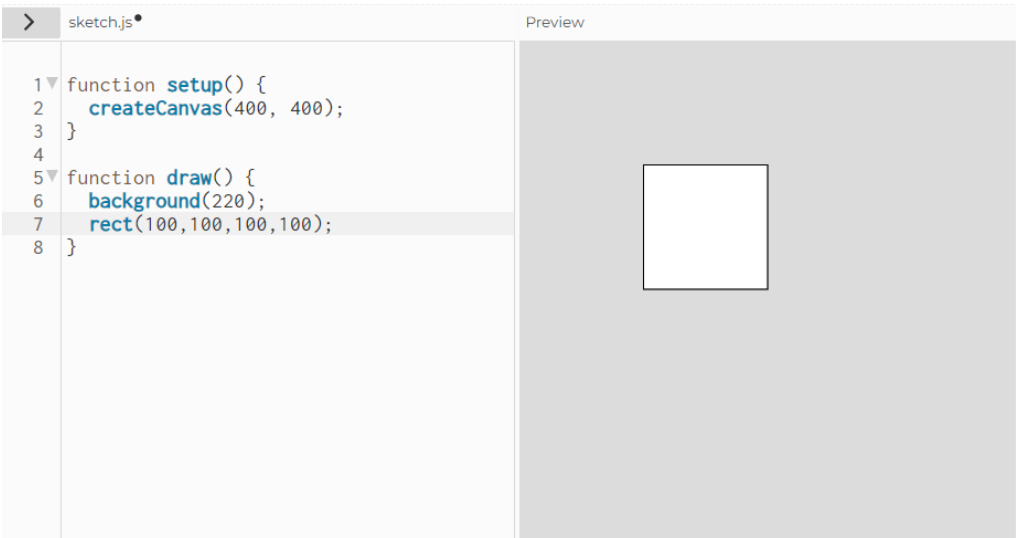


GRAFIKA KOMPUTER

Tugas!

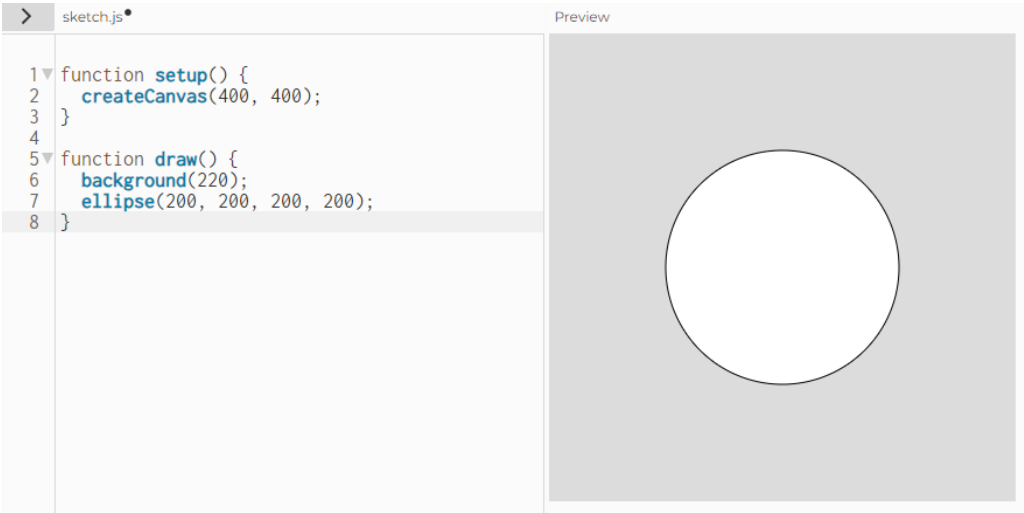
- Silahkan Lakukan Coding Untuk Memberikan Background Warna terserah kalian (Setiap MHS Beda Warna) dengan Ukuran Jendela 640, 480 !
- Buat Bentuk Sesuai keinginan Kalian (Setiap MHS beda Bentuk)
- Silahkan Upload Laporan Dan Code Di Github

Contoh:



Penjelasan:

Kode tersebut membuat kanvas 400x400 piksel. Di setiap frame, latar belakang diisi abu-abu menggunakan **function draw() background(220)**, lalu menggambar sebuah persegi berukuran 100x100 piksel di posisi (100, 100) pada kanvas.

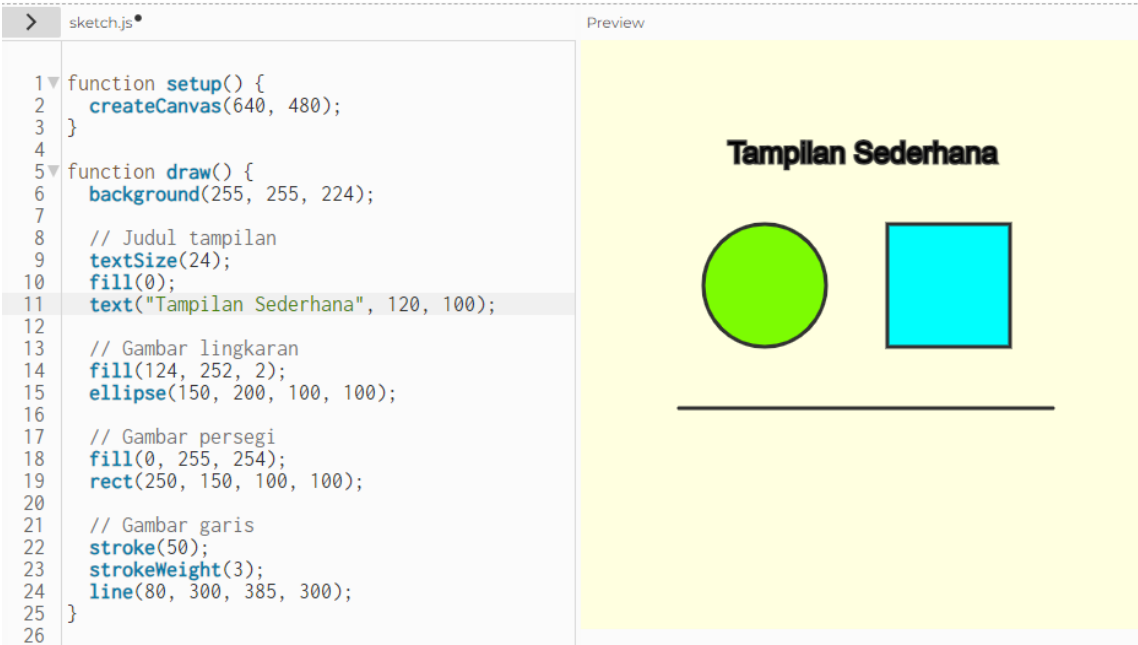


Penjelasan:

Kode tersebut membuat kanvas 400x400 piksel. Di setiap frame, latar belakang diisi abu-abu menggunakan **function draw() background(220)**, lalu menggambar sebuah lingkaran berukuran 200x200 piksel di posisi (200, 200) pada kanvas.

- Silahkan Lakukan Coding Untuk Memberikan Background Warna terserah kalian (Setiap MHS Beda Warna) dan buatlah bentuk sesuka kalian dengan Ukuran Jendela 640, 480 !

Berikut hasil codingan dan tampilannya



Kode tersebut menampilkan sebuah kanvas dengan beberapa elemen grafis lingkaran, persegi, dan garis.

Berikut adalah penjelasan setiap bagiannya:

- Membuat sebuah kanvas
 - **function setup() {createCanvas(640, 480); }**
 - **createCanvas(640, 480);** Membuat kanvas dengan lebar 640 piksel dan tinggi 480 piksel.
- Mengatur warna background
 - **function draw() {background(255, 255, 224); }**
 - **background(255, 255, 224);** Mengatur warna latar belakang kanvas dengan warna RGB (255, 255, 224), yaitu warna krem terang.
- Membuat Judul Tampilan
 - **textSize(24);** Mengatur ukuran teks menjadi 24 piksel.
 - **fill(0);** Mengisi warna teks dengan hitam (RGB: 0, 0, 0).
 - **text("Tampilan Sederhana", 120, 100);** Menampilkan teks "Tampilan Sederhana" pada koordinat (120, 100) di kanvas.
- Membuat Gambar Lingkaran
 - **fill(124, 252, 2);** Mengisi lingkaran dengan warna hijau cerah (RGB: 124, 252, 2).
 - **ellipse(150, 200, 100, 100);** Menggambar lingkaran di koordinat (150, 200) dengan lebar dan tinggi 100 piksel. Lingkaran ini ditempatkan di kiri atas kanvas.

Nama : Andika Maulana R.U

Kelas : TI-5B

NIM : 22104410105

- Membuat Gambar Persegi
 - **fill(0, 255, 254);** Mengisi persegi dengan warna cyan (RGB: 0, 255, 254).
 - **rect(250, 150, 100, 100);** Menggambar persegi di koordinat (250, 150) dengan ukuran 100x100 piksel.
- Membuat Gambar Garis
 - **stroke(50);** Mengatur warna garis menjadi abu-abu gelap (RGB: 50, 50, 50).
 - **strokeWeight(3);** Mengatur ketebalan garis menjadi 3 piksel.
 - **line(80, 300, 385, 300);** Menggambar garis dari titik koordinat (80, 300) ke (385, 300), yaitu garis horizontal di bagian bawah kanvas.

Link Github terlampir:

<https://github.com/andika-maull/MultiMedia.com>