**LAPORAN UTS**

**GRAFKOM GENAP 2020/2021**



**DISUSUN OLEH :**

**LEONANDO L. S. - C14190010**

**NICHOLAS S. V - C14190034**

**JEREMY H. - C14190215**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS KRISTEN PETRA**

**SURABAYA**

**2021**

Tema: Shaun the Sheep

**Rancangan objek beserta transformasi yang digunakan**

**Leonando L. S.:**

Objek yang dibuat: Anjing Shaun (Bitzer) & Pagar

Objek yang digunakan: kurva berzier, tabung, bola, setengah bola, torus (donat), & kubus.

1. Topi anjing: dibuat dari torus dan setengah bola
2. Kepala anjing: dibuat dari tabung yang diskala kan menjadi lonjong, lalu di kombinasi dengan tabung lonjong lagi untuk hidung dan ditutup dengan setengah bola untuk hidungnya, lalu dikombinasikan dengan 2 tabung yang dipipihkan untuk bagian mulut, dan menggunakan setengah bola yang juga dipipihkan untuk membuat lidah, lalu ada 2 telinga yang terbentuk menggunakan kubus yang dipipihkan di bagian kepala. Terdapat dua mata beserta pupilnya yang terbentuk menggunakan setengah bola. Dan juga ada aksesoris anjing berwarna hitam yang dibentuk menggunakan torus yang mengelilingi leher anjing. Selain itu di bagian kepala anjing terdapat kumis tipis di daerah hidung yang dibentuk menggunakan kurfa berzier
3. Badan anjing: dibuat menggunakan tabung lonjong dan dua bola yang di lonjongkan untuk bagian ototnya. Untuk ekornya menggunakan kurfa berzier yang di tebalkan membentuk buntut anjing. Selain itu ada juga 2 bokong anjing yang terbentuk menggunakan setengah bola.
4. Kaki anjing: dibuat dengan menggunakan tabung yang dipanjangkan dan menggunakan tabung yang di pipihkan lalu sedikit dipanjangkan untuk bentuk telapak kakinya.
5. Pagar: dibuat menggunakan gabungan dari kubus yang di panjangkan lalu di rangkai sedemikian rupa menjadi kesatuan pagar.

**Nicholas S. V.:**

**Jeremy H.:**

**Rancangan animasi beserta daftar transformasi**

**Leonando L. S.:**

1. Telinga: terdapat animasi pada telinga anjing yang bisa sedikit membuka dan menutup dimana animasi tersebut menggunakan animasi rotate terhadap sumbu x.
2. Lidah: lidah pada anjing bisa keluar masuk dimana menggunakan animasi translate terhadap sumbu x.
3. Kepala: bagian kepala pada anjing terdapat animasi yang dipusatkan pada sebuah parent, dimana membuat kepala anjing tersebut bisa bergerak-gerak. Animasi ini menggunakan rotate terhadap sumbu x.
4. Ekor: ada animasi dimana ekor anjing bisa bergerak-gerak yang menggunakan animasi rotate terhadap sumbu x.

**Nicholas S. V.:**

**Jeremy H.:**