

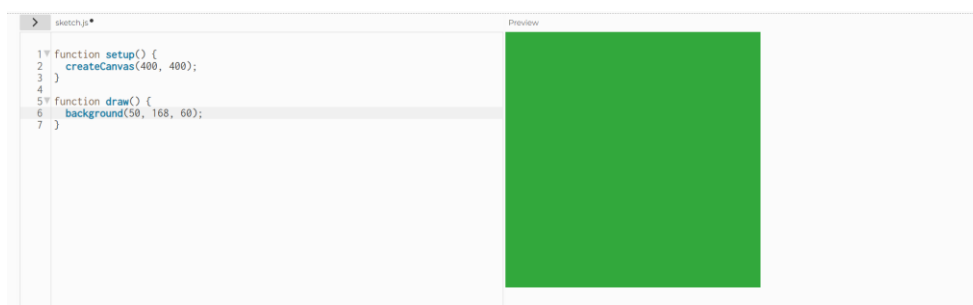
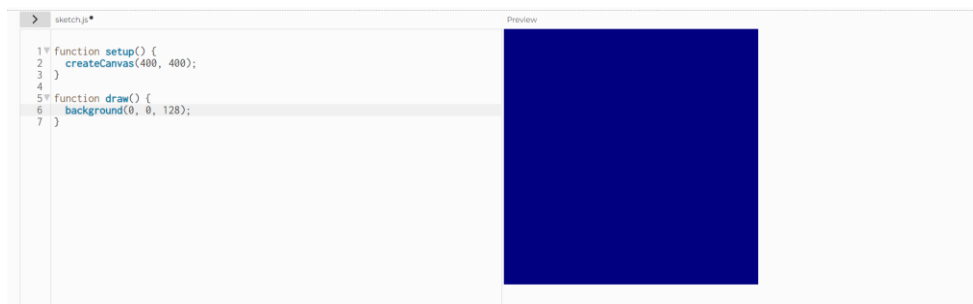
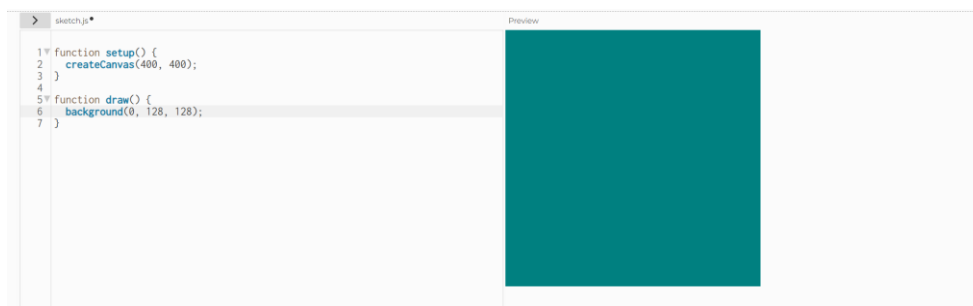
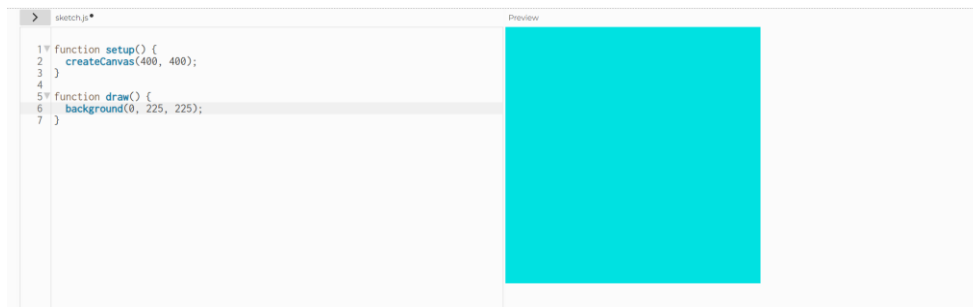
Nama : Ari Handoyo (22104410106)

Kelas : TI 5MM

Mata Kuliah : Grafika Komputer

Pengantar Grafika Komputer & Pengenalan P5JS

Contoh :



Penjelasan :

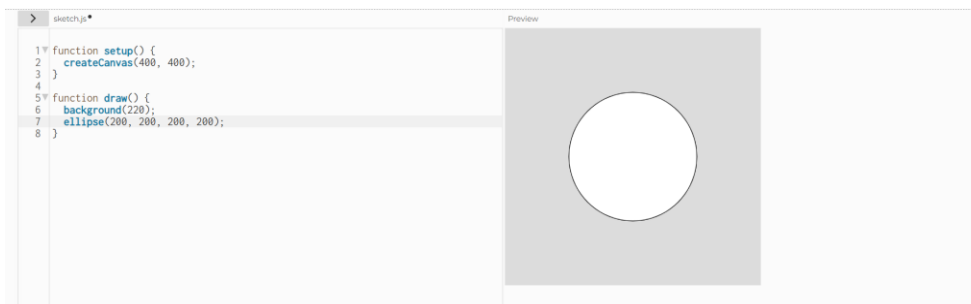
Kode tersebut membuat kanvas berukuran 400 x 400 pixel dengan warna background biru laut untuk paling atas, agak keabu-abuan di bawahnya, biru tua, dan terakhir berwarna hijau. Dilakukan dengan menambahkan function draw background dan mengisikan R,G,B nya.

Contoh :



Penjelasan :

Kode tersebut membuat kanvas 400 x 400 pixel. Latar belakang diisi abu-abu menggunakan function draw() background(220), lalu menggambar sebuah persegi berukuran 100 x 100 pixel di posisi (100, 100) pada kanvas.



Penjelasan :

Kode tersebut membuat kanvas 400 x 400 pixel. Latar belakang diisi abu-abu menggunakan function draw() background(220), lalu menggambar sebuah lingkaran berukuran 200 x 200 pixel di posisi (200, 200) pada kanvas.

Tugas

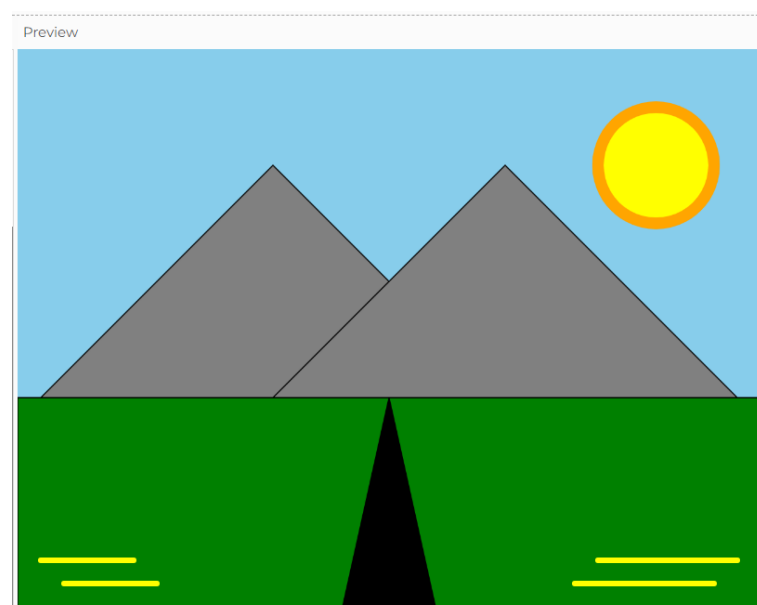
- Silahkan lakukan Coding untuk Memberikan Background Warna terserah kalian (Setiap MHS Beda Warna) dengan ukuran jendela 640, 480
- Buat bentuk sesuai keinginan kalian (Setiap MHS Beda Bentuk)
- Silahkan upload laporan dan code di Github

Coding

```
> sketch.js •  
  
1▼ function setup() {  
2   createCanvas(640, 480);  
3 }  
4  
5▼ function draw() {  
6   background(135, 205, 235);  
7  
8   //Gambar Matahari  
9   fill("yellow");  
10  stroke("orange");  
11  strokeWeight(10);  
12  circle(550, 100, 100);  
13  
14  //Gambar Lahan  
15  fill("green");  
16  stroke("black");  
17  strokeWeight(1);  
18  rect(0, 300, 640, 180);  
19  
20  //Gambar Gunung 1  
21  fill("grey");  
22  triangle(20, 300, 220, 100, 420, 300);  
23  
24  //Gambar Jalan  
25  fill("black");  
26  triangle(280, 480, 320, 300, 360, 480);  
27  
28  //Gambar Gunung 2  
29  fill("grey");  
30  triangle(220, 300, 420, 100, 620, 300);  
31  
32  //Gambar Sawah  
33  stroke("yellow");  
34  strokeWeight(5);  
35  line(20, 440, 100, 440);  
36  line(40, 460, 120, 460);  
37  line(500, 440, 620, 440);  
38  line(480, 460, 600, 460);  
39  
40 }
```

Console

Hasil



Penjelasan

Dari kode yang telah dibuat menampilkan sebuah kanvas dengan beberapa elemen di dalamnya seperti garis, segitiga, persegi, dan juga lingkaran.

Penjelasan setiap bagian sebagai berikut :

- Membuat Kanvas

```
function setup() {  
  createCanvas(640, 480);  
}
```

Membuat kanvas dengan ukuran lebar 640 pixel dan tinggi 480 pixel.

- Mengatur Warna Background

```
function draw() {  
  background(135, 205, 235);
```

Mengatur warna latar belakang kanvas dengan warna R,G,B (135,205,235) yaitu warna biru langit.

- Membuat Lingkaran

```
fill("yellow"); Memberi warna pada lingkaran dengan warna kuning.
```

```
stroke("orange"); Mengatur warna garis menjadi oranye.
```

```
strokeWeight(10); Mengatur ketebalan garis menjadi 10 pixel.
```

```
circle(550, 100, 100); Menggambar lingkaran pada titik koordinat (550, 100) dengan diameter lingkaran 100 pixel. Ditempatkan pada pojok kanan atas pada kanvas.
```

- Membuat Segitiga

```
fill("grey"); Memberi warna pada segitiga dengan warna abu-abu.
```

```
triangle(20, 300, 220, 100, 420, 300); Menggambar segitiga dengan titik koordinat (20, 300, 220, 100, 420, 300) yaitu ditempatkan pada bagian tengah kiri.
```

```
fill("grey"); Memberi warna pada segitiga dengan warna abu-abu.
```

```
triangle(220, 300, 420, 100, 620, 300); Menggambar segitiga dengan titik koordinat (220, 300, 420, 100, 620, 300) yaitu ditempatkan pada bagian tengah kanan.
```

```
fill("black"); Memberi warna pada segitiga dengan warna hitam untuk jalan.
```

triangle(280, 480, 320, 300, 360, 480); Menggambar segitiga dengan titik koordinat (280, 480, 320, 300, 360, 480) yaitu ditempatkan pada bagian bawah tengah.

- Membuat Persegi

fill("green"); Memberi warna pada persegi dengan warna hijau

stroke("black"); Mengatur garis warna menjadi hitam

strokeWeight(1); Mengatur ketebalan garis menjadi 1 pixel

rect(0, 300, 640, 180); Menggambar persegi dengan titik koordinat (0, 300, 640, 180).

Ditempatan pada sepertiga bagian bawah kanvas.

- Membuat Garis

stroke("yellow"); Mengatur garis warna menjadi kuning

strokeWeight(5); Mengatur ketebalan garis menjadi 5 pixel

line(20, 440, 100, 440);

line(40, 460, 120, 460);

line(500, 440, 620, 440);

line(480, 460, 600, 460);

Menggambar garis di beberapa koordinat diatas seperti (20, 440, 100, 440) yaitu posisi bagian bawah kiri kanvas.