

Laporan Blender Pertemuan 12

Muhammad Fauzan Lubis

D4-2A

192524026

Hasil Pengerjaan

Membuat Pagar

Untuk melihat hasil dari scripting untuk pagar bisa di cek di folder `/pagar` dengan prefix,

- `kotak-<posisi>.png` untuk hasil dari pagar dengan bentuk kotak
- `persegi-<posisi>.png` untuk hasil dari pagar dengan bentuk persegi panjang
- `segi-5-<posisi>.png` untuk hasil dari pagar dengan bentuk segi banyak 5
- `segi-6-<posisi>.png` untuk hasil dari pagar dengan bentuk segi banyak 6
- `segi-8-<posisi>.png` untuk hasil dari pagar dengan bentuk segi banyak 8
- `lingkaran-<posisi>.png` untuk hasil dari pagar dengan bentuk lingkaran

Membuat Fungsi Matematika

Untuk melihat hasil dari scripting untuk bentuk 3 dimensi dari fungsi matematika bisa di cek di folder `/fungsi-matematika` dengan prefix,

- `<posisi>.png` yang merupakan hasil dari fungsi matematika $\sin(x)$, $\cos(x)$, $f(x) = x^3$, dan $f(x) = x^2$

Membuat Bar Graph

Untuk melihat hasil dari scripting untuk bar graph bisa di cek di folder `/bar-chart` dengan prefix,

- `<posisi>.png` yang merupakan hasil dari visualasi data yang ada di script `main.py` di dalam script blender yang sudah di masukan

Lesson Learned

- Dengan menggunakan modifier curve, satu kumpulan objek bisa dibuat untuk mengikuti suatu garis di salah satu axis-nya (x, y, z)
- Dengan menggunakan modifier array, satu objek dapat di clone menjadi banyak
- Scripting untuk Blender sangat di fokuskan ke user-centric, jadi kurang lebih hanyalah suatu API yang sudah ada di dalam Blendernya itu sendiri, sehingga kadang kali dibutuhkan untuk mengatur konteks objek apa saja yang dipilih
- Scripting di Blender sepertinya dibuat dengan pemikiran akan dipakai untuk Add-ons dalam pyhtonnya, dan bukan seperti dalam GLUT