

GRAFIK KOMPUTER 2

Dosen Pengampuh : Astie Darmayantie



Disusun oleh :
Kelompok 5

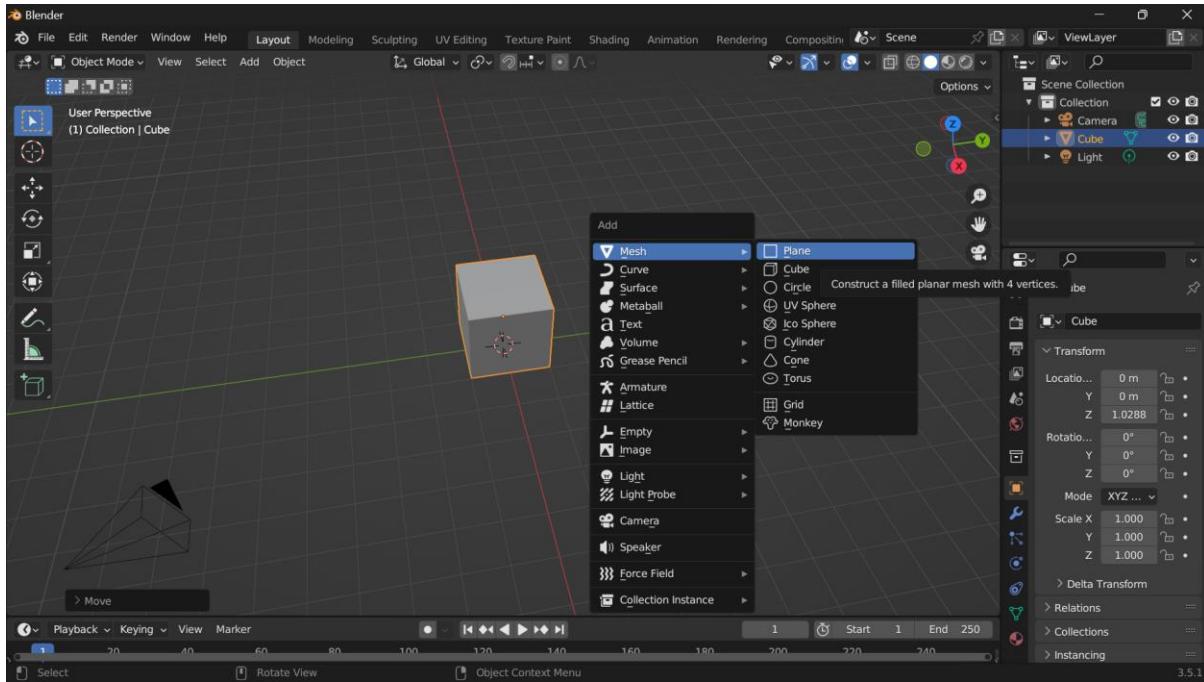
- | | |
|------------------------------|------------|
| 1. Aplikasi Pasaribu | (50420205) |
| 2. Gary Christo Putrama Gulo | (50420511) |
| 3. Moh. Fahri Wijaya | (50420731) |

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS GUNADARMA
2023**

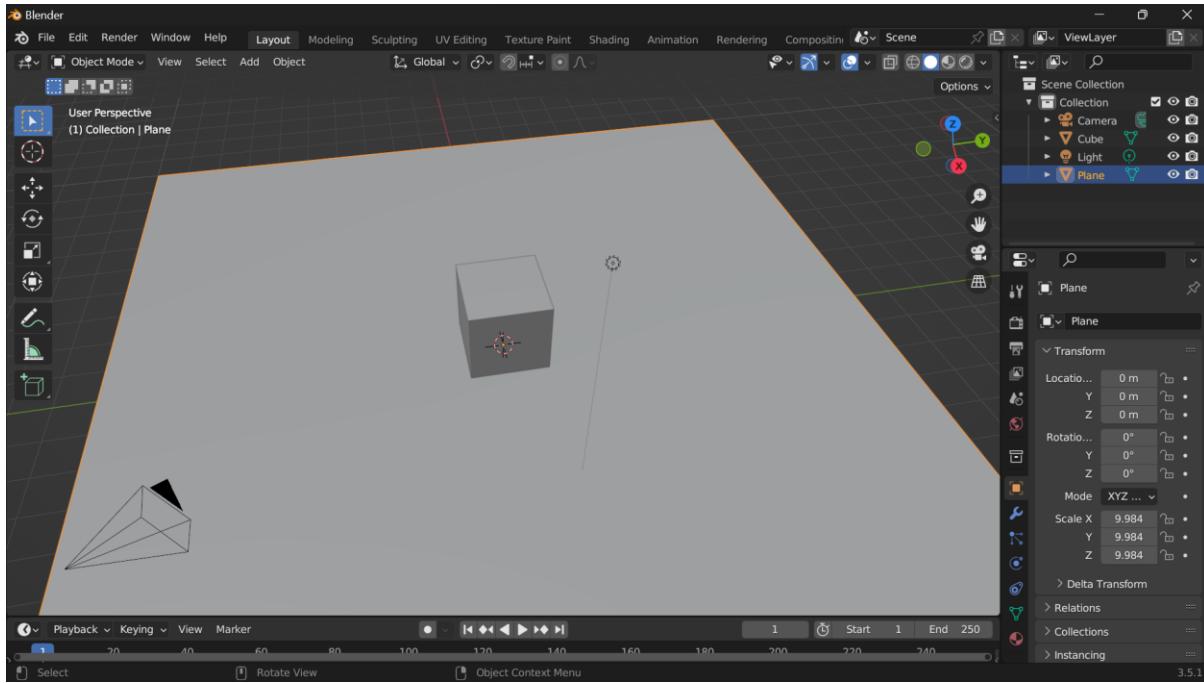
MANUAL BOOK

MEMBUAT TEMPAT LATIHAN PANJAT TEBING MENGGUNAKAN BLENDER

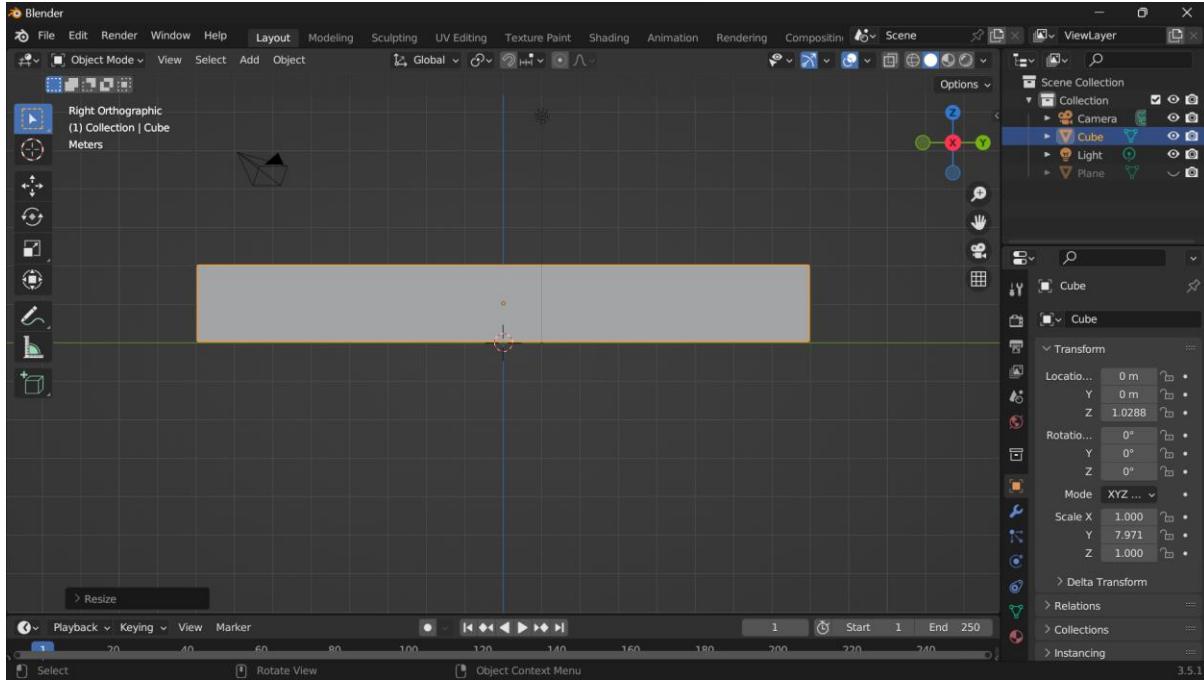
Pertama buat kubus menggunakan Shift + A pilih Mesh kemudian Cube.



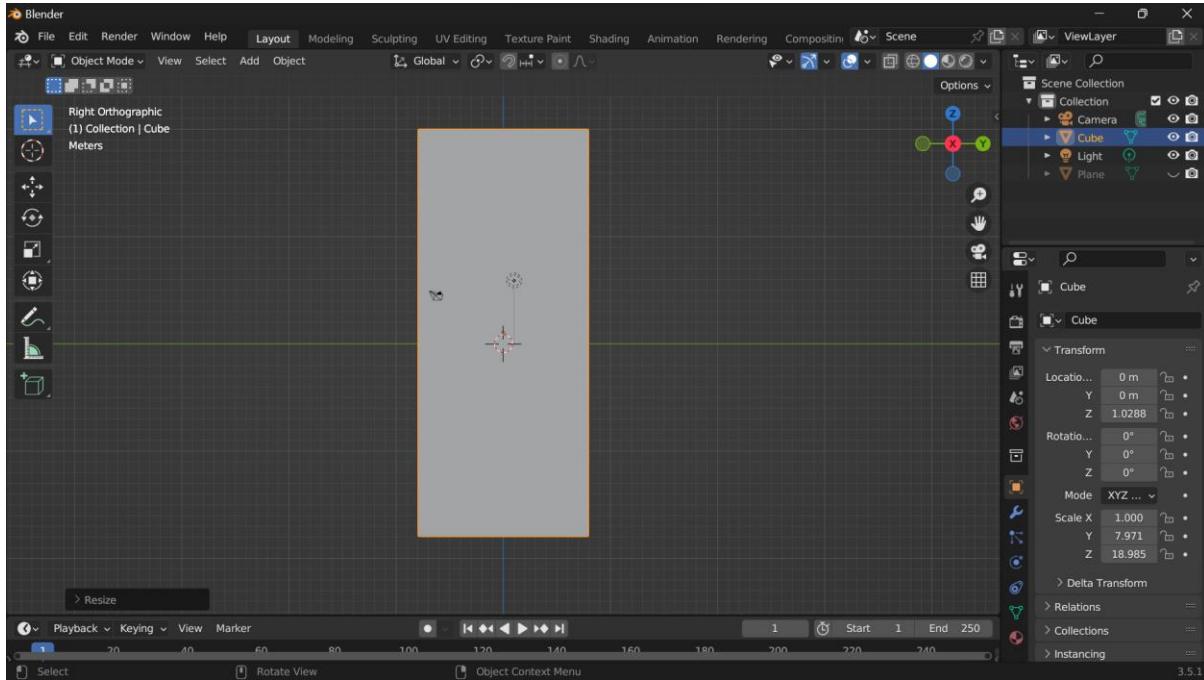
Buat plane menggunakan Shift + A pilih Mesh kemudian plane.



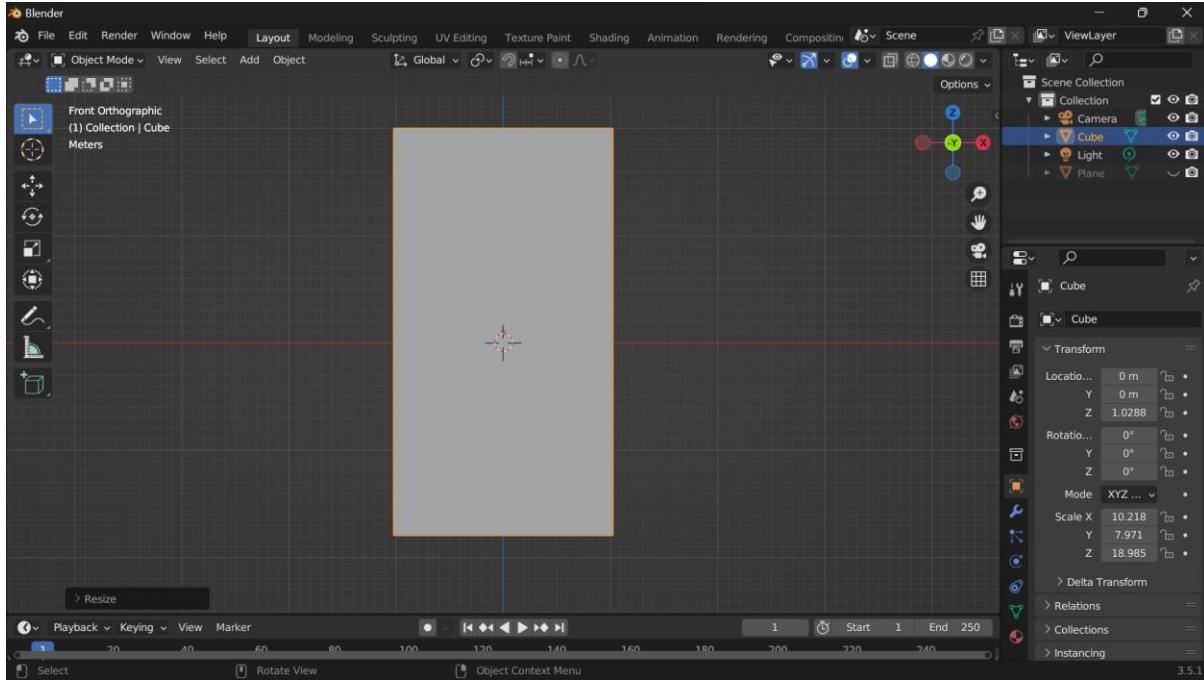
Ubah kubus menjadi bentuk persegi panjang. Ubah skalanya terhadap sumbu y dengan cara select objek, setelah itu tekan s kemudian y atur sesuai yang di inginkan.



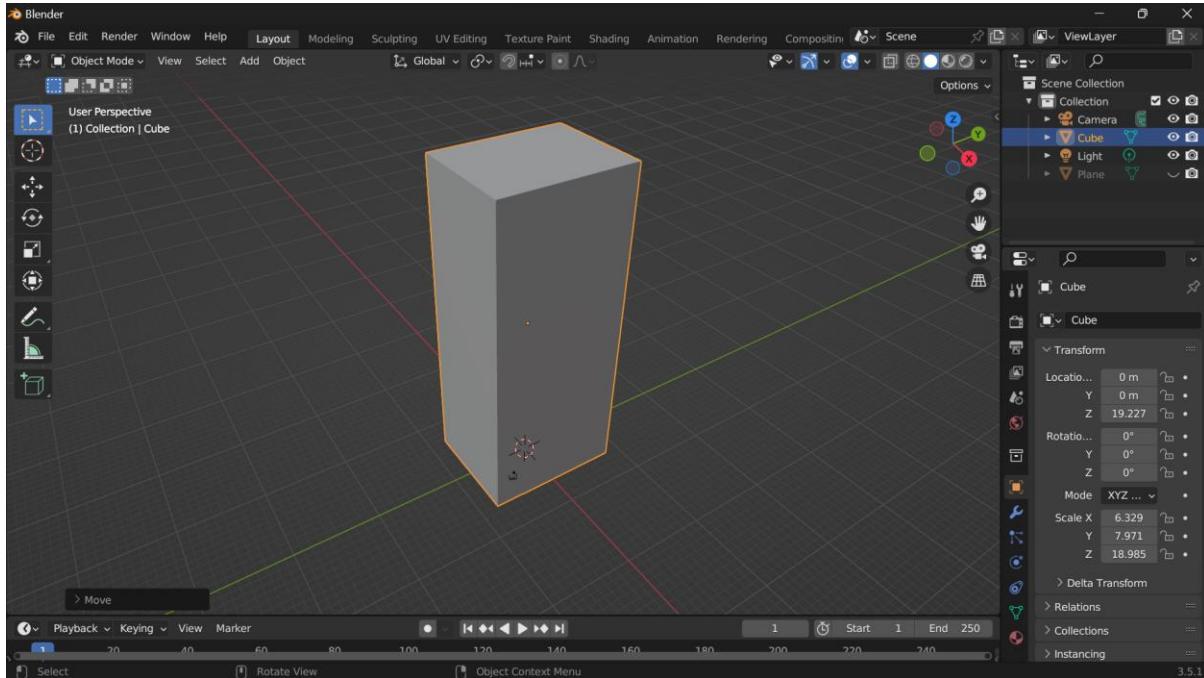
Kemudian ubah lagi skalanya terhadap sumbu z dengan cara select objek, setelah itu tekan s kemudian z atur sesuai yang di inginkan.



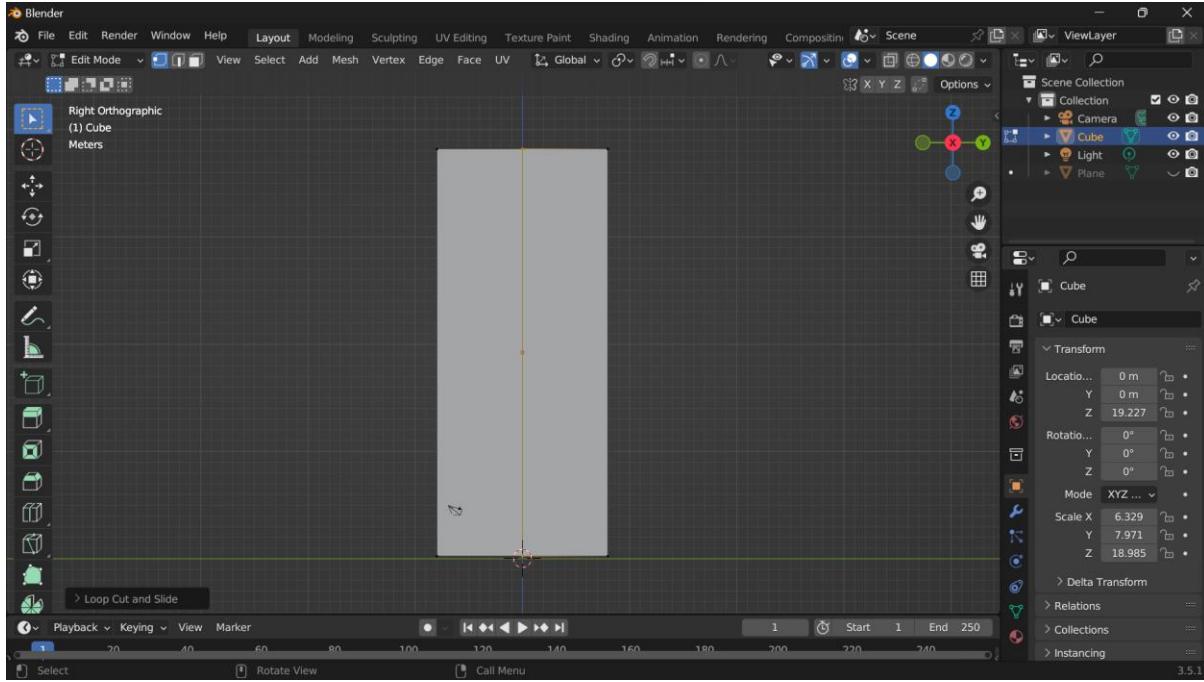
Kemudian ubah lagi skalanya terhadap sumbu x dengan cara select objek, setelah itu tekan s kemudian x atur sesuai yang di inginkan.



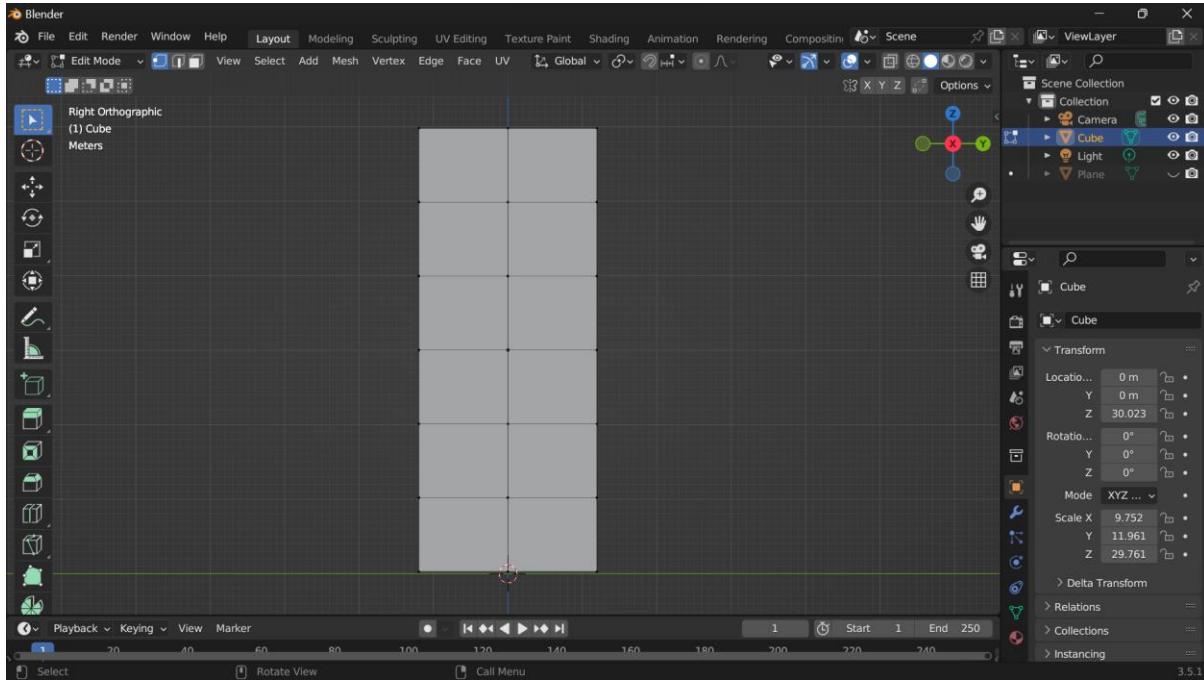
Bentuk object setelah skala & posisinya diubah.



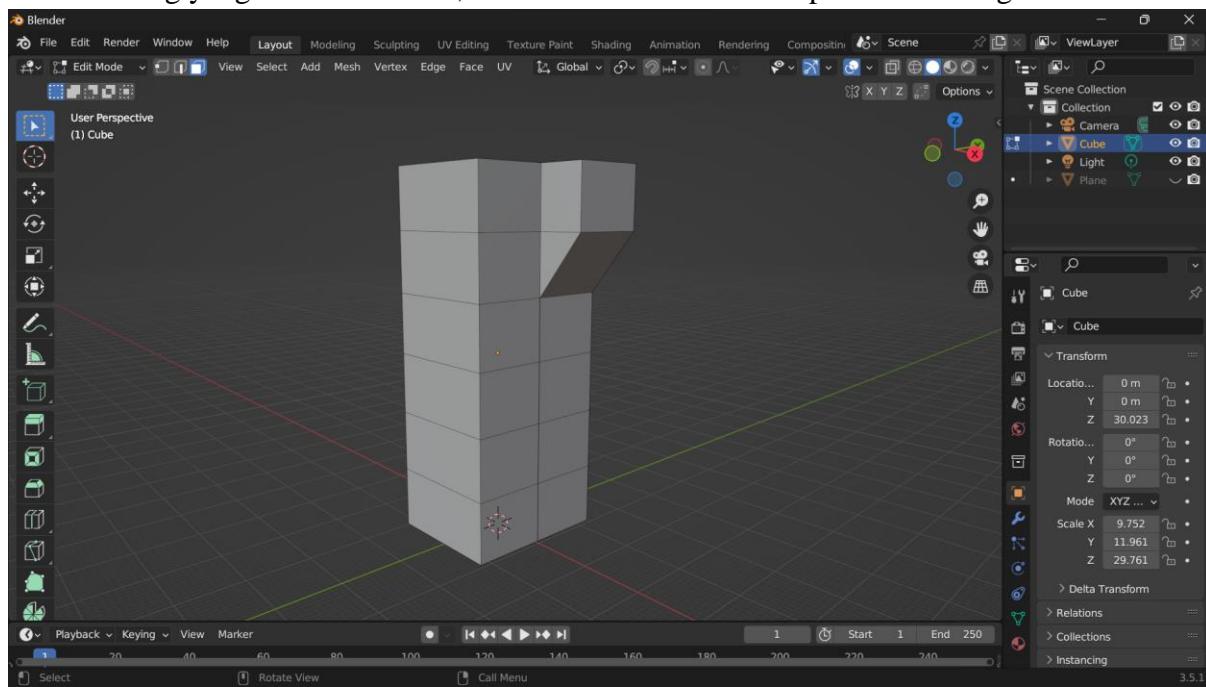
Kemudian masuk ke edit mode dengan tab mode, kemudian potong menjadi 2 bagian dengan cara Ctrl + R.



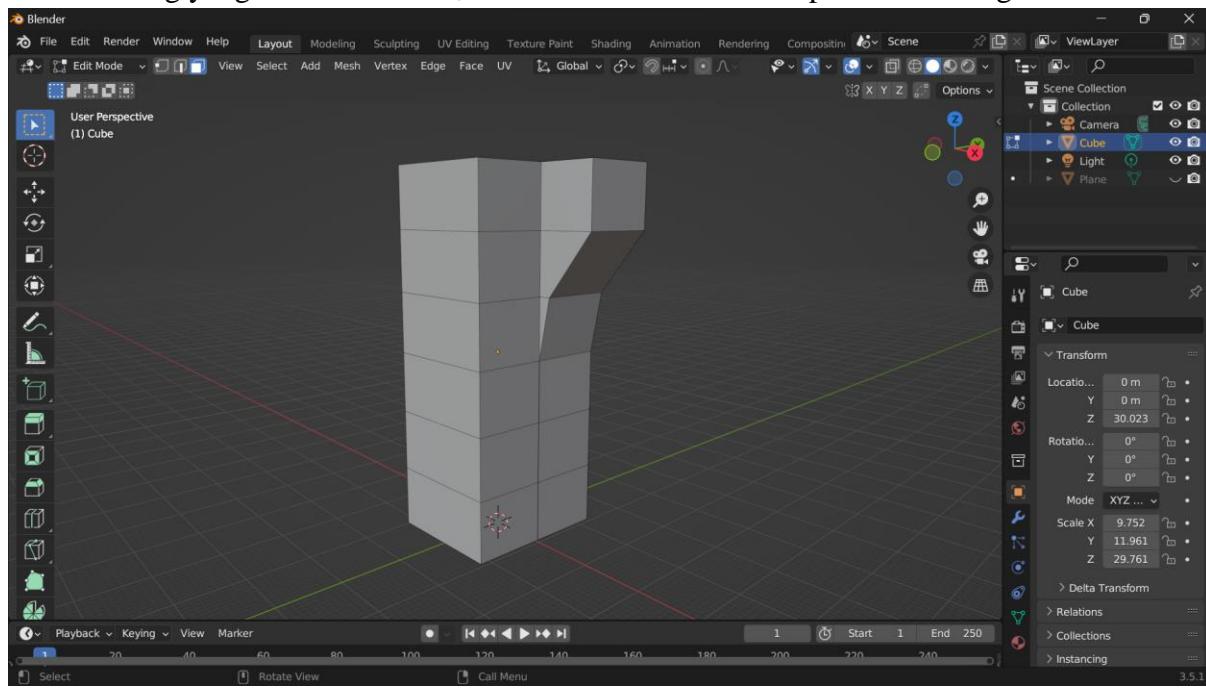
Setelah itu potongan lagi menjadi beberapa bagian seperti gambar dibawah dengan cara Ctrl + R, kemudian scroll mouse untuk menentukan banyaknya jumlah potongan.



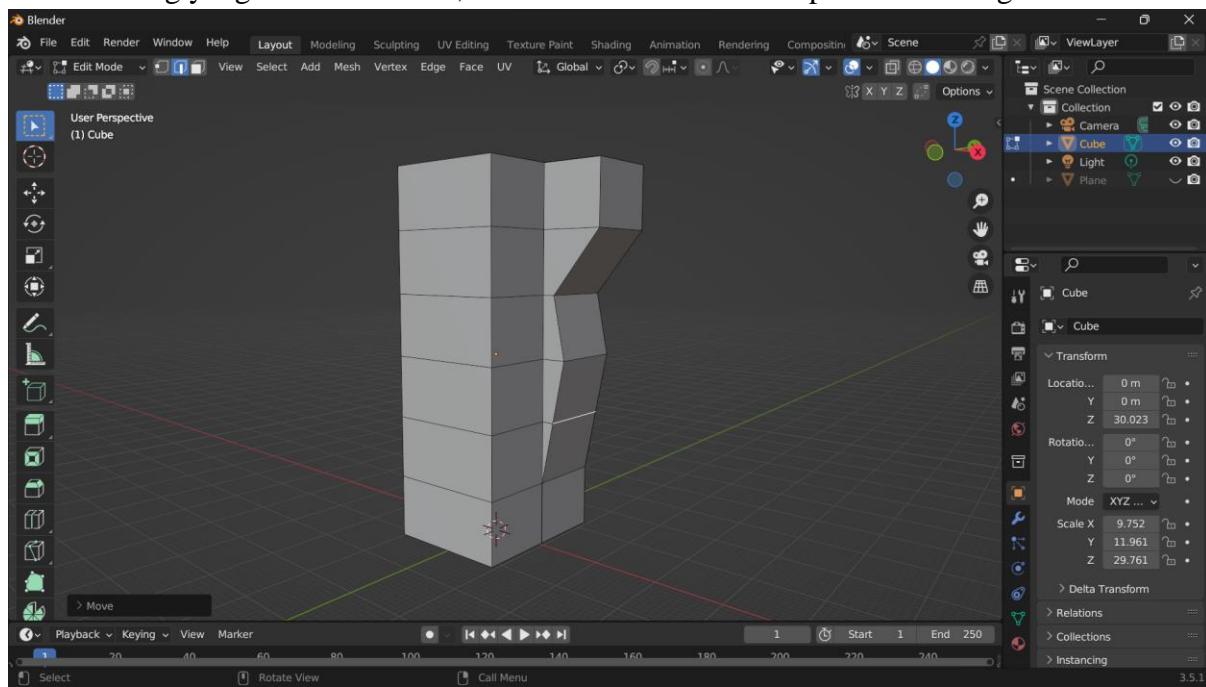
Select bidang yang akan di extrude, setelah itu extrude terhadap sumbu x dengan cara tekan e.



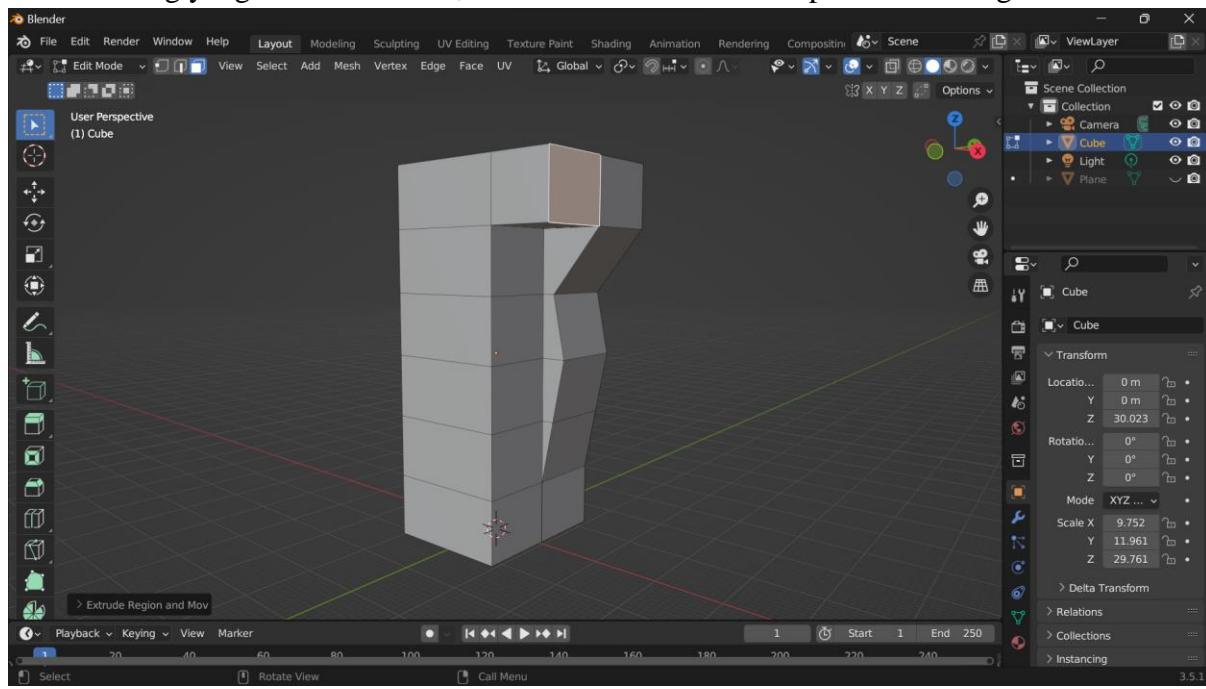
Select bidang yang akan di extrude, setelah itu extrude terhadap sumbu x dengan cara tekan e.



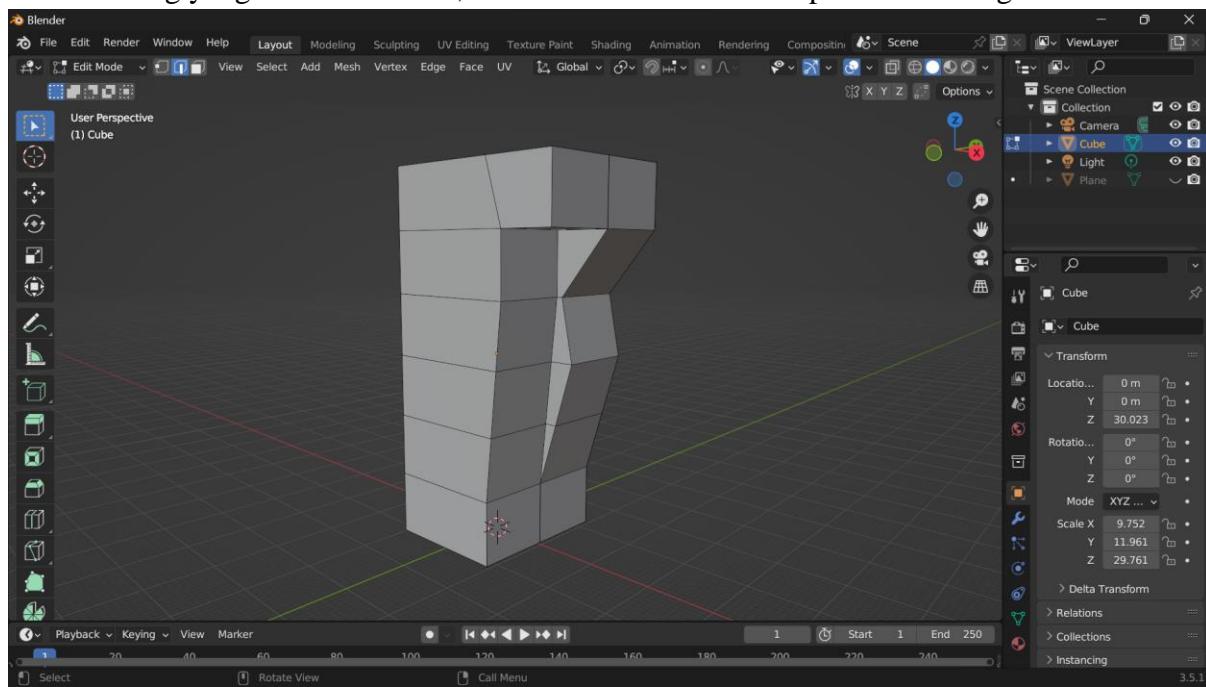
Select bidang yang akan di extrude, setelah itu extrude terhadap sumbu x dengan cara tekan e.



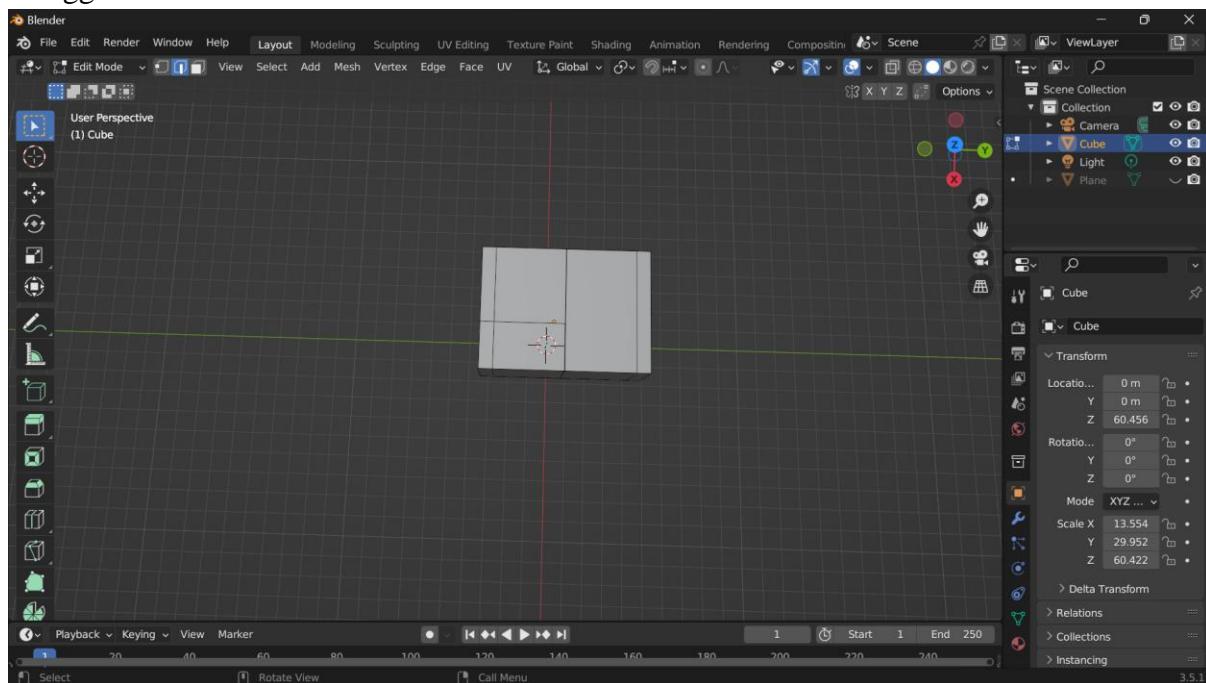
Select bidang yang akan di extrude, setelah itu extrude terhadap sumbu x dengan cara tekan e.



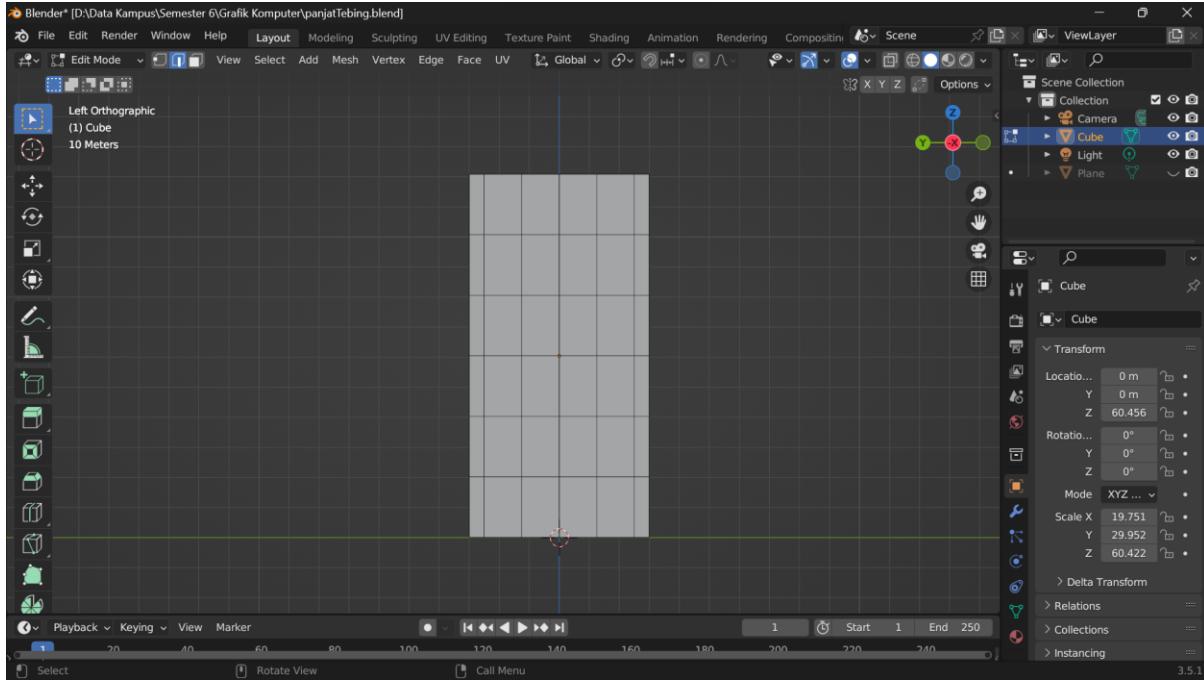
Select bidang yang akan di extrude, setelah itu extrude terhadap sumbu x dengan cara tekan e.



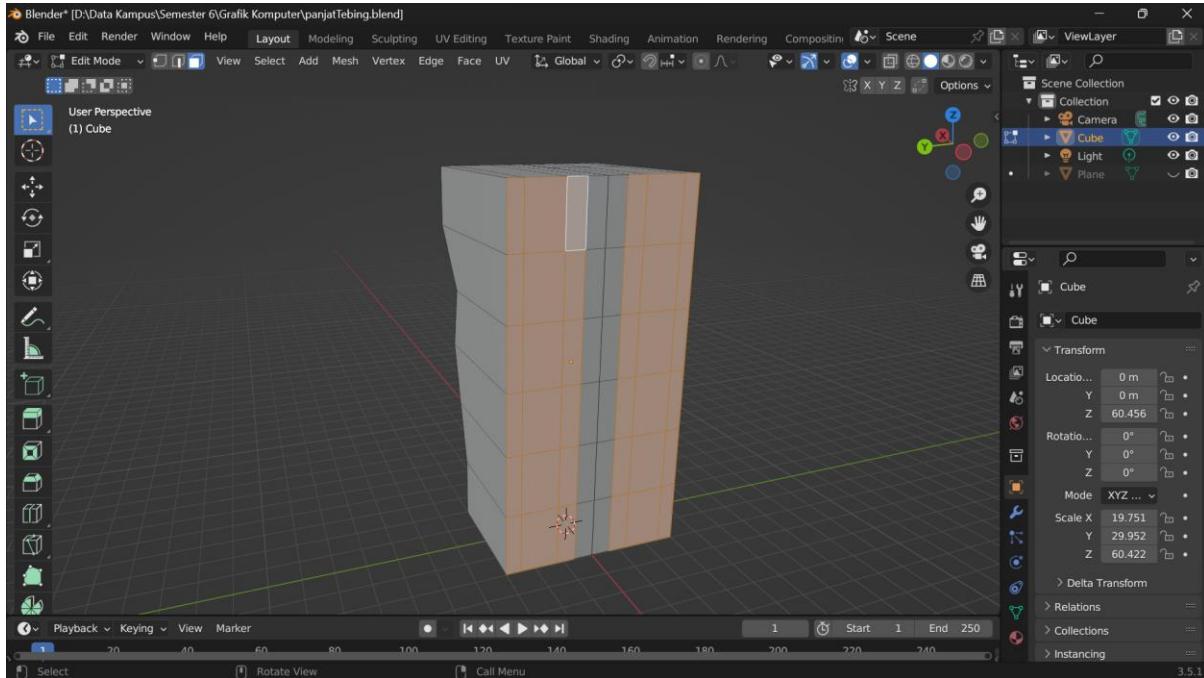
Selanjutnya pada bagian atas object, potong menjadi beberapa bidang, seperti gambar dibawah menggunakan Ctrl + R.



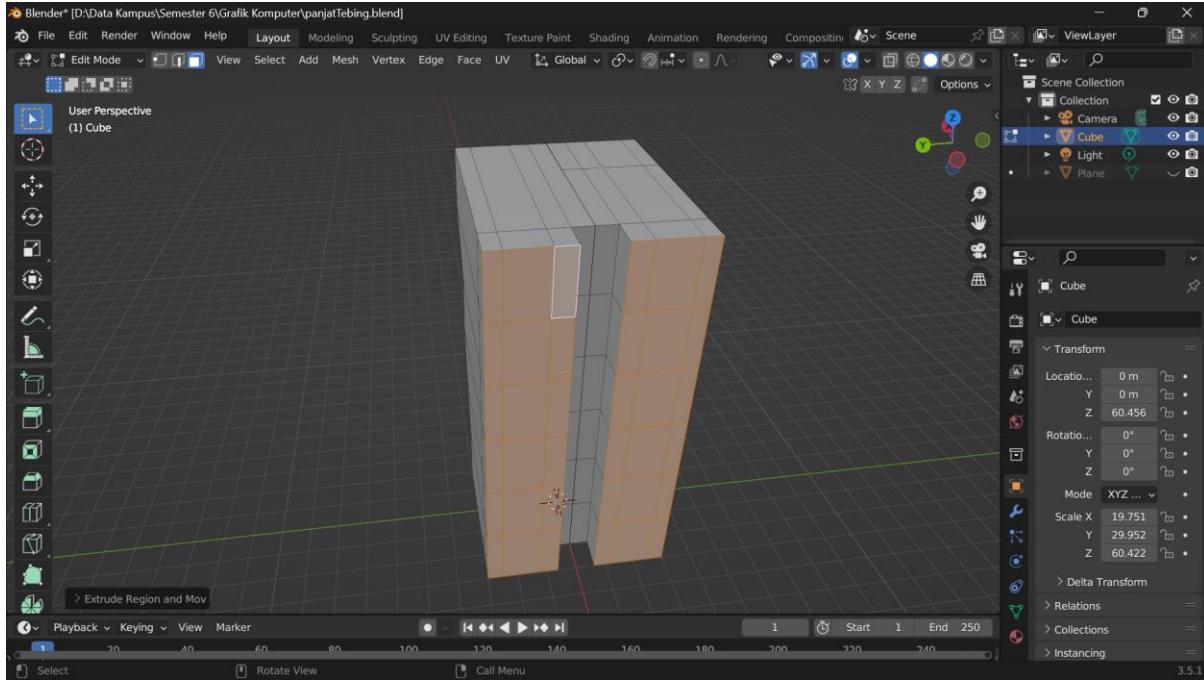
Kemudian pada bagian belakang object, potong juga menjadi beberapa bagian seperti gambar dibawah menggunakan Ctrl + R.



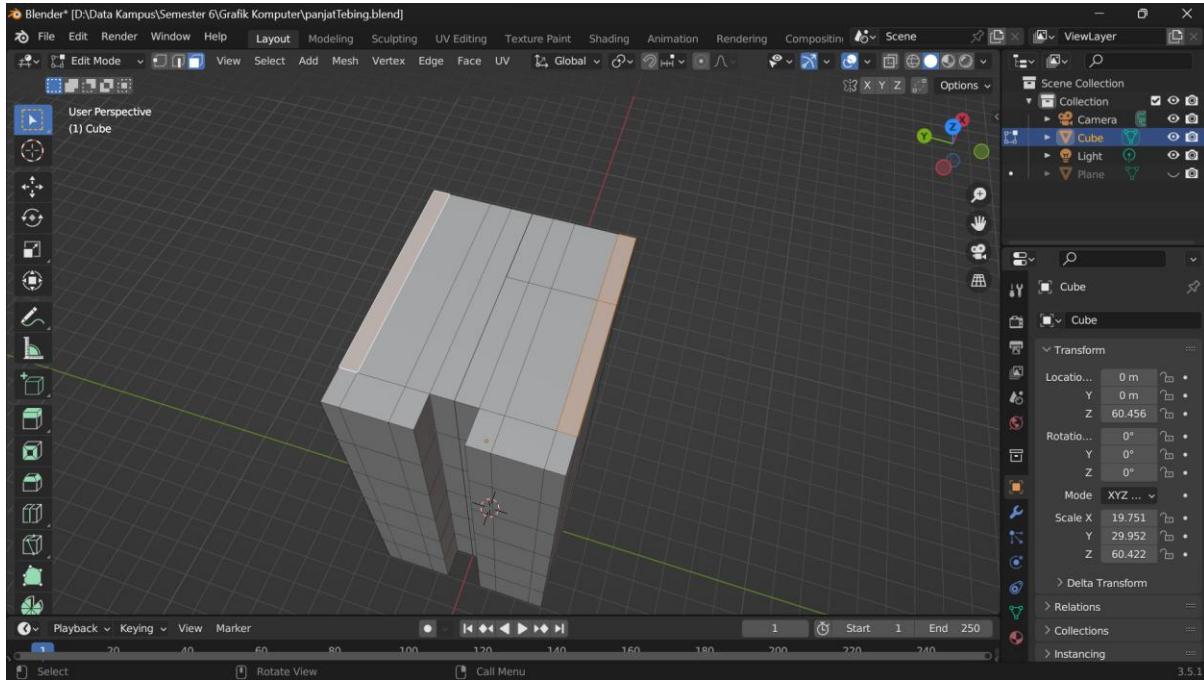
Setelah itu select bidang pada bagian belakang object yang ingin di extrude.



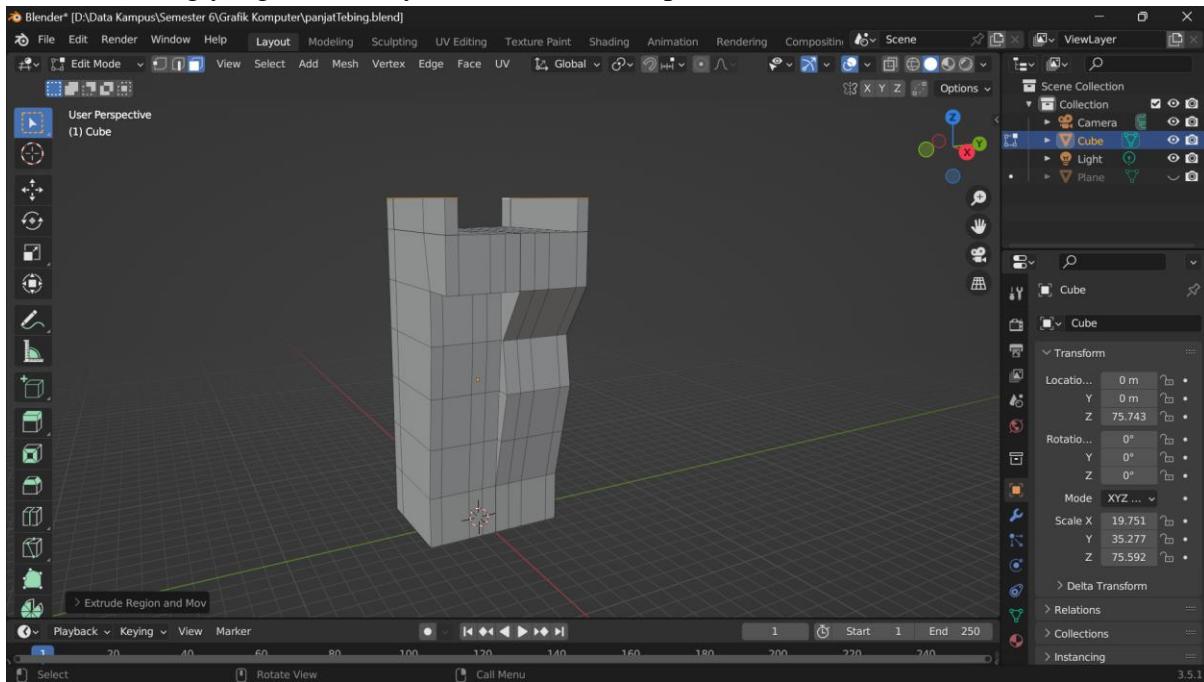
Kemudian tekan E untuk mengextrude bagian yang sebelumnya deselected, setelah itu extrude terhadap sumbu x.



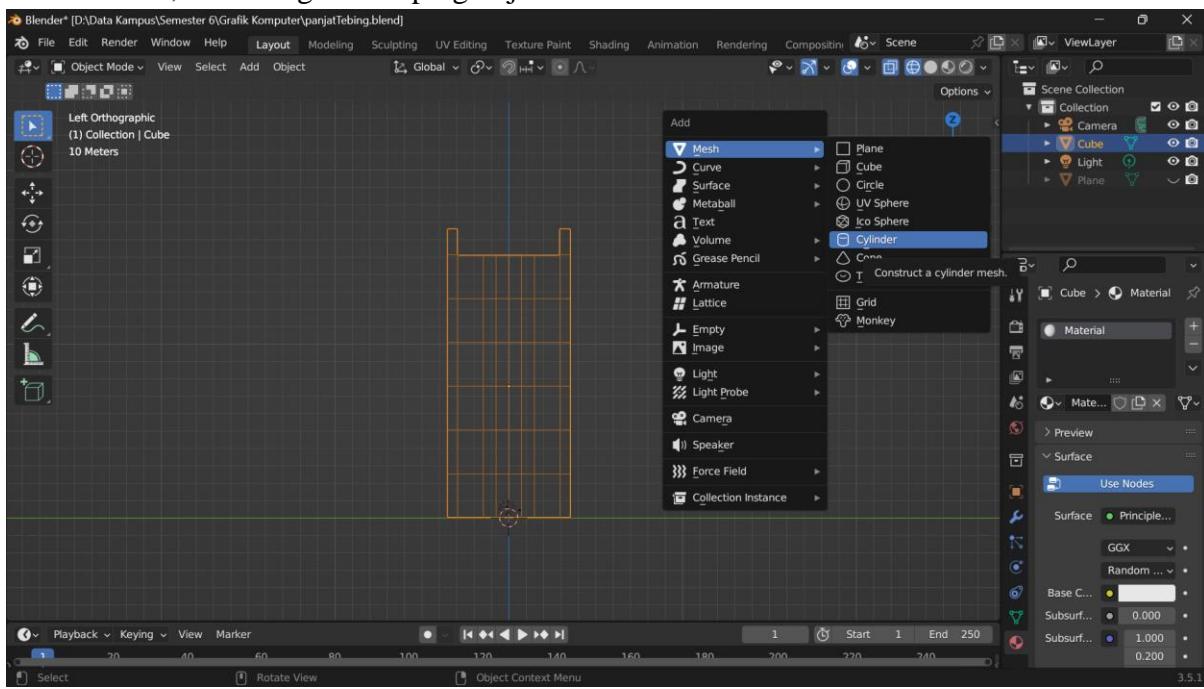
Pada bagian atas object yang sebelumnya sudah dipotong menjadi beberapa bidang, select bidang yang ingin diextrude seperti gambar dibawah dibawah.



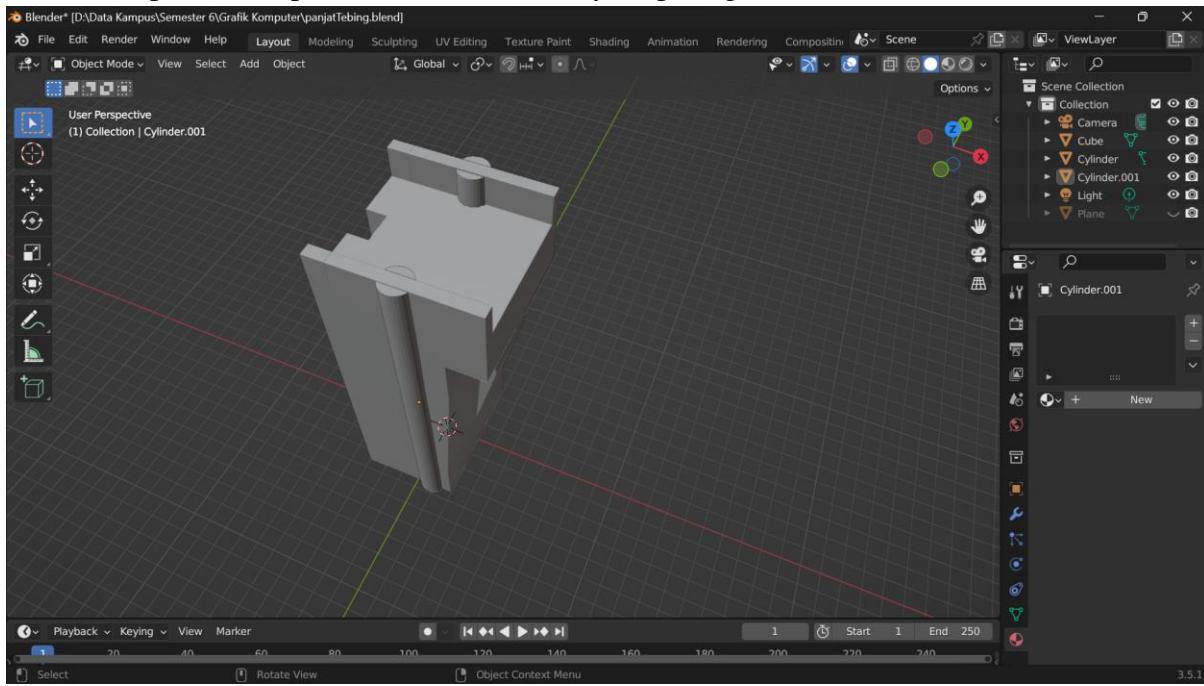
Extrude bidang yang sebelumnya diextrude terhadap sumbu z.



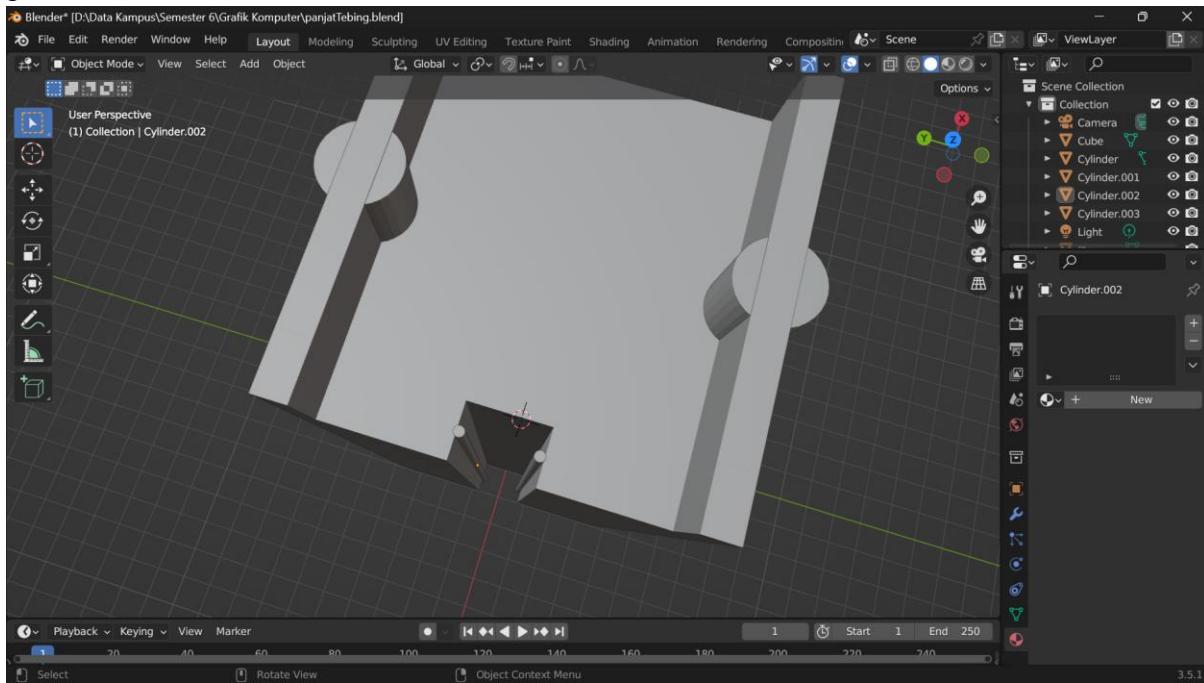
Buat silinder, untuk bagian samping object.



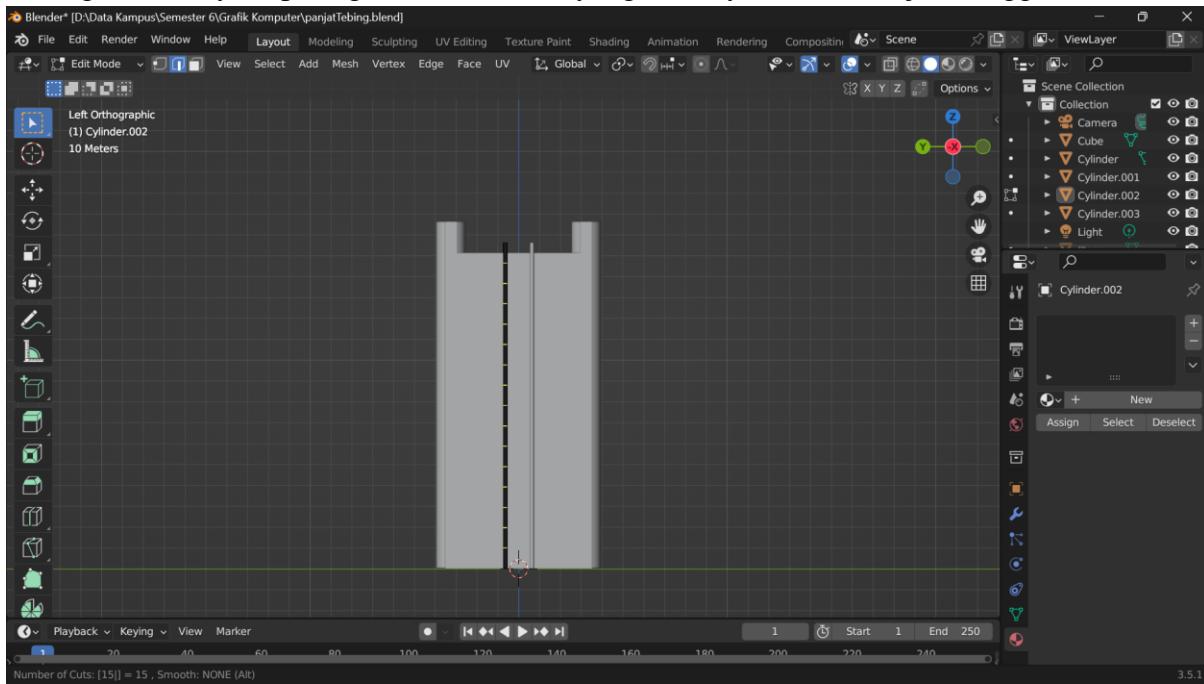
Setelah itu pindahkan posisi silinder & skalanya seperti gambar dibawah.



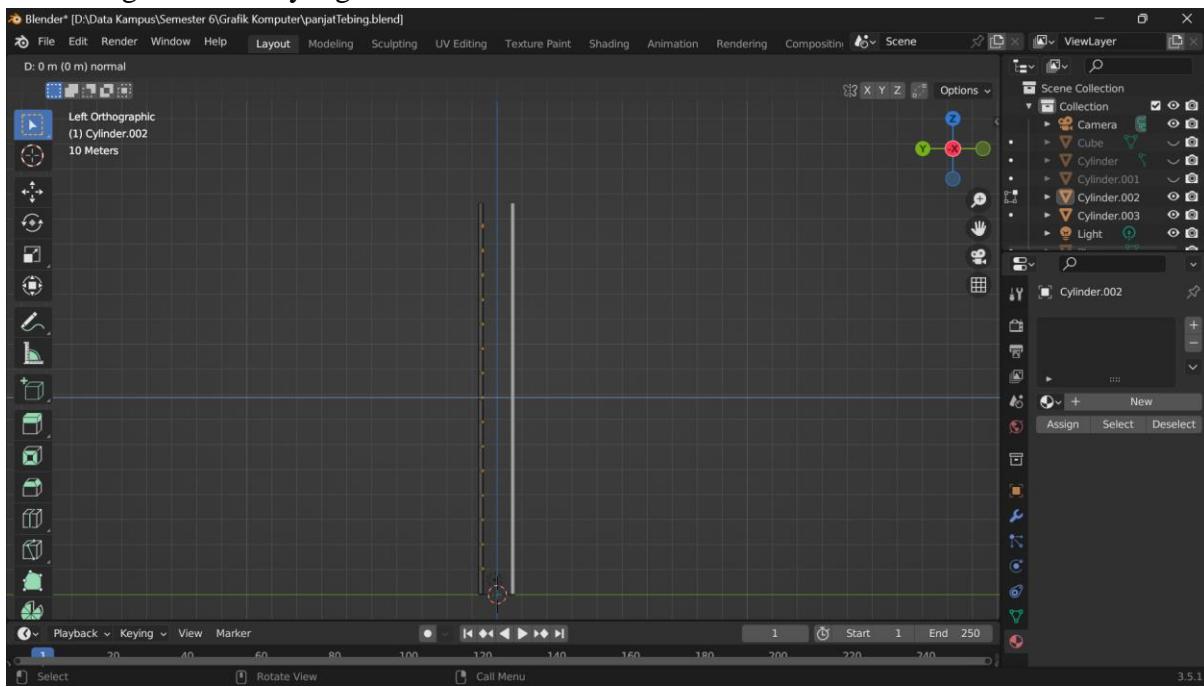
Duplikat silinder sebelumnya menggunakan Shift + D, kemudian atur posisi & skalanya seperti gambar dibawah.



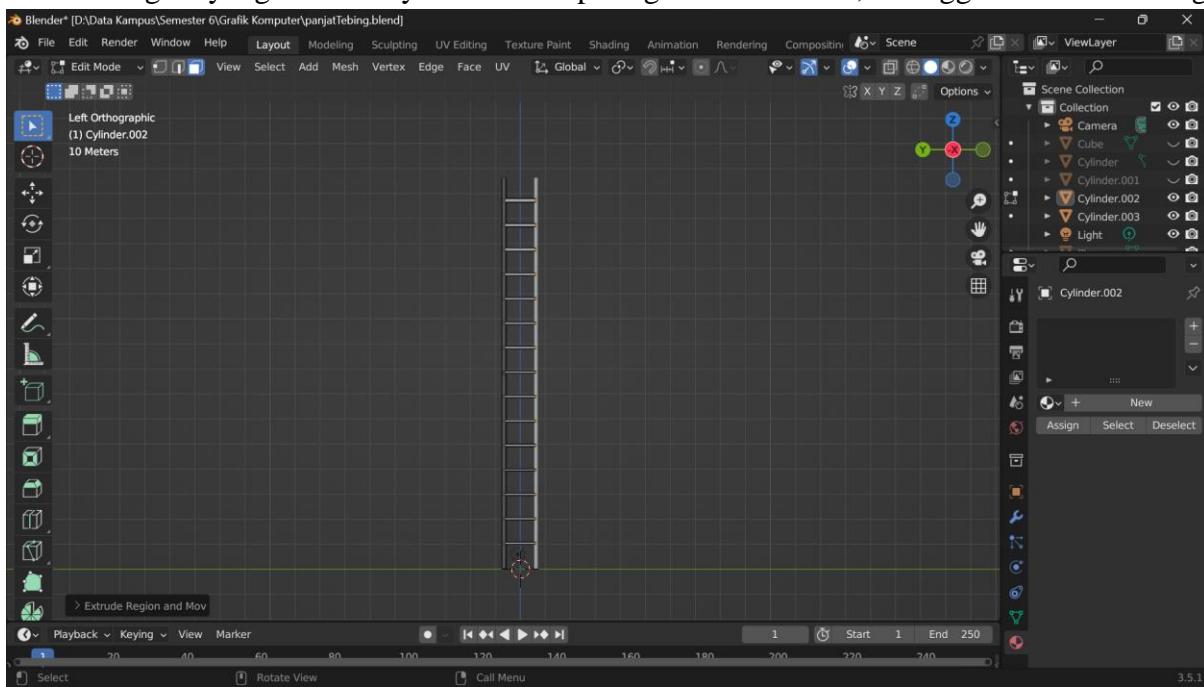
Potong silindernya seperti gambar dibawah, yang nantinya dibuat menjadi tangga.



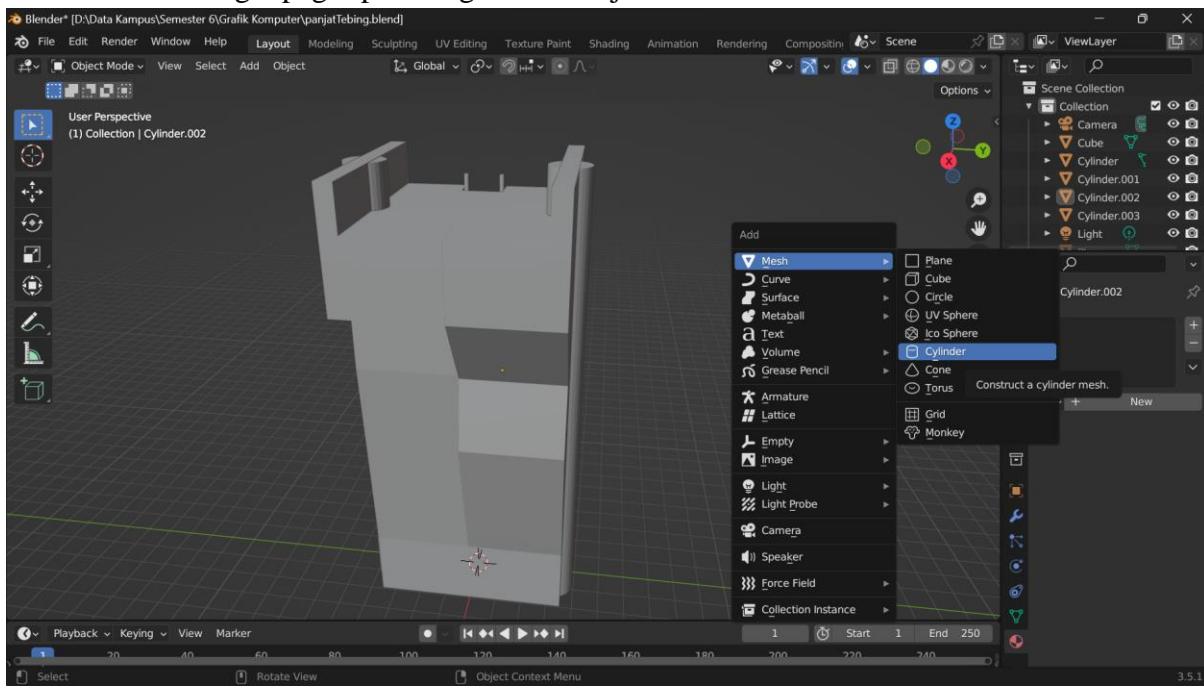
Select bagian silinder yang akan diextrude.



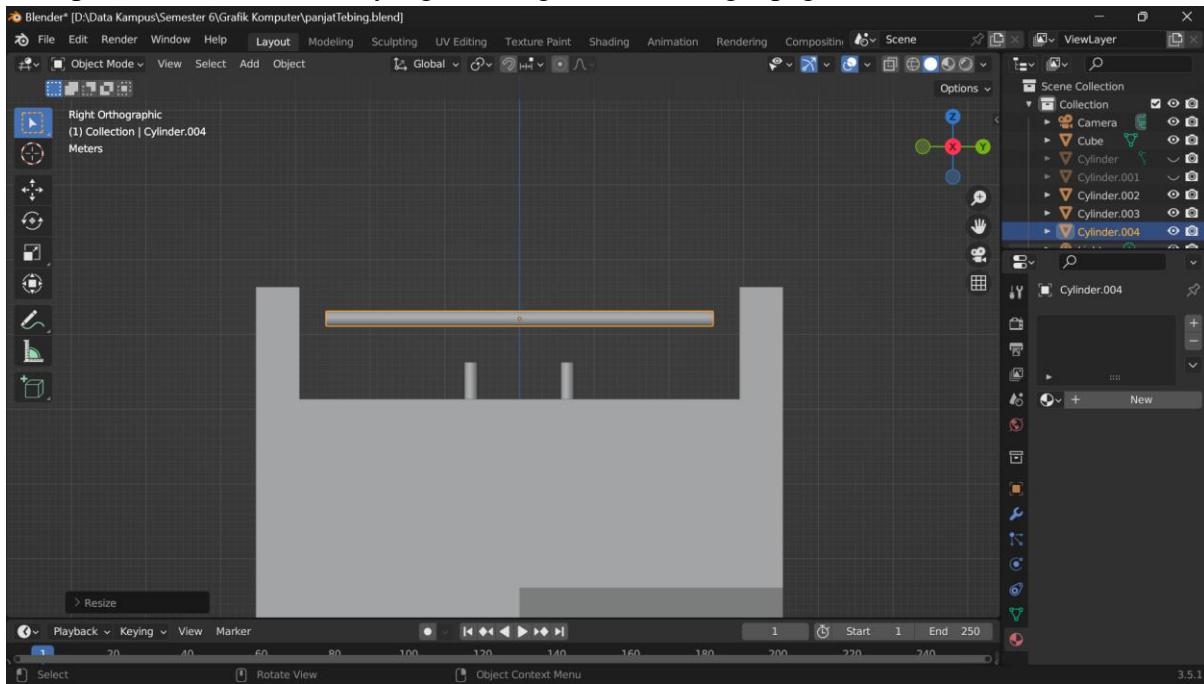
Extrude bagian yang sebelumnya deselect seperti gambar dibawah, sehingga membentuk tangga.



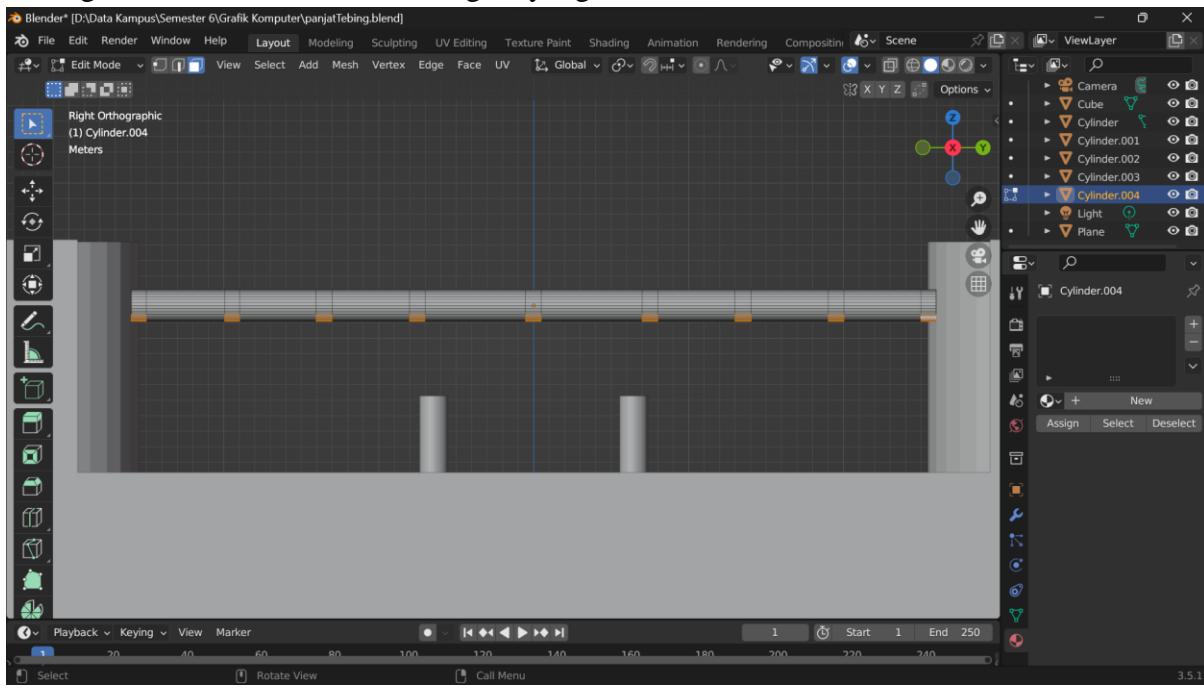
Buat silinder sebagai pagar pada bagian atas object.



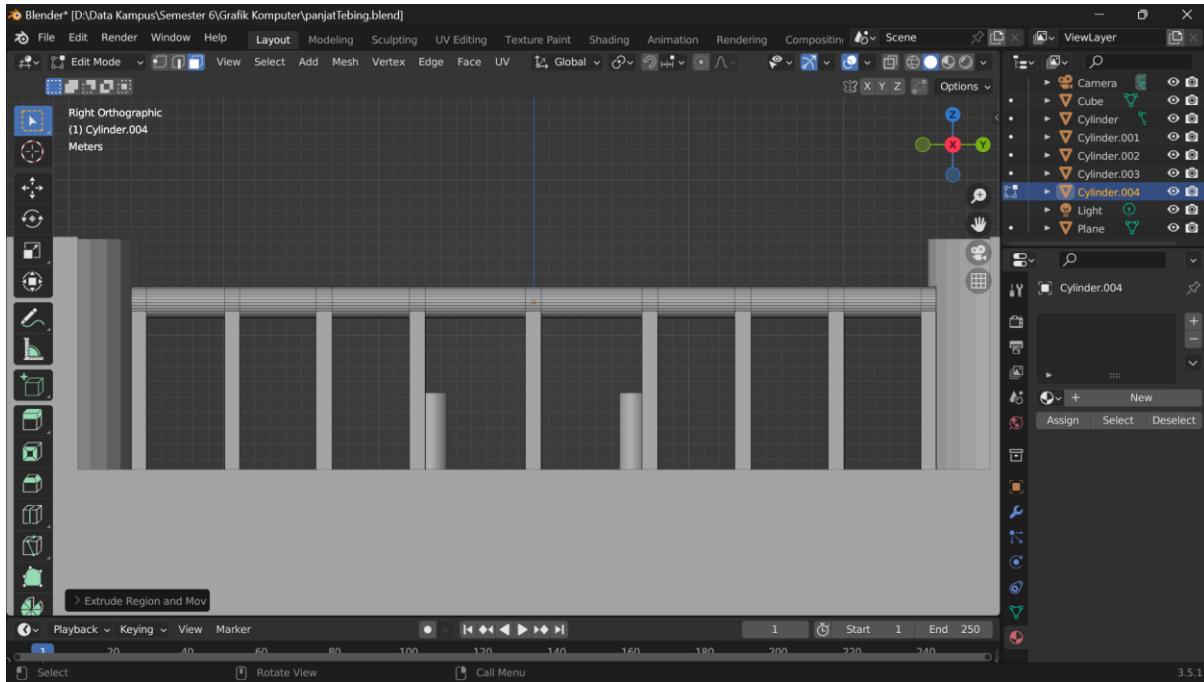
Atur posisi & skala silinder yang akan digunakan sebagai pagar.



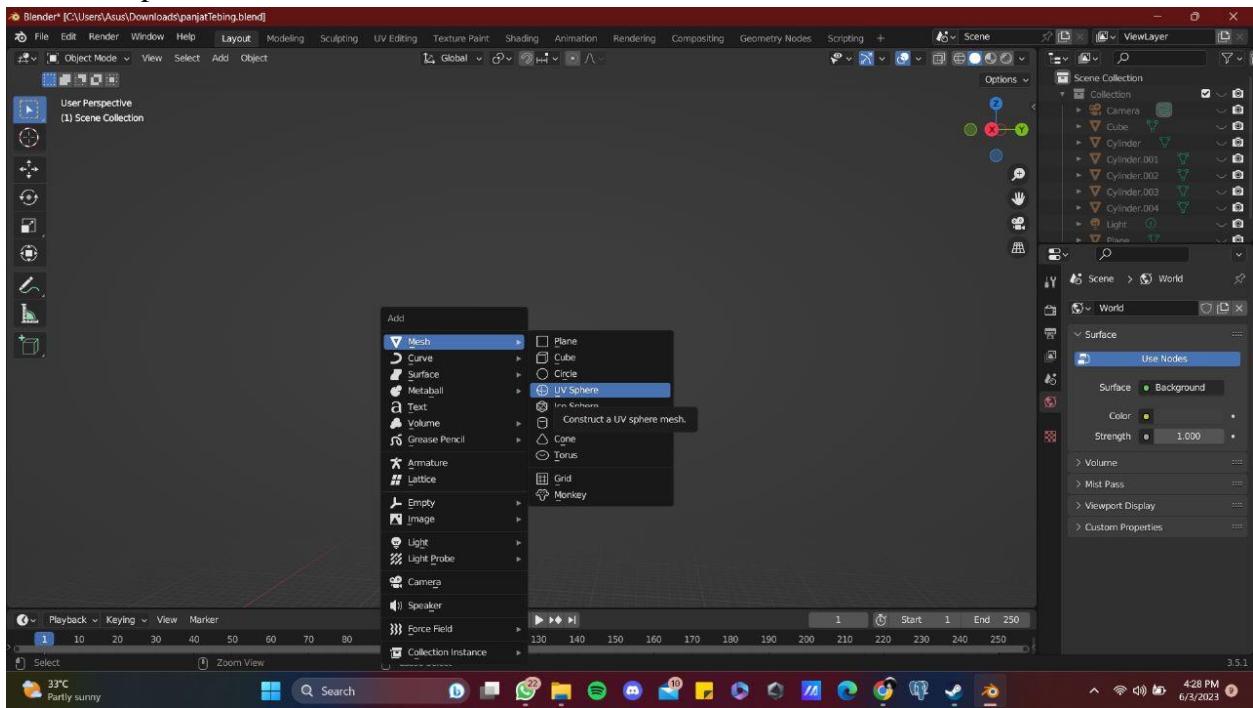
Potong silinder, setelah itu select bagian yang akan diextrude.



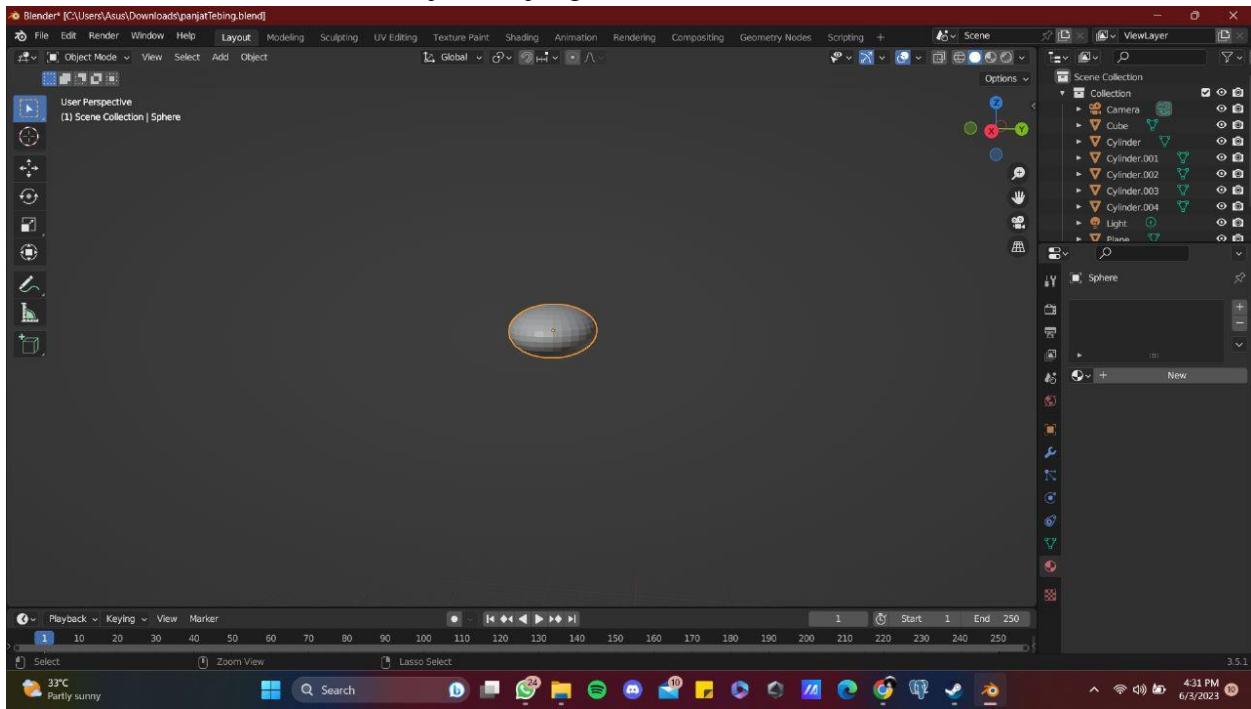
Extrude bidang silinder yang sebelumnya diselect ke arah bawah, seperti gambar dibawah. Sehingga membentuk pagar.



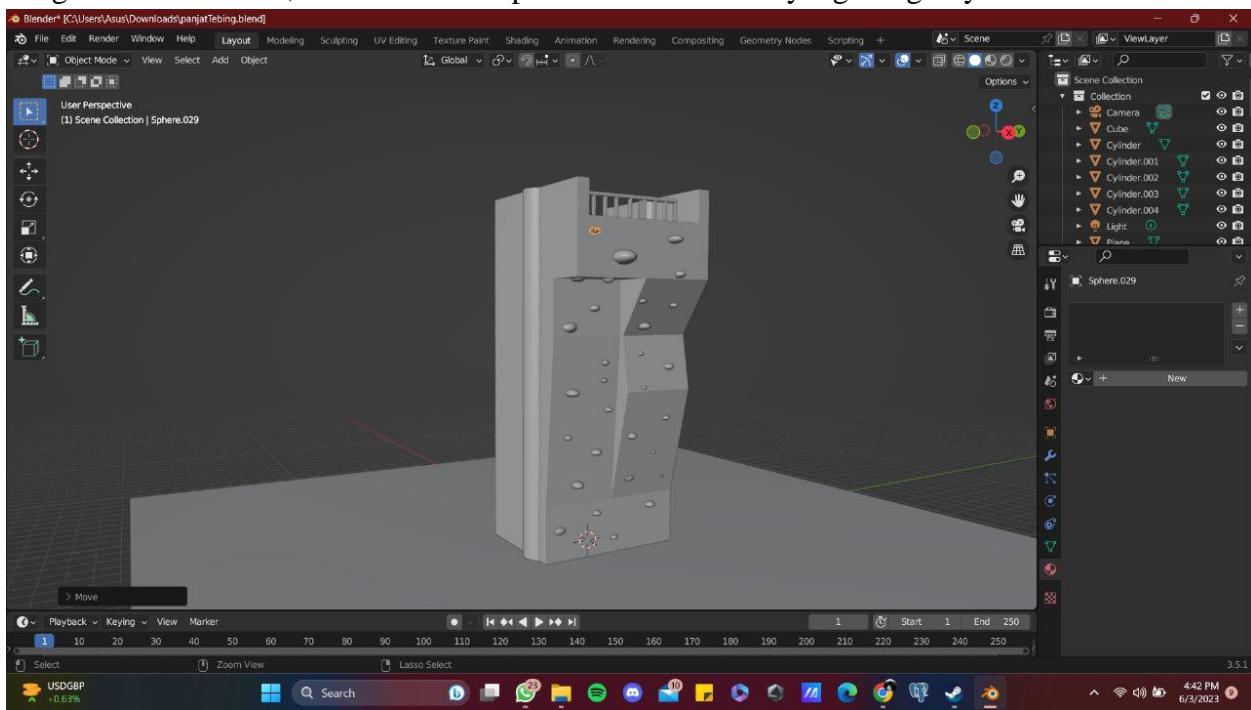
Buat UV sphere untuk membuat bola.



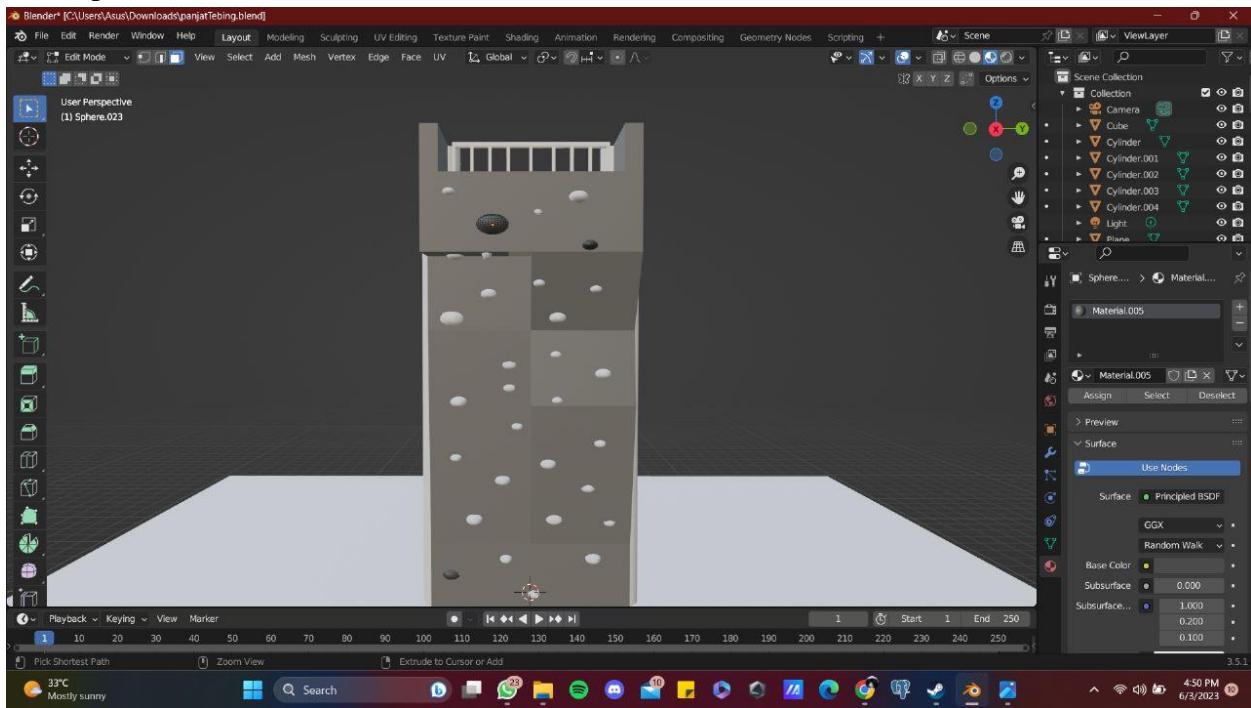
Kemudian ubah bentuk bola menjadi lonjong.



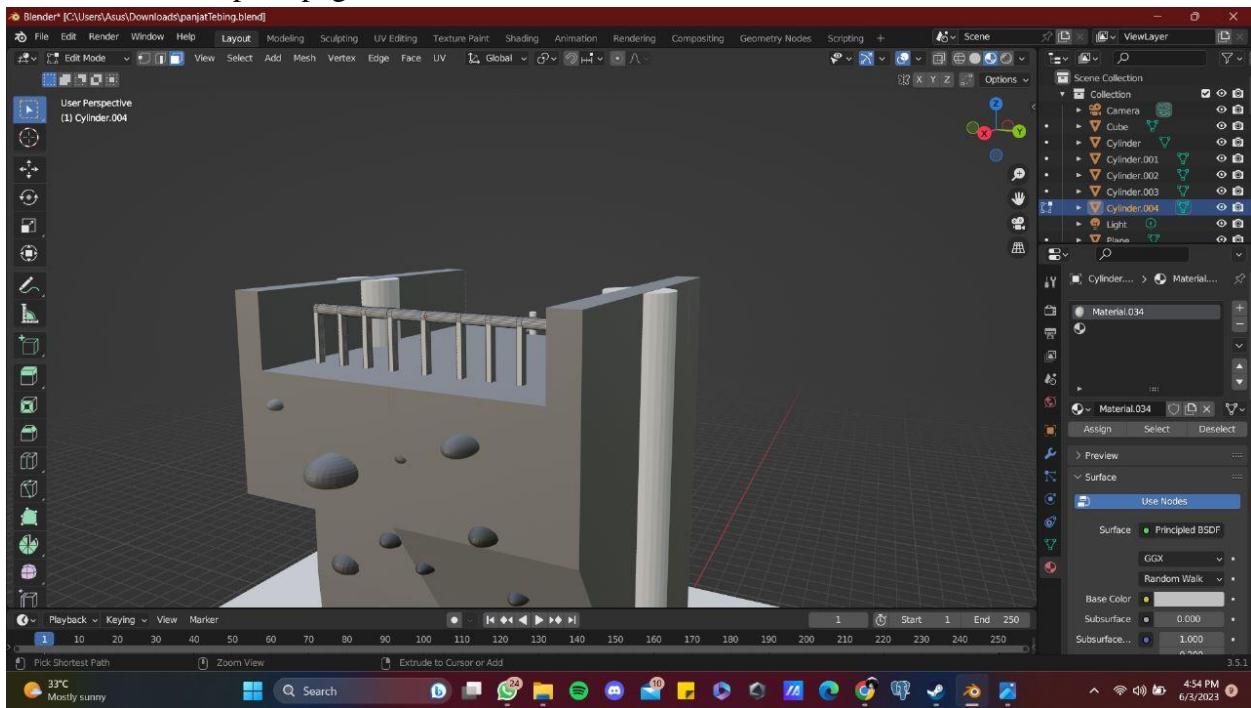
Selanjutnya atur skala & posisi bentuk lonjong tersebut sebagai tumpuan pegangan panjat tebing. Kemudian untuk objek tumpuan lainnya duplikat objek lonjong sebanyak yang diinginkan dengan cara Shift + D, setelah itu ubah posisi & skala sesuai yang diinginkan.



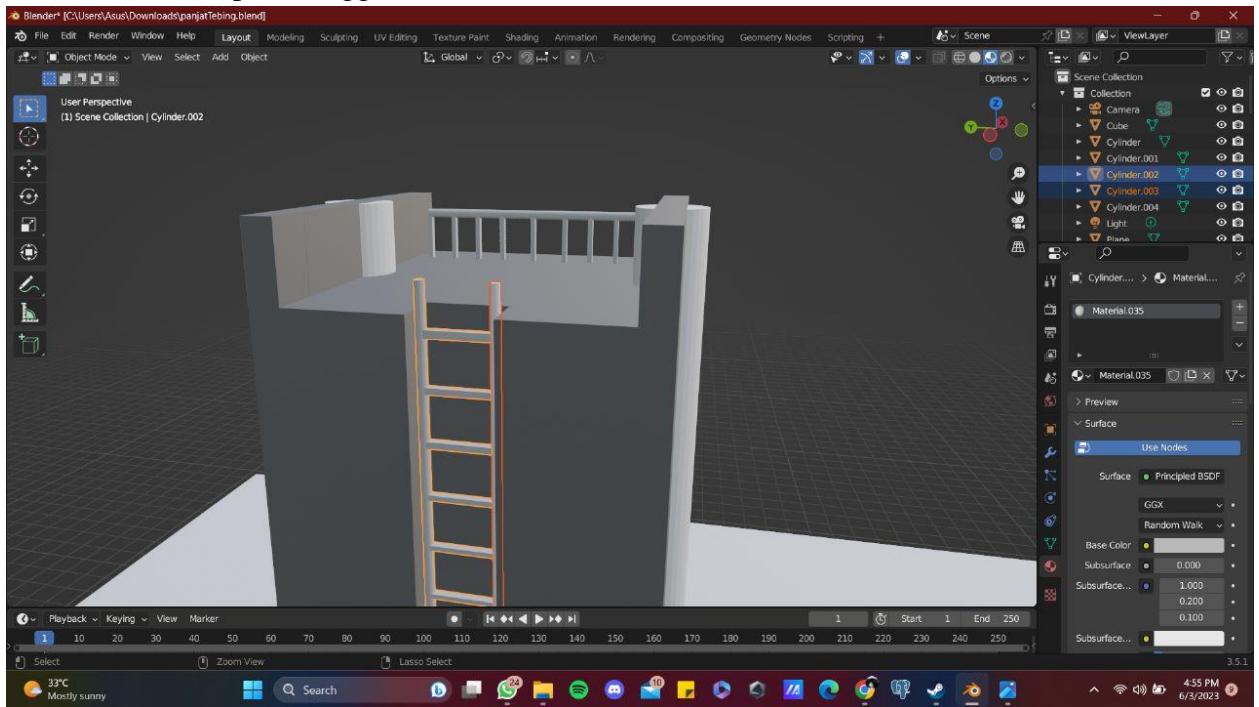
Select objek tumpuan pengangan, kemudian masuk ke edit mode (tab), setelah itu masuk ke material properties. Klik tanda+ kemudian new, setelah itu assign, kemudian ubah/masukkan warna pada base color.



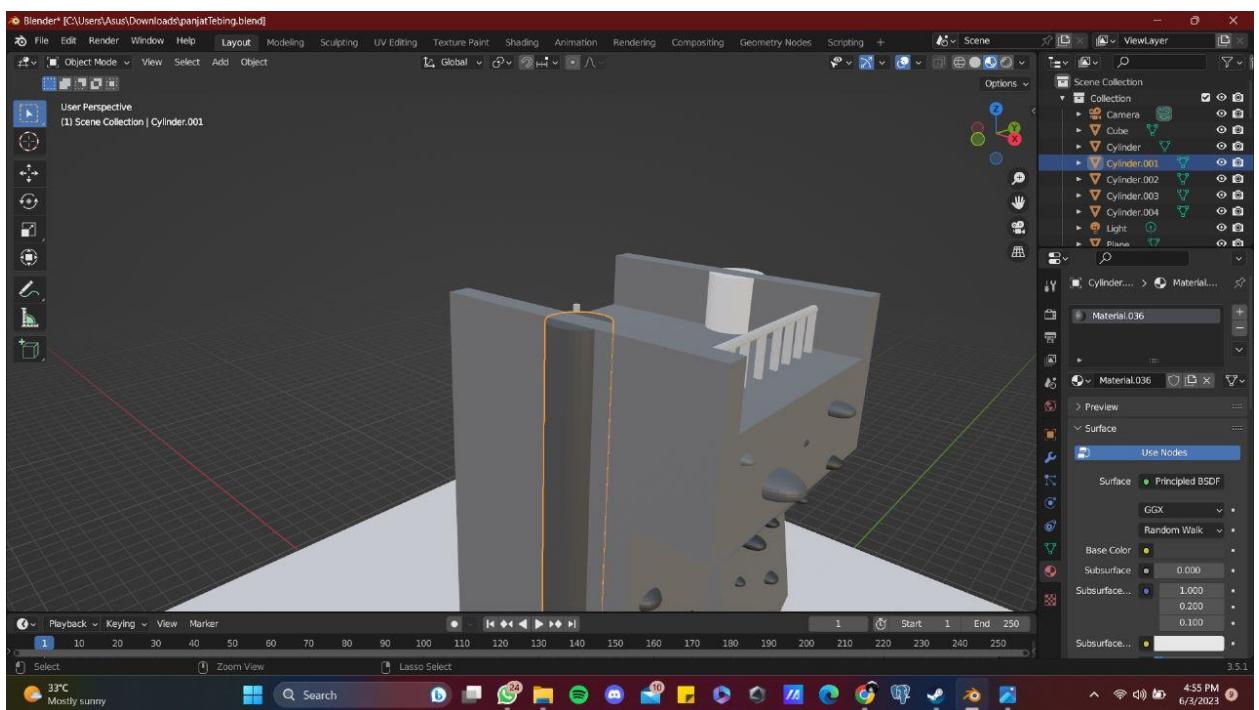
Masukkan warna pada pagar.



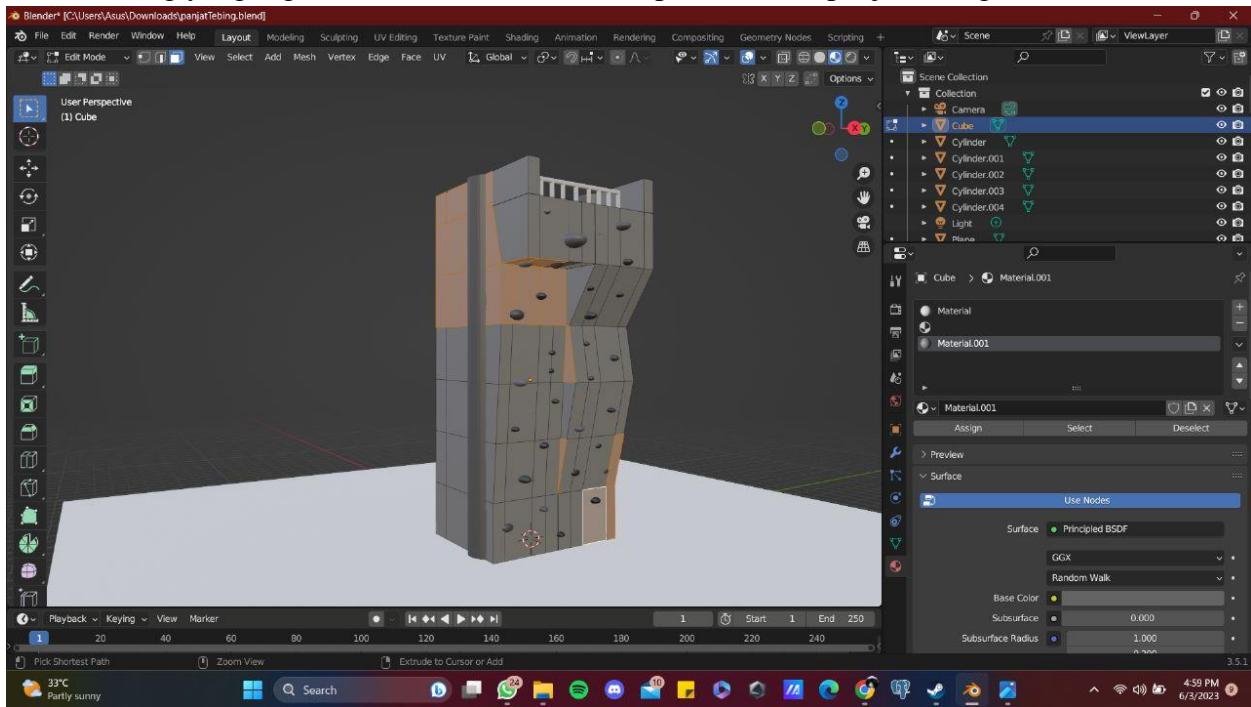
Masukkan warna pada tangga.



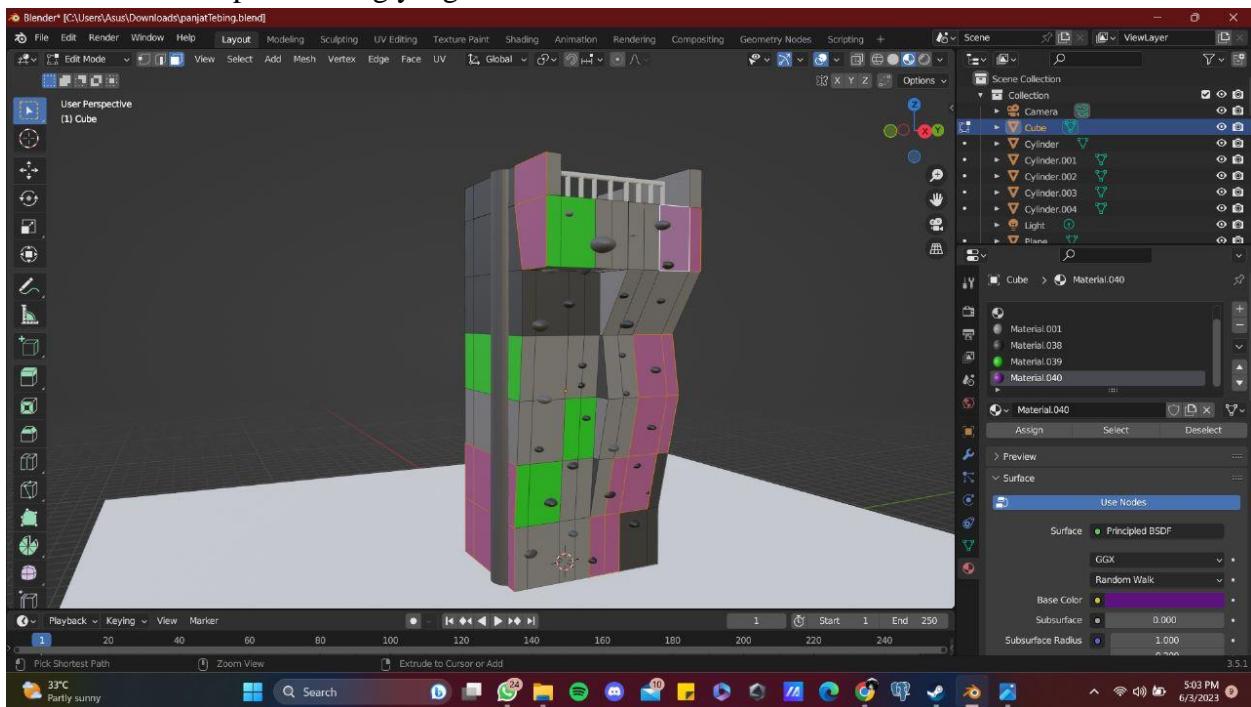
Masukkan warna.



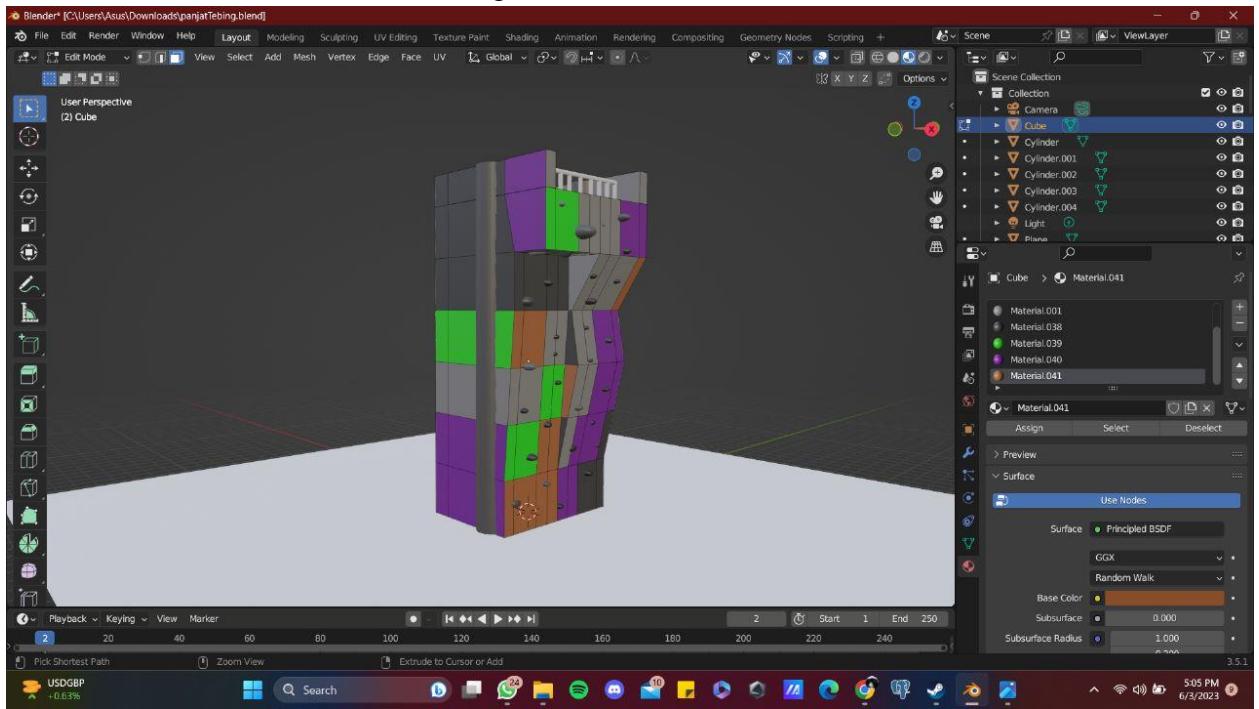
Select bidang yang ingin diberikan warna berbeda pada tembok panjat tebing.



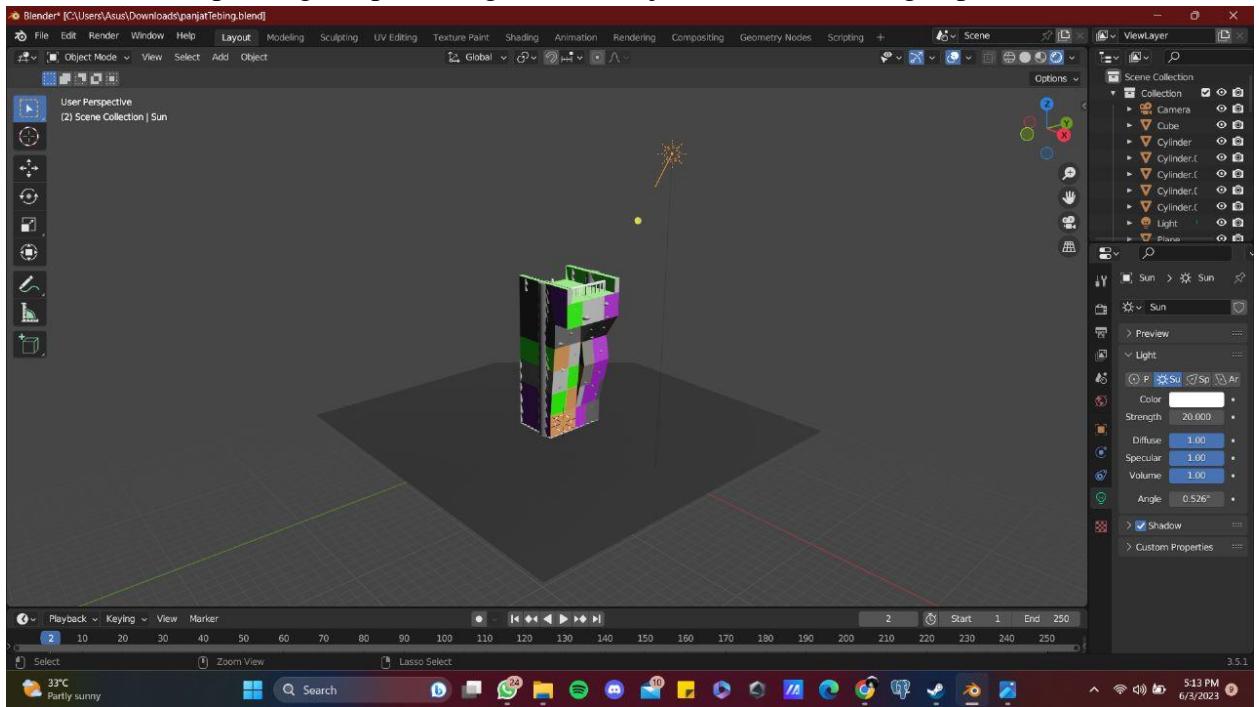
Masukkan warna pada bidang yang sudah diselect.



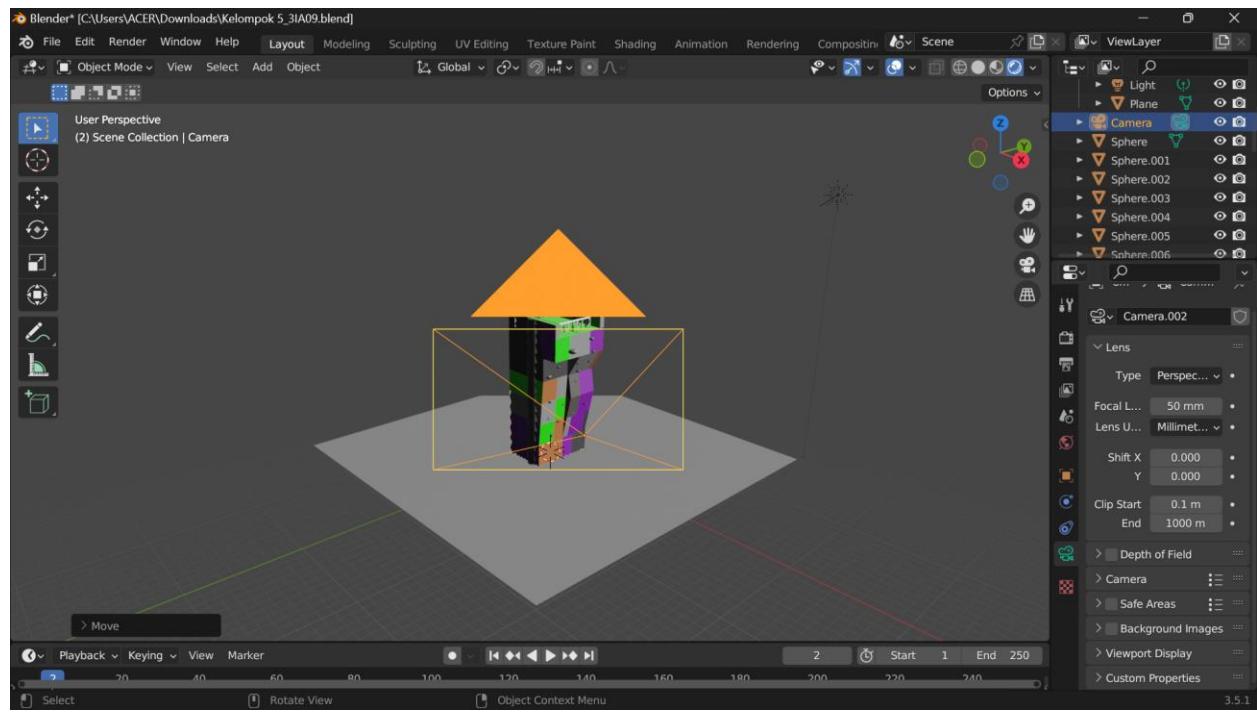
Hasil sesudah semua diberikan shading.



Tambahkan lampu dengan tipe sun, agar ketika object dirender shading dapat terlihat.

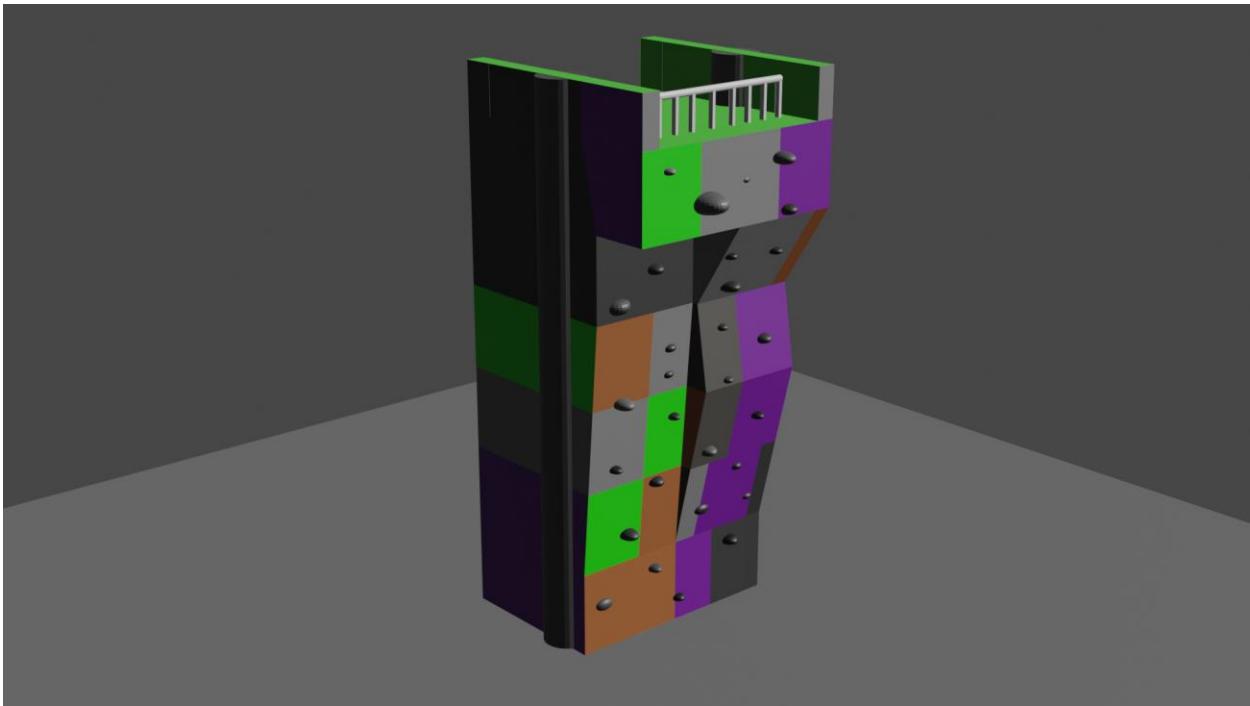


Tambahkan kamera, dan atur posisi, skala, dan rotasi kamera.

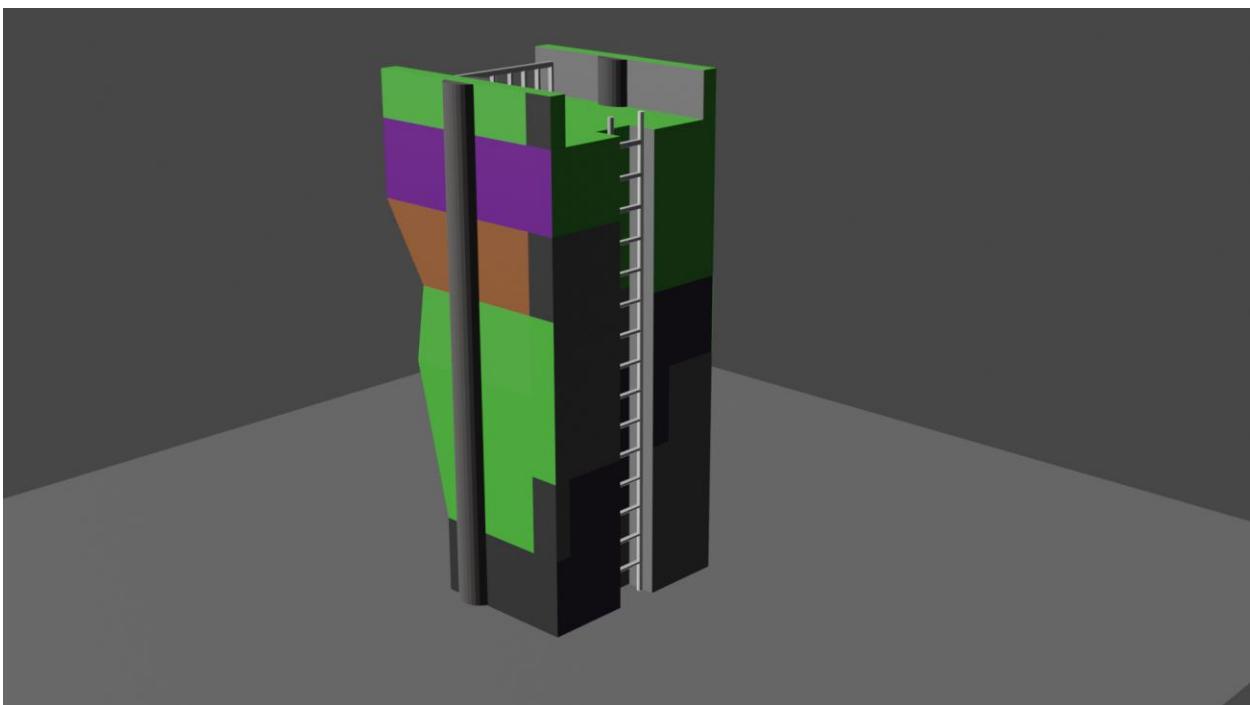


Hasil render.

Tampak depan



Tampak belakang



PANJAT TEBING

