TUGAS PROJEK UTS

Dibuat untuk memenuhi tugas

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

Mata Kuliah : Grafik Komputer 2



Ahmad Tsabit Gosaibi (50420085)

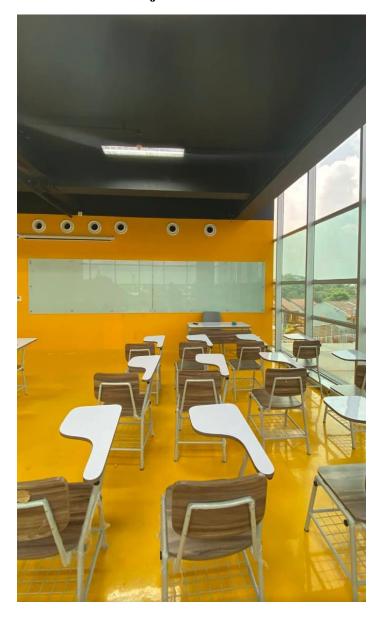
Muhammad Abduh Tri Dirna (50420775)

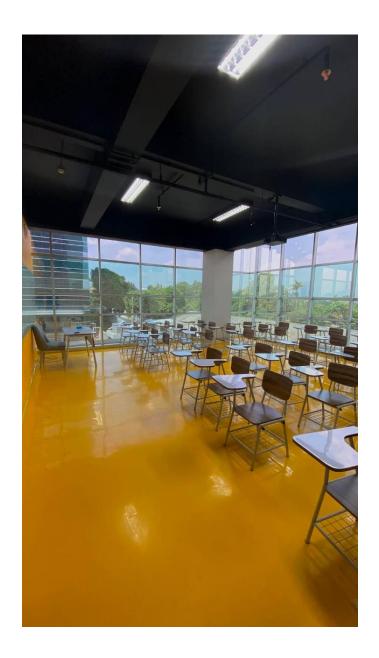
Muhammad Aji Sultan Hakim (50420780)

Kelas 3IA09 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS GUNADARMA 2023

Pembuatan Objek Kampus Yaitu Ruangan Kelas Melalui Aplikasi Blender

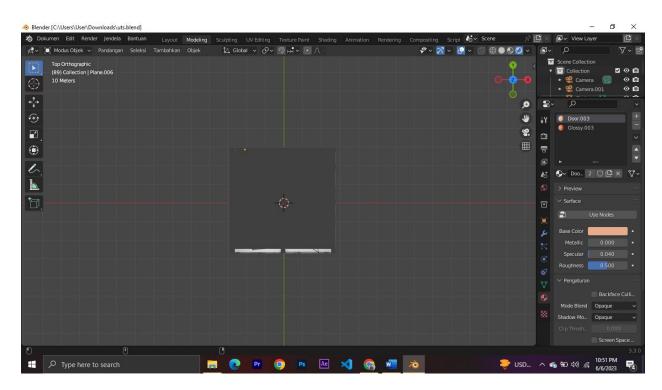
Gambar Objek Kelas Asli:





Hasil Gambar Pembuatan Objek Menggunakan Aplikasi Blender:

View Numpad 0 (Dari Atas)



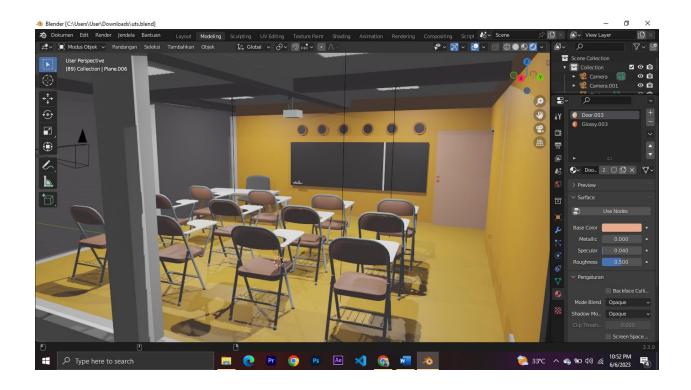
View Numpad 1 (Dari Depan)

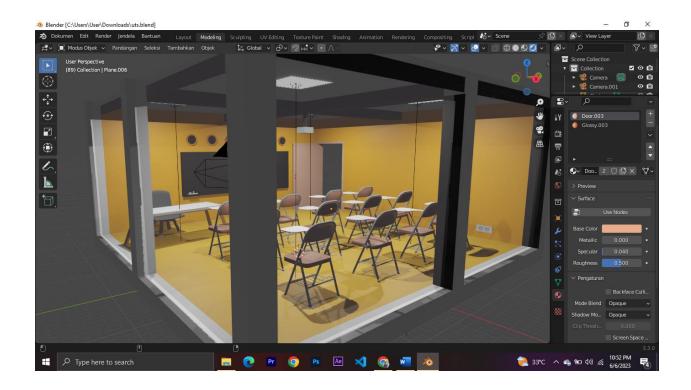


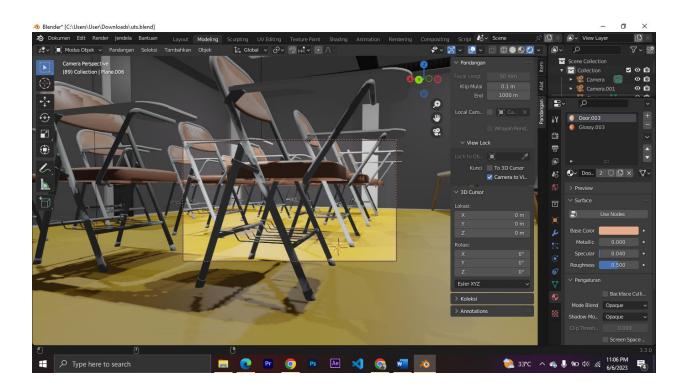


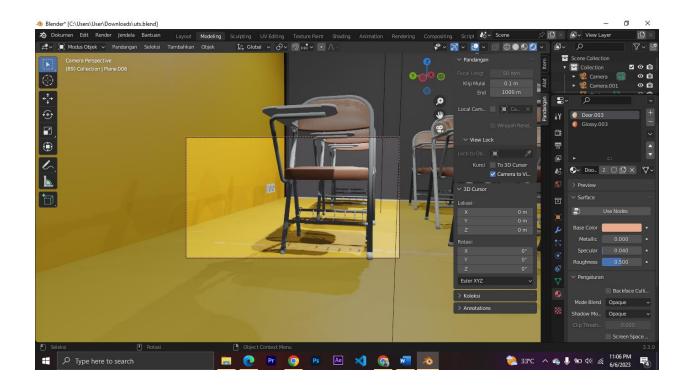


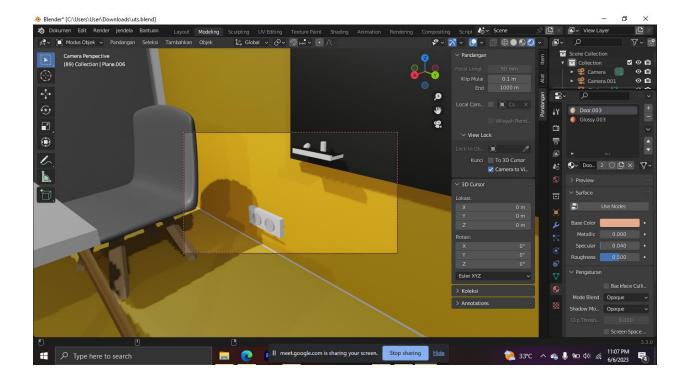












Penjelasan:

Pada pembuatan projek UTS mata kuliah Grafik Komuter 2 kali ini, kelompok kami membuat suatu objek dikampus yaitu ruang kelas. Disini kami memilih ruang kelas pada Kampus F8, dimana didalam ruang kelas tersebut terdapat beberapa benda atau objek, yaitu :

- 1. Kaca, yang biasanya diruang kelas di kampus lain diisi dengan tembok, pada kampus F8, ruangan kelas terdapat kaca disebelah belakang dan disamping ruangan.
- 2. Pada ruang kelas ini terdapat bolongan-bolongan diatas papan tulis yang fungsi nya sebagai AC untuk mendinginkan ruangan.
- 3. 2 buah stop kontak di depan dan di samping kanan untuk mahasiswa ataupun dosen mengecas atau menyalakan laptop.
- 4. 1 buah proyektor diatas, gunanya agar mahasiswa dapat melakukan presentasi pada saat menyelesaikan tugasnya, dan juga agar dosen dapat menjelaskan isi materi yang disampaikan.
- 5. Papan tulis hitam dan 1 buah kapur, pada papan tulisnya digunakan untuk menulis di papan tulis. Disini kita membuat improvisasi atau merubah warna papan tulisnya dari yang di foto asli warna nya putih papan tulis kaca, kita rubah menjadi warna hitam atau papan tulis kapur.
- 6. Beberapa bangku yang digunakan mahasiswa untuk duduk.
- 7. Pintu, sebagai jalur mahasiswa dan dosen masuk dan keluar ruangan.
- 8. 1 Meja dan 1 bangku untuk dosen.