TUGAS 1 GRAFIKA KOMPUTER

Tujuan:

* Mahasiswa mampu meniru objek benda nyata dan menggambarkannya ke dalam system grafika.
* Mahasiswa mampu menerapkan konsep-konsep di dalam VBO, IBO, vertex shader, dan fragment shader.
* Mahasiswa mampu membuat aplikasi Grafika sederhana yang interaktif.
* Mahasiswa mampu menerapkan proses Transformasi di dalam Grafika

Rincian tugas:

Buat aplikasi grafika untuk menggambarkan objek benda nyata di dalam lingkungan Teknik informatika dengan ketentuan sebagai berikut:

* Tugas berkelompok maksimal 2 orang per kelompok.
* Waktu pengerjaan 1 minggu.
* Foto objek (2 foto) yang mau anda gambar baik dari dekat maupun jauh untuk memastikan bahwa objeknya berada di lingkungan Teknik Informatika.
* Masukkan foto objek di dalam web juga, agar tidak banyak file yang dibuka.
* Pembuatan koordinat dari objek manual, tidak boleh menggunakan aplikasi seperti blender atau yang lain. Tujuannya agar mahasiswa paham tentang system koordinat. (gambar bis di print dan ditentukan manual koordinatnya).
* Untuk pewarnaan objek hanya menggunakan warna, tidak menggunakan tekstur. Warnai sesuai dengan objek yang nyata.
* Buat aplikasi interaktif agar pengguna bisa berinteraksi dengan objek yang anda gambar.
* Pastikan ada operasi transformasi di dalam aplikasi anda.

Poin Penilaian:

1. Seberapa unik objek yang anda pilih dibandingkan kelompok lain.
2. Seberapa komplek objek yang anda buat.
3. Sebarapa mirip objek dengan objek aslinya
4. Jumlah interaksi yang ada.
5. Jumlah Transformasi yang ada.