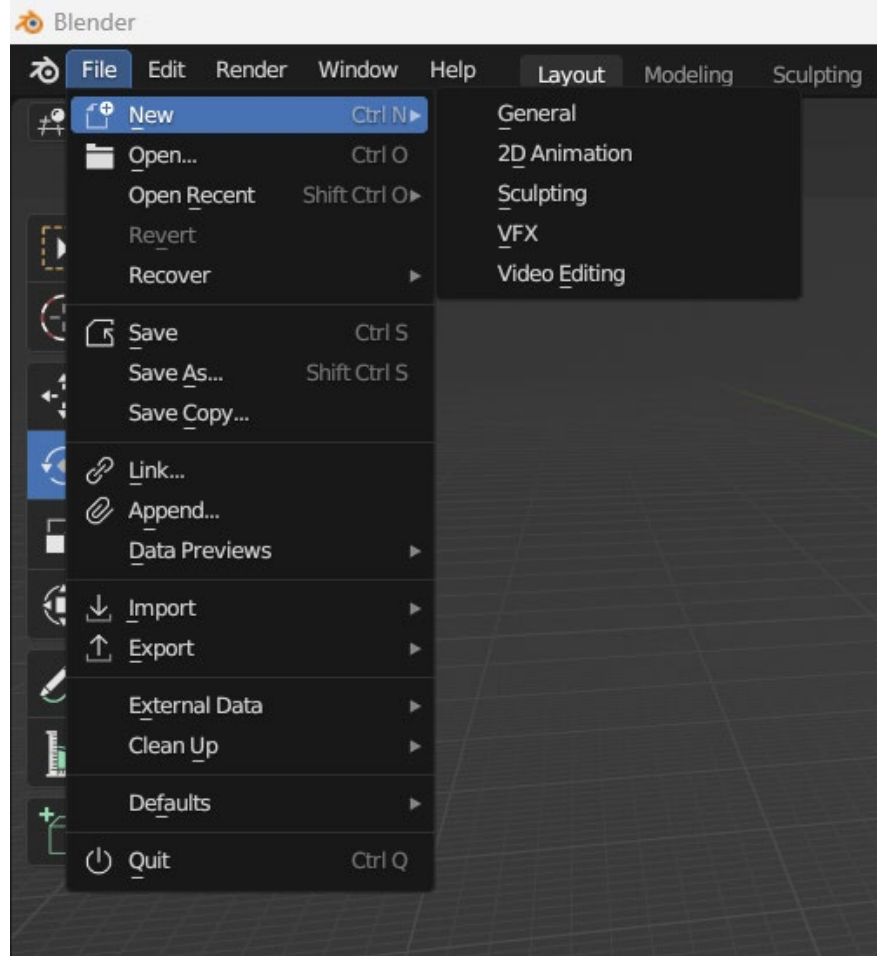
LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM

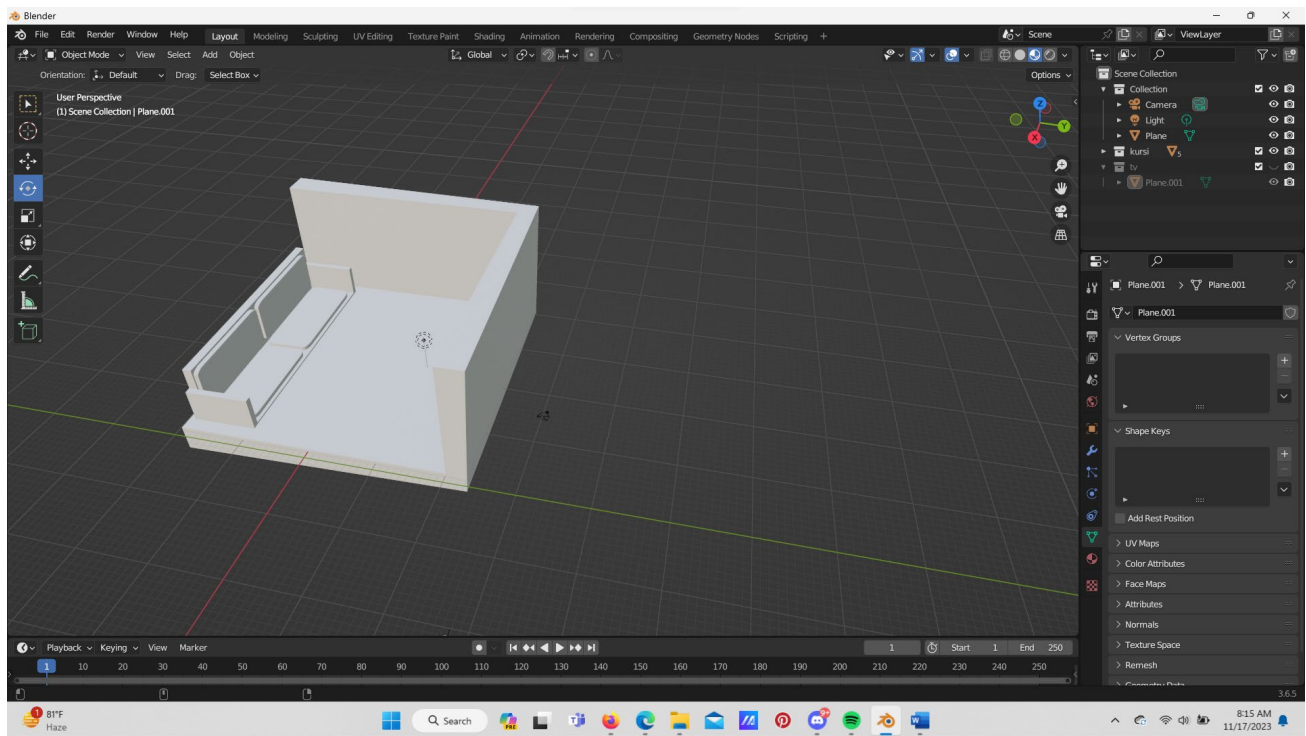
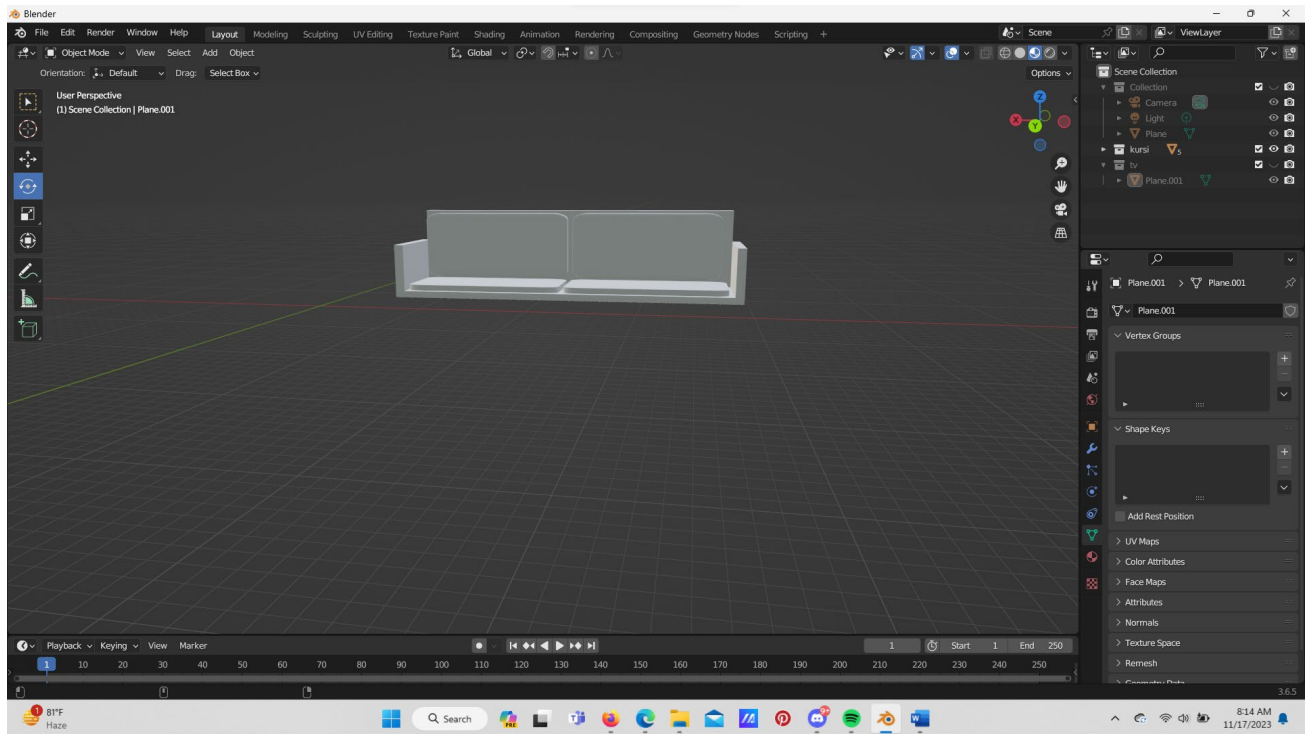
Mata Praktikum : GK1
Kelas : 3IA19
Praktikum : 5
Tanggal : 11-17-2023
Materi : Modelling
NPM : 50421859
Nama : Muhamad Ariel D.P
Ketua Asisten :
Nama Asisten : Tommy Wijaya Rachman
Paraf Asisten :
Jumlah Lembar : 9

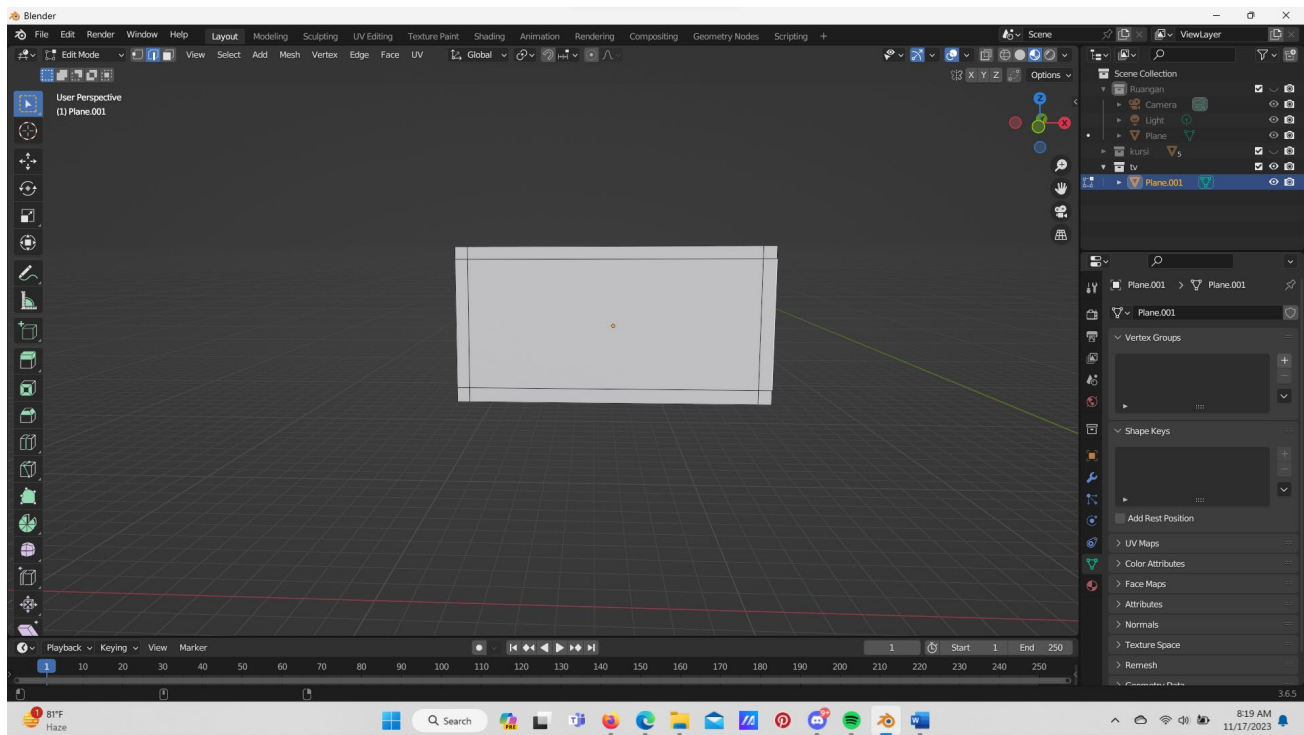
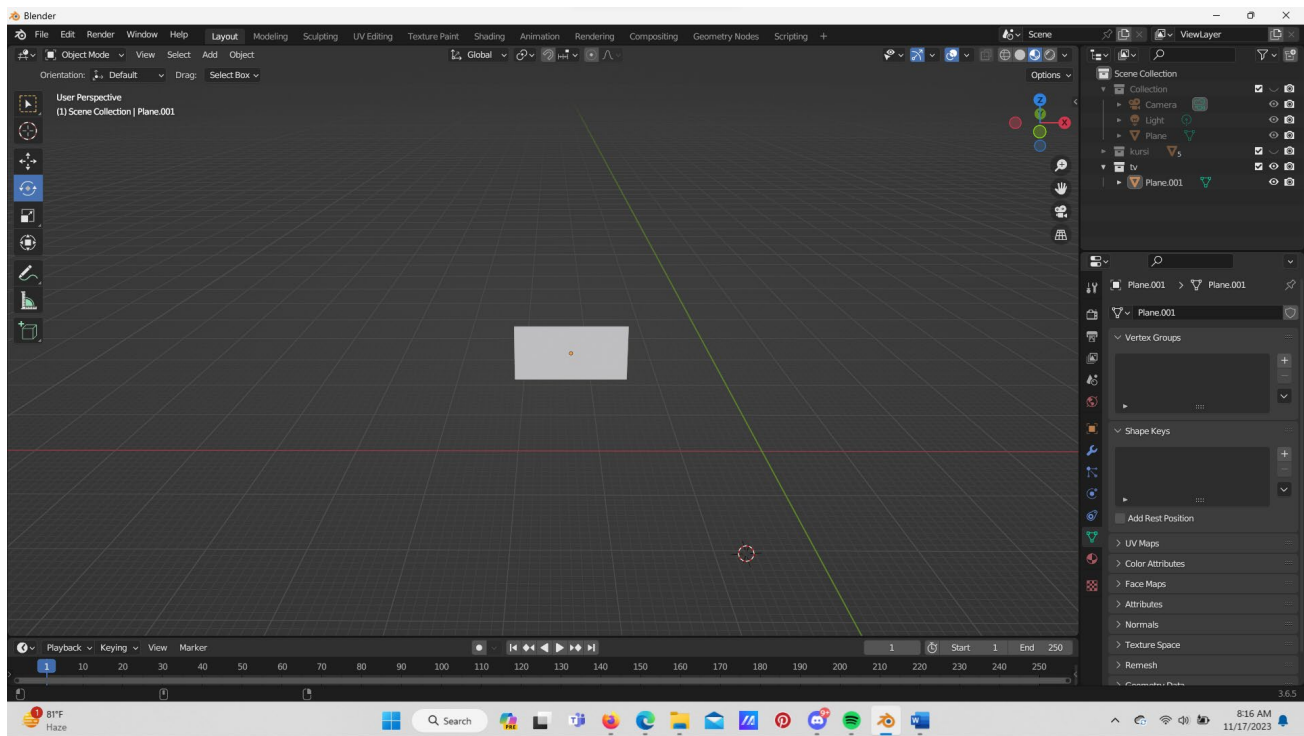


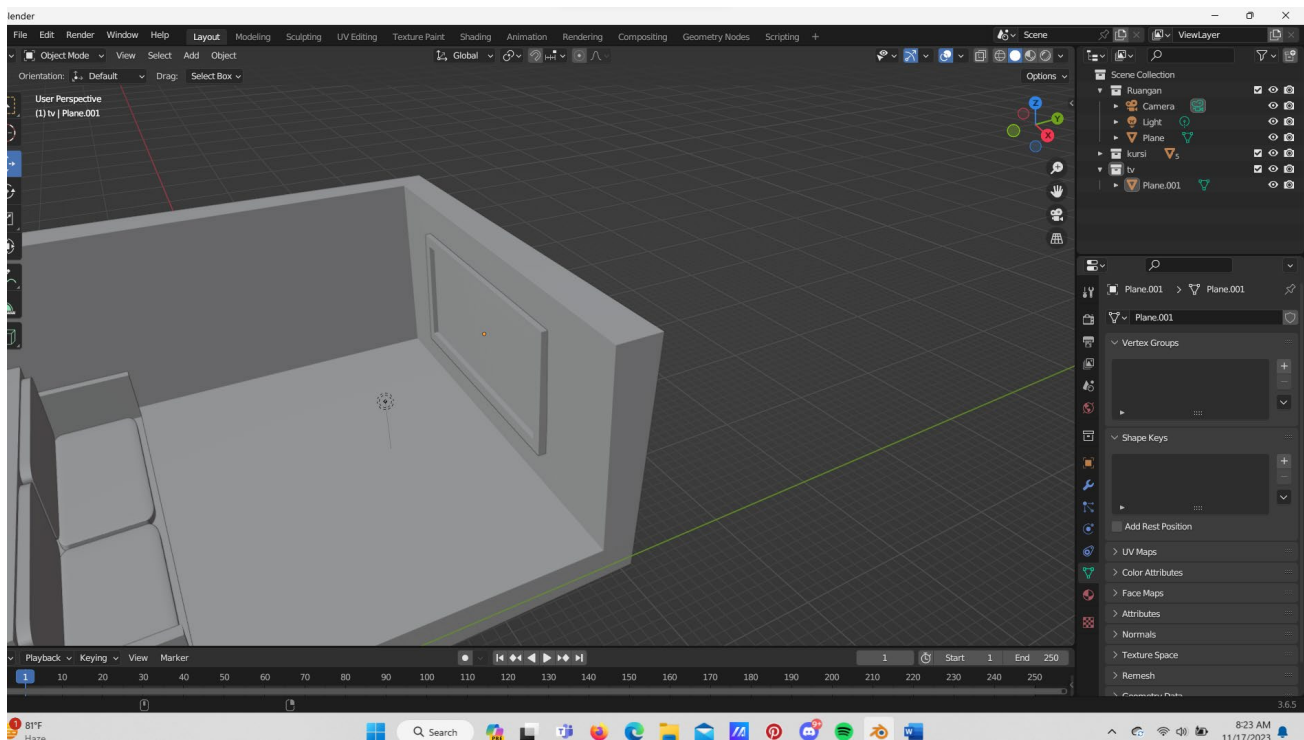
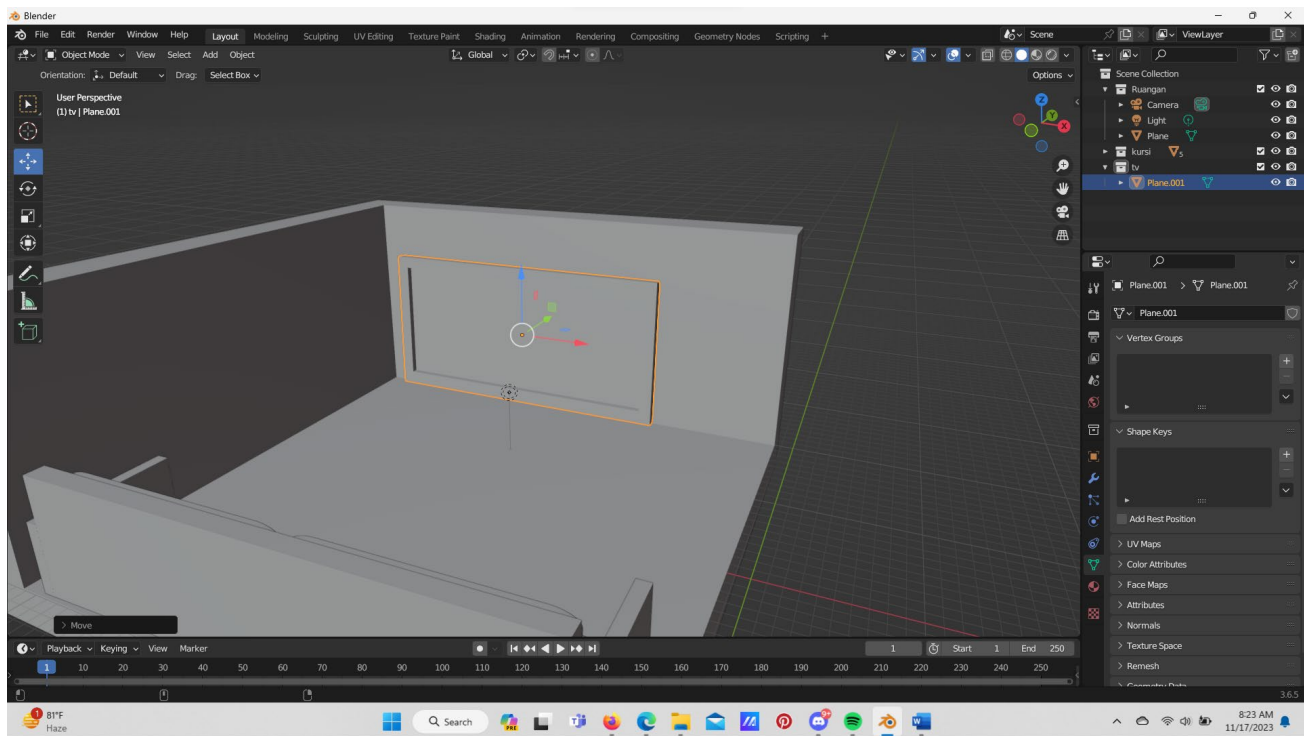
**LABORATORIUM INFORMATIKA
UNIVERSITAS GUNADARMA
2023**

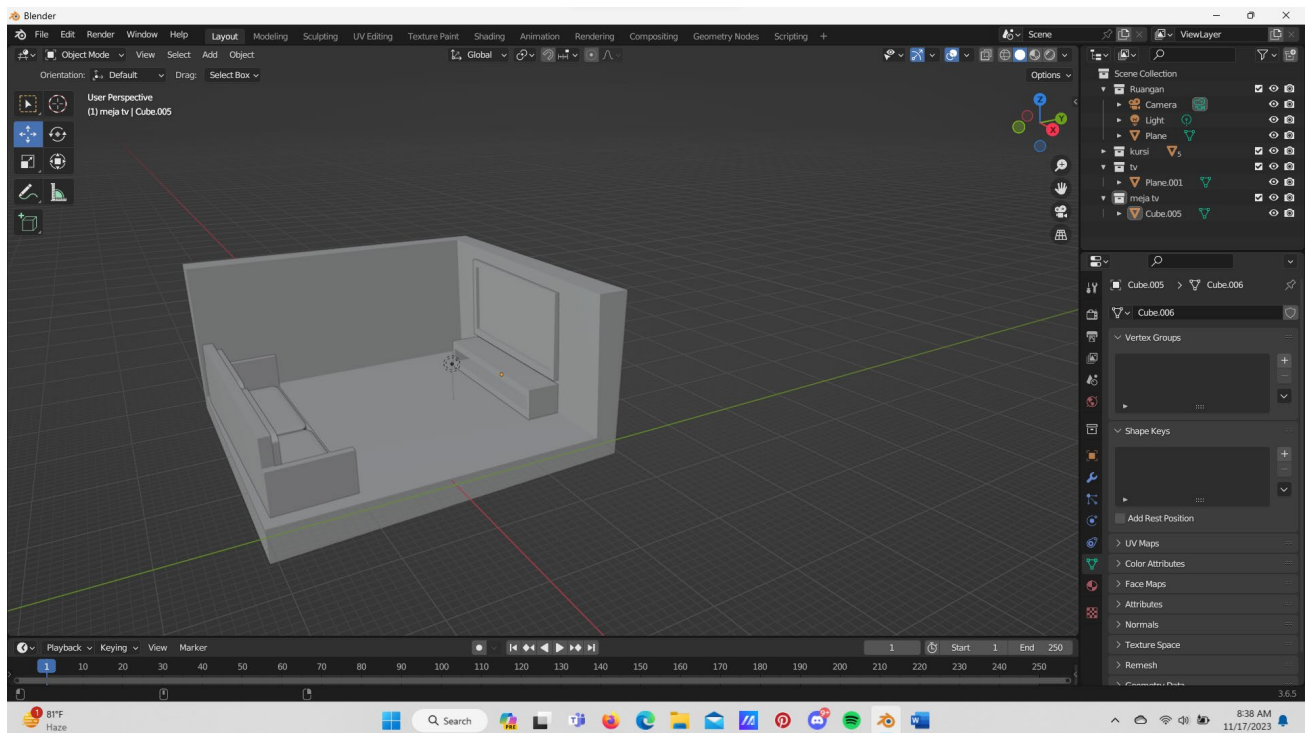
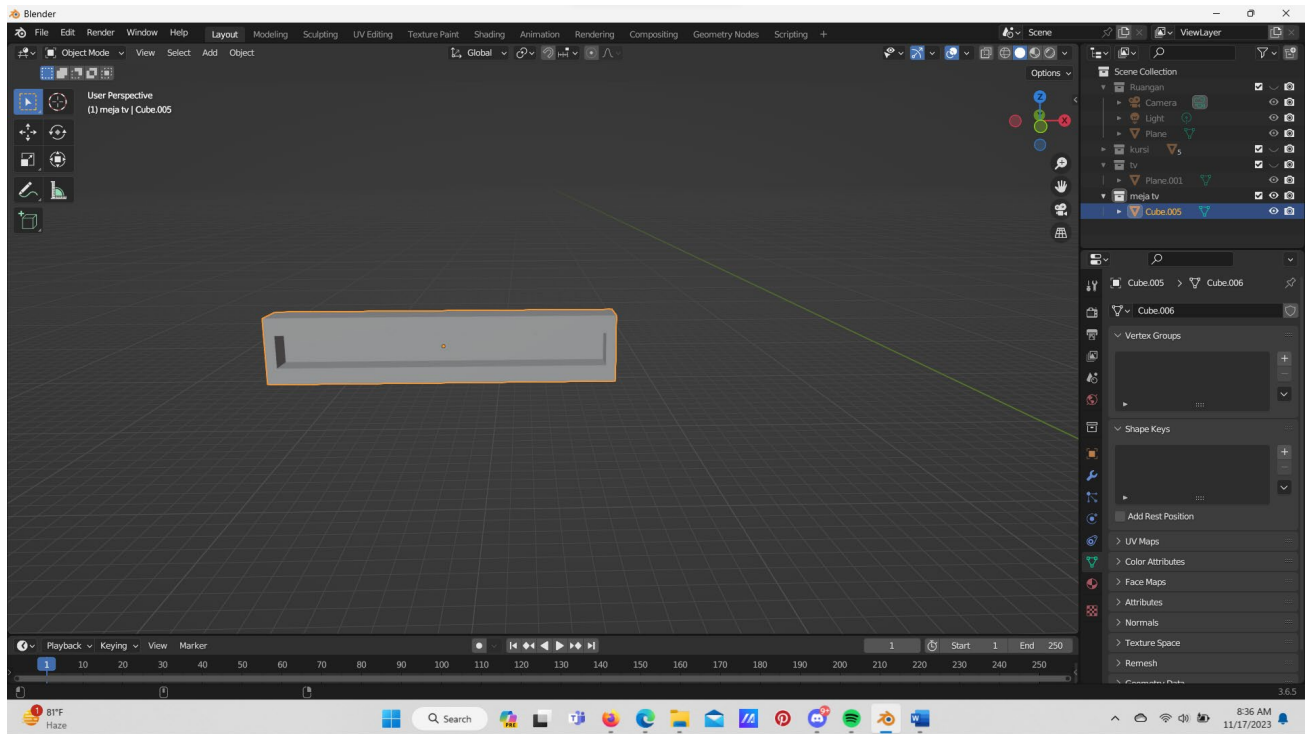
LISTING

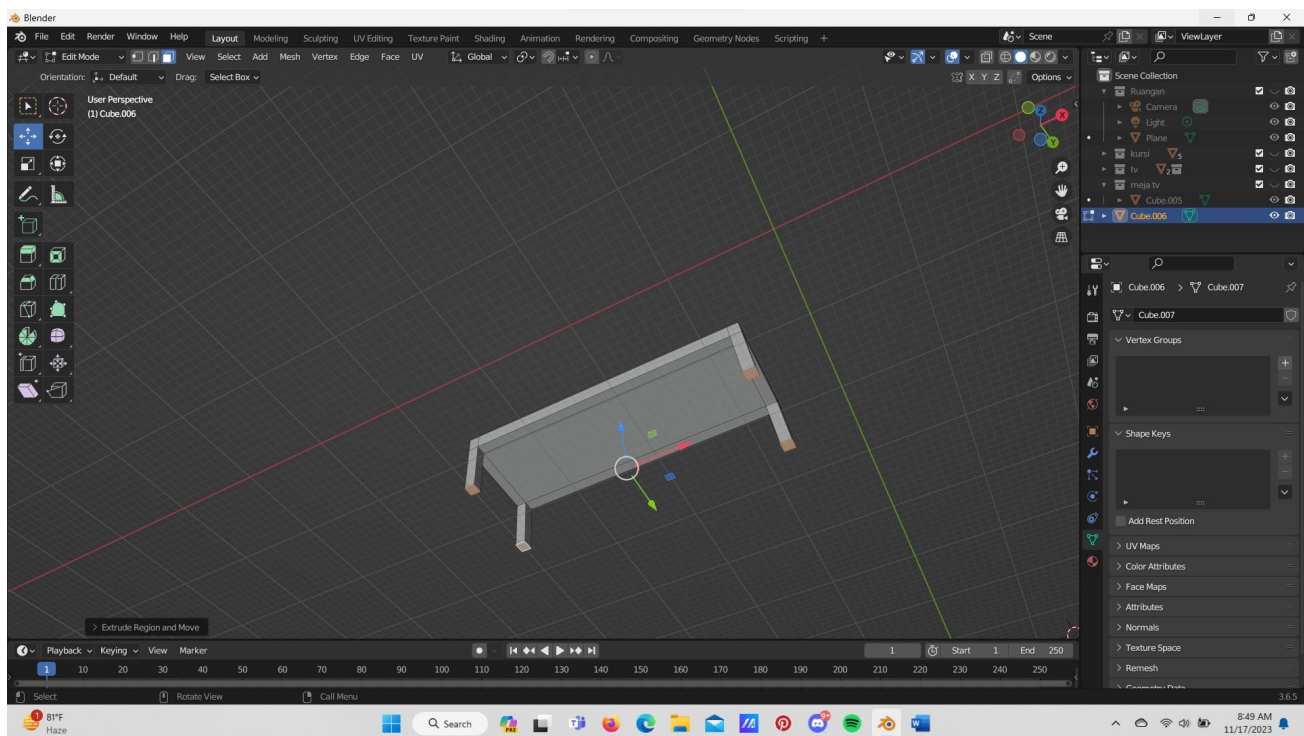
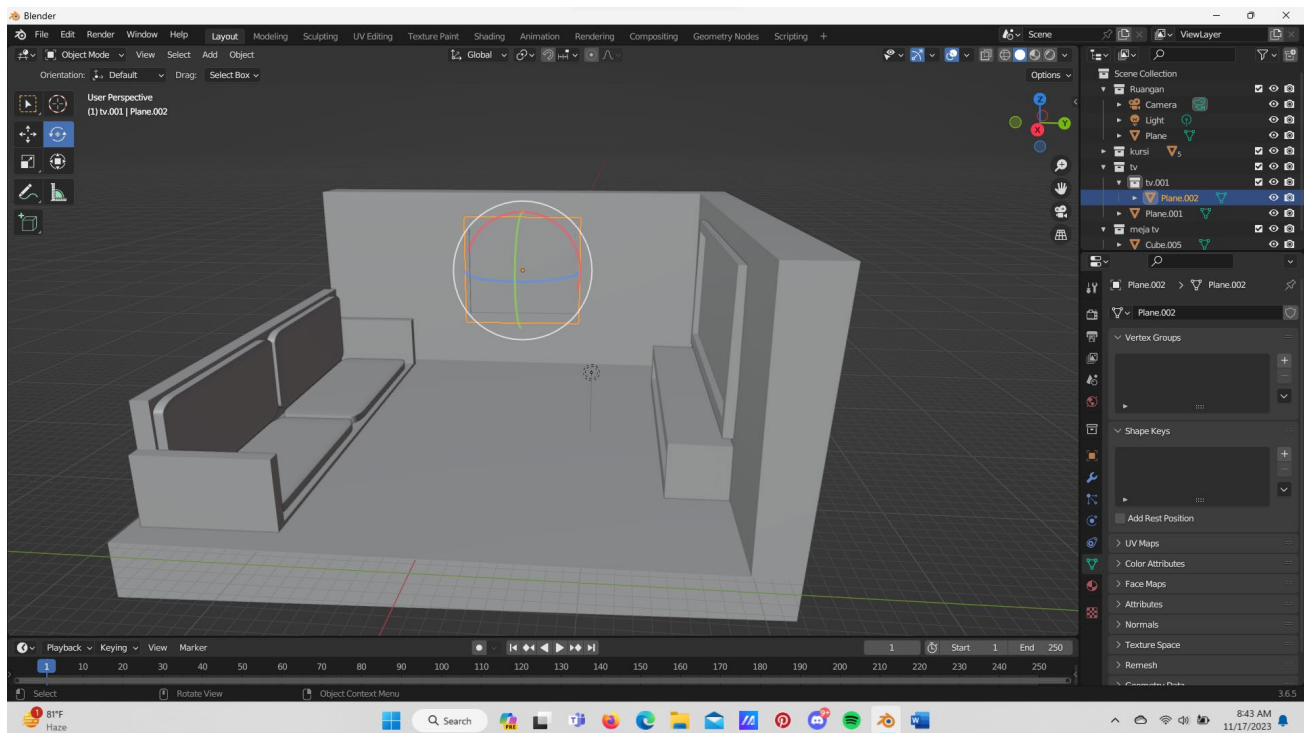












KET :

Langkah pertama. Tambahkan plane, Lalu scale dengan 'S', Lalu ekstrude pada bagian dibawah, Setelah itu alt e untuk ekstrude ketebalan seperti dibawah, Setelah itu alt e untuk ekstrude ketebalan seperti dibawah Ruangan selesai dibuat, selanjutnya buat sofa, Setelah itu alt e untuk ekstrude ketebalan seperti dibawah Ruangan selesai dibuat, selanjutnya buat sofa, Shift A lalu tambahkan cube, atur sesuai bentuk sofa dengan scale "S" "Z" dan "X" agar bentuk sesuai, Lalu CTRL R pada bagian cube tadi untuk membagi bagian seperti diatas, Lalu CTRL R pada bagian cube tadi untuk membagi bagian seperti diatas Lalu ekstrud pada bagian yang ditentukan tekan shift agar bisa memilih bagian secara bersamaan. Ekstrud sesuai bentuk sofa, Hingga berbentuk seperti diatas, karna bentuknya masih kaku. Klik tanda Lalu add modifier, Hingga berbentuk seperti diatas, karna bentuknya

masih kaku. Klik tanda Lalu add modifier Membuat bentuk menjadi lebih halus. Lalu buat bantal, shift A. add cube, Lalu buat bantal, shift A. add cube. Atur sesuai bentuk bantal, Lalu buat bantal, shift A. add cube. Atur sesuai bentuk bantal. Tambahkan juga add modifier untuk memperhalus bantal, Jangan lupa untuk shift d, untuk menduplikat bantal, simpan pada bagian yang diinginkan. Karna sofa terlalu tegak 90 derajat, saya atur kemiringan belakang sofa dengan R pada bagian belakang, Lalu mnunculkan Kembali plane yang tadi hilangkan, Setelah itu buat TV dengan shit A lalu add plane, sisanya atur sesuai bentuk tv, Sesuaikan bentuk dan posisi sesuai dengan keinginan, Hingga seperti gambar diatas. Lalu kita ingin menambahkan meja dengan cara SHIFT A add cube, Sesuaikan bentuk dan posisi sesuai dengan keinginan. Hingga seperti gambar diatas. Lalu kita ingin menambahkan meja dengan cara SHIFT A add cube Setelah itu atur scaling dan jangan lupa membagi bagian dengan ctrl R, hingga menghasilkan bentuk yang sesuai dengan bentuk meja, Jadi seperti diatas sudah menambahkan meja dan rak tv. Tambahkan dekorasi lukisan seperti dibawah.

OUTPUT

