



UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI
FAKULTAS TEKNIK DAN TEKNOLOGI KEMARITIMAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATAKULIAH	Grafika Komputer			
KODE	INF11121	SKS	5	SEMESTER 3
DOSEN PENGAMPU	Tekad Matulatan			

BENTUK TUGAS

Team Based Project beranggotakan 2-3 orang dalam membuat tampilan 3D sederhana

JUDUL TUGAS

3D Grafik Sederhana

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

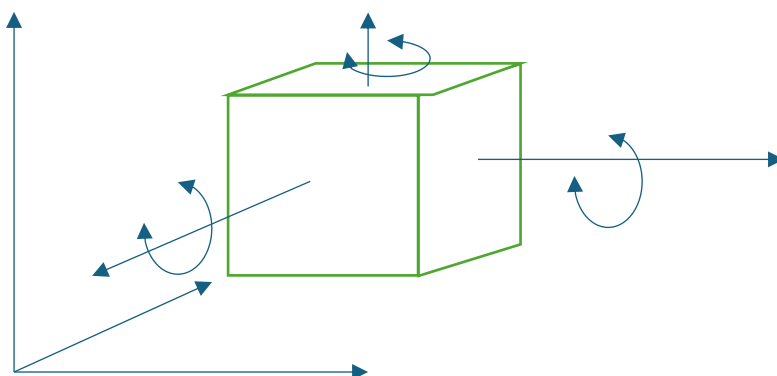
CPMK043 Mampu memahami konsep teoritis pengetahuan dasar informatika bidang visualisasi dan grafika komputer

DESKRIPSI TUGAS

PROJECT 2

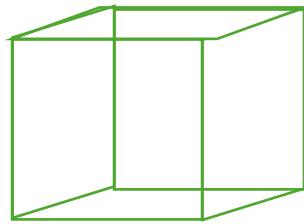
Membuat obyek 3D sederhana secara manual dengan garis atau lengkungan tanpa proyeksi perspektif, dan dapat di putar (rotasi) berdasarkan sumbu X, Y dan Z dari tengah obyek

Sudut pandang viewer dari arah depan atas sedikit kanan (lihat gambar garis sumbu kartesian dibawah)

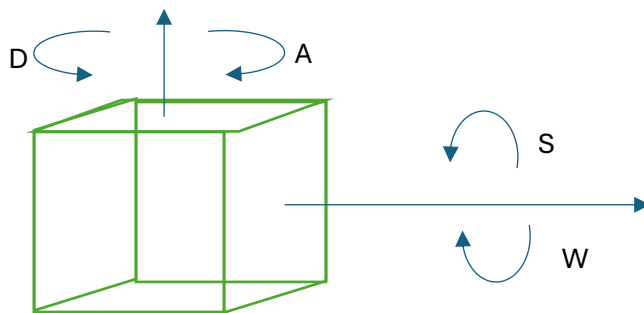


PART 1.

Anda diminta membuat kotak selain kubus dengan ukuran bebas. Penempatan dalam ruang 3D juga bebas. Model Wireframe (alias rangka nya kelihatan semuanya tanpa ada yang tertutupi)

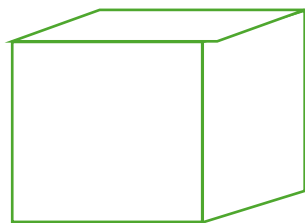


Dengan menekan tombol A (berputar sumbu Y ke kiri) tombol D berputar sumbu Y ke kanan, tombol W berputar sumbu X ke depan dan tombol S berputar sumbu X ke bawah



PART 2

Sama seperti PART 1 namun sekarang daerah yang tertutupi atau terhalang tidak muncul



Cara menggerakkan sama seperti PART 1

Anda mengerjakan dengan menggunakan coding murni tanpa melibatkan library 3D. Anda hanya menggunakan perintah garis. Bahasa pemrograman sama seperti PROJECT 1.

Tidak perlu GitHub.

METODE Pengerjaan Tugas

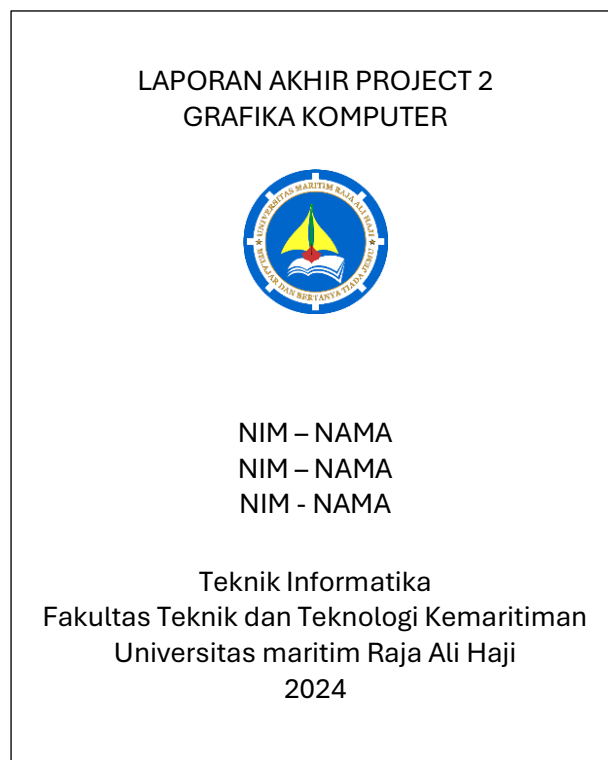
Hanya ada 1 tahap saja yakni tahap demo hasil di minggu 15

TAHAP PRESENTASI HASIL. Merupakan tahap terakhir yang terdiri dari laporan akhir dan demo (tidak ada basa basi presentasi).

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

FORMAT LAPORAN AKHIR. Merupakan laporan yang sudah lengkap dan bersifat final dicetak di kertas A4 tanpa dijilid (Cukup staples)

- HALAMAN JUDUL:



- DAFTAR ISI
- DAFTAR TABEL
- DAFTAR GAMBAR
- BAB I TEORI DAN RUMUS YANG DIGUNAKAN
- BAB II PEMBAHASAN SOLUSI. Teknik yang digunakan beserta cuplikan codingnya (jangan screenshot)
- BAB III HASIL dan KESIMPULAN. Berisi hasil yang didapatkan dan kesimpulan dari kegiatan project ini.
- LAMPIRAN (source code listing)

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

TAHAP AKHIR

No	Komponen Penilaian	Tidak terpenuhi	Terpenuhi Sebagian	Terpenuhi
1	Project diselesaikan dengan tuntas, sesuai aturan dan dalam kurun waktu yang diberikan	+0	+10	+20
2	Memberikan solusi yang paling mendekati solusi ideal (Solusi yang tidak memberikan penyelesaian, tetap mendapat nilai karena <i>effort</i> dihargai)	+5	+15	+30
3	Laporan akhir mampu menguraikan solusi secara step-by-step atau detail pemikiran. (Uraian yang loncat loncat mendapat nilai karena <i>effort</i> dihargai)	+5	+30	+50
Total		10	55	100

$$Project\ 2 = (Demo * 10\%) + (Laporan * 90\%)$$

JADWAL PELAKSANAAN

AKHIR. Laporan akhir dicetak di kertas A4 dikumpul pada minggu perkuliahan 15 saat demo dilakukan.

LAIN-LAIN

Peserta MBKM tidak ada konversi.

DAFTAR RUJUKAN

1. Materi Perkuliahan