

LAPORAN KELOMPOK 7

“LARVA”

Grafika Komputer A



Kelompok 7 :

Aloysius Juan G.S - C14210020

Felix Jonathan - C14210050

Michael Chiang - C14210214

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Kristen Petra

2023

PROYEK UTS GRAFIKA KOMPUTER

Membuat: Karakter Larva

1. “RED” Larva Merah & Ice Cream 3 Rasa (Aloysius Juan G.S - c14210020)



Bangun 3D yang digunakan :

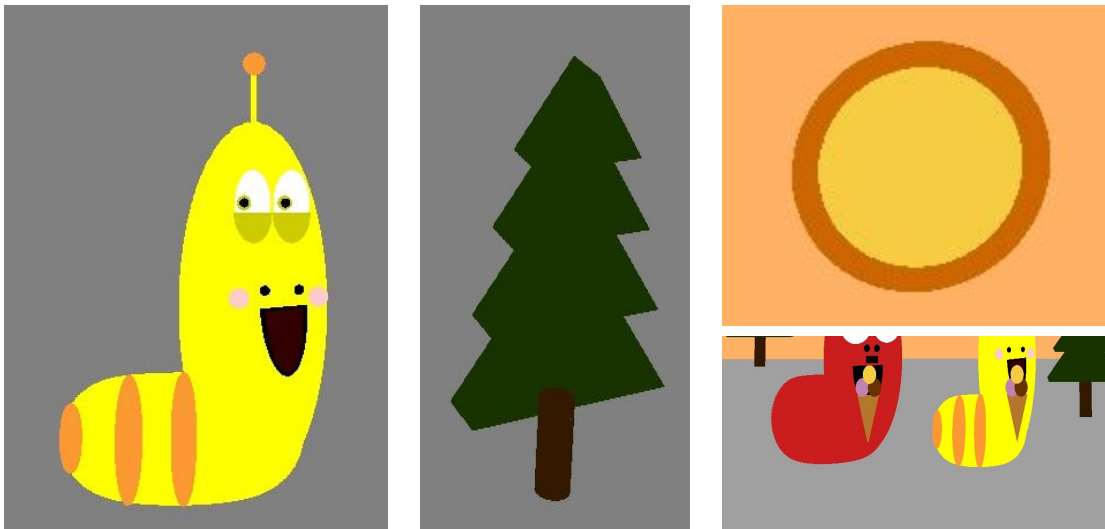
- Sphere (Badan Atas,lobang hidung,eskrim)
- Elipse (Mata Bagian Putih,merah,item, bagian bawah)
- Tube (Jambul rambut)
- Segitiga (cone eskrim)
- Kotak (kumis)
- Setengah elipse (katup mata, mulut)

“Red” adalah salah satu karakter dari film animasi “Larva” yang berbentuk bola kecil berwarna merah. Untuk membuat karakternya, perlu membuat badannya sebagai parent dan kemudian membuat anak-anaknya seperti mata, lubang hidung, jambul rambut, kumis, dan mulut. Badan atas Red berbentuk sphere dengan lubang hidung yang terletak di bagian tengah atas. Mata Red berbentuk elips dengan bagian putih, merah, dan item. Jambul rambut Red berbentuk tabung yang terletak di bagian atas kepala. segitiga yang merepresentasikan eskrim Red terletak di bagian samping badan “Red”. Kumis Red berbentuk kotak dan terletak di bagian atas mulut. Mulut Red berbentuk setengah elips dan terletak di bagian bawah bola sphere sebagai katup mata. Setiap bagian memiliki parentnya masing-masing yang memudahkan ketika ingin menggerakkan dan merotate objek. Red bisa bergerak maju/mundur/kanan/kiri dengan semua objek bergerak mengikuti parentnya. Red juga dapat melakukan zoom in dan zoom out. Selain itu, Red bisa melakukan gerakan rotasi pada center pointnya. Ketika Red

bergerak maju/mundur/kanan/kiri atau melakukan zoom in/zoom out, semua anak dari kepalanya mengikuti gerakan kepala.

Salah satu kesulitan dalam pembuatan karakter RED adalah pada penggabungan karakter-karakter yang berbeda bentuk seperti sphere, elips, tube, segitiga, kotak, dan setengah elips. Hal ini memerlukan keahlian dan ketelitian dalam menyatukan setiap bagian agar terlihat seperti satu kesatuan yang utuh. Selain itu, kesulitan juga terletak pada animasi, terutama pada animasi jalan dan gerakan kaki yang harus sinkron dengan gerakan badan agar terlihat alami dan realistis.

2. “Yellow” Larva Kuning & Pohon Cemara & Matahari(Felix Jonathan - c14210050)



Bangun 3D yang digunakan :

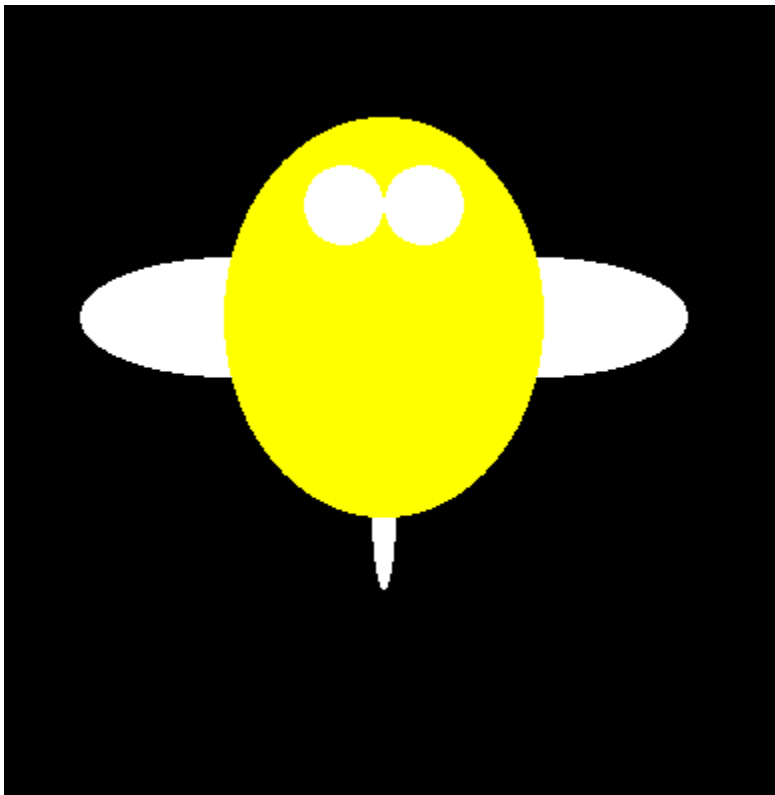
- Sphere (Badan Atas,lobang hidung,Matahari)
- Elipse (Mata Bagian Putih,Kuning dan hitam, Bagian bawah/ekor, Belang ekor)
- Tube (Tangkai antena, tanah, tangkai pohon cemara)
- Segitiga (Daun pohon cemara)
- Setengah ellipse (katup mata, mulut)

“Yellow” adalah karakter dari film animasi “Larva” yang berbentuk oval lonjong kecil berwarna kuning. Untuk membuat karakter Yellow dalam bentuk 3D, perlu dibuat badannya sebagai sphere dengan lubang hidung yang terletak di bagian tengah atas, sphere juga dipakai untuk membuat matahari merah dan kuning. Mata Yellow berbentuk elips dengan bagian putih, kuning, dan hitam. Ekor Yellow juga berbentuk elips dengan pola belang yang terletak di bagian bawah badan. Antena Yellow berbentuk tabung dan terletak di bagian atas kepala, lalu terdapat lingkaran antena yang berbentuk sphere. Lalu terdapat bentuk Segitiga yang merepresentasikan Daun pohon cemara, Daun pohon cemara direpresentasikan sebagai segitiga yang terletak di latar, pada pohon cemara ini juga digunakan tabung untuk menjadi tangkainya, dan juga tabung digunakan untuk menjadi tanah/jalan. Katup mata dan mulut Yellow berbentuk setengah elips dan terletak di bagian bawah bola sphere sebagai katup mata dan mulut yang berada di bawah hidung. Setiap bagian pada karakter ini memiliki parentnya masing-masing yang memudahkan ketika ingin menggerakkan dan merotasi objek. Karakter

yellow bisa bergerak maju/mundur/kanan/kiri dengan semua objek bergerak mengikuti parentnya. Karakter yellow juga dapat melakukan zoom in dan zoom out. Selain itu, Badan atas dari Yellow berupa badan,tangkai antena,antena,mata,mulut dsb bisa melakukan gerakan rotasi pada center pointnya tanpa diikuti rotasi badan bawahnya (ekor). Tetapi ketika karakter yellow ini digerakkan maju/mundur/kanan/kiri tetap semua anggota badannya akan bergerak mengikuti Badan atas.

Kesulitan dalam pembuatan karakter “Yellow” ini adalah diperlukan ketelitian dan kreativitas dalam menentukan ukuran dan proporsi antara setiap bagian tubuh Yellow. Terdapat juga kesulitan dalam mengatur parent-child relationship antara setiap objek agar dapat bergerak sesuai dengan keinginan. Selain itu, pada karakter Yellow terdapat tambahan objek seperti ekor berbelang, yang juga memerlukan keterampilan khusus untuk membuatnya terintegrasi dengan baik pada karakter utama.

3. Bee (Lebah) - [Michael Chiang TirtaWijaya_C14210214]



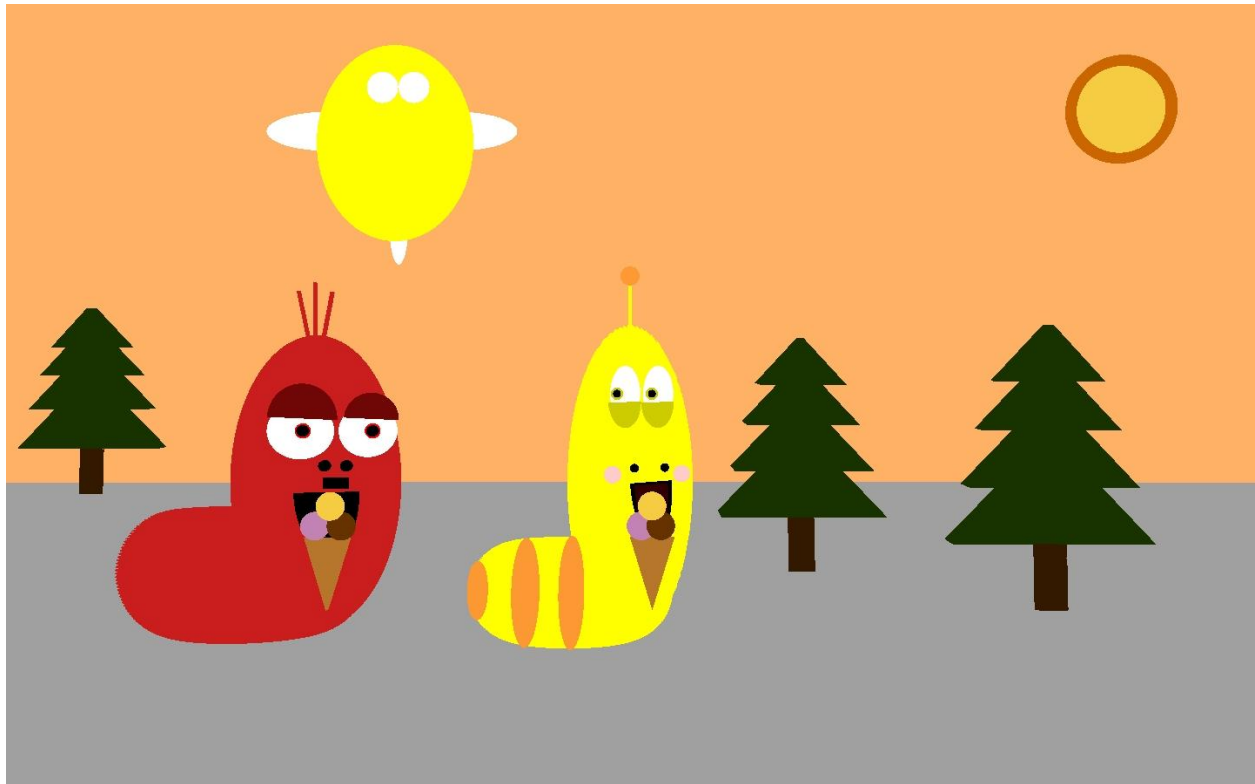
Objek yang digunakan:

- Sphere (mata)
- Elipsoid (sayap, badan)
- Elipticparaboloid (sengat)

Karakter “Bee” dalam kartun animasi larva berbentuk lonjong pendek yang berwarna kuning gelap dengan garis-garis coklat di badannya dengan 1 pasang sayap dan 1 sengat. Untuk membuatnya diperlukan badan dengan objek sphere, mata juga digunakan sphere, untuk sayap bisa menggunakan 2 elipsoid dan untuk sengat gunakan

elipsoid juga. Untuk pergerakannya bee bisa bergerak ke kanan, kiri, atas, bawah, menggerakkan sayapnya (tapi objeknya jadi rusak), noleh kanan, kiri, jungkir balik. Kesulitan dalam pembuatan karakter bee adalah dalam pembuatan rambutnya dan penggerakan sayapnya karena tidak ada titik pusat yang bisa jadi patokan untuk sayap untuk gerak ke depan dan berbalik di suatu point.

Semua Karakter dalam 1 Environment



Gambar yang menggambarkan cerita tersebut memiliki tambahan background berwarna jingga, yang melambangkan suasana siang hari di taman yang indah di mana dua larva sedang menikmati es krim mereka. Selain itu, terdapat juga gambar matahari yang digambarkan dalam bentuk sphere, yang menambah kesan visual bahwa cerita ini terjadi di siang hari ketika matahari bersinar terang. Kedua elemen ini memberikan penggambaran visual yang lebih lengkap dan detail tentang suasana dan waktu di mana cerita ini berlangsung.

Cerita mengisahkan dua larva (RED dan YELLOW) yang sedang menikmati es krim di taman yang indah dengan latar belakang pohon cemara. Di tengah-tengah makanan mereka, mereka didatangi oleh seorang lebah yang akhirnya menjadi teman baru mereka. Lebah tersebut membawa mereka berkeliling taman dan menunjukkan berbagai hal menarik, sehingga larva tersebut merasa senang dan belajar banyak hal baru.