**LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM**

Mata Praktikum : Grafik Komputer

Kelas : 3IA24

Praktikum ke- : 5

Tanggal : 15 November 2023

Materi : Material & Texturing

NPM : 50421704

Nama : Juan Samuel Christopher

Ketua Asisten : Ayu Fara Paramitha

Nama Asisten :

Paraf Asisten :

Jumlah Lembar : 8

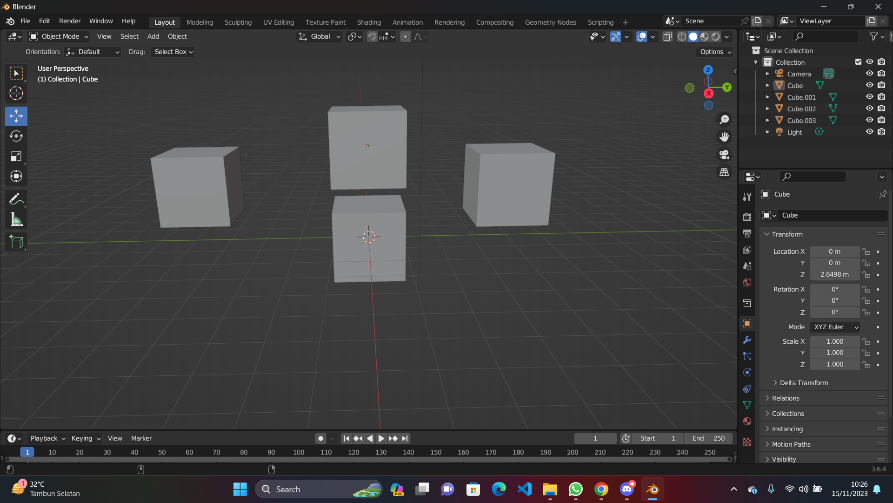


**LABORATORIUM TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS GUNADARMA**

**2023**

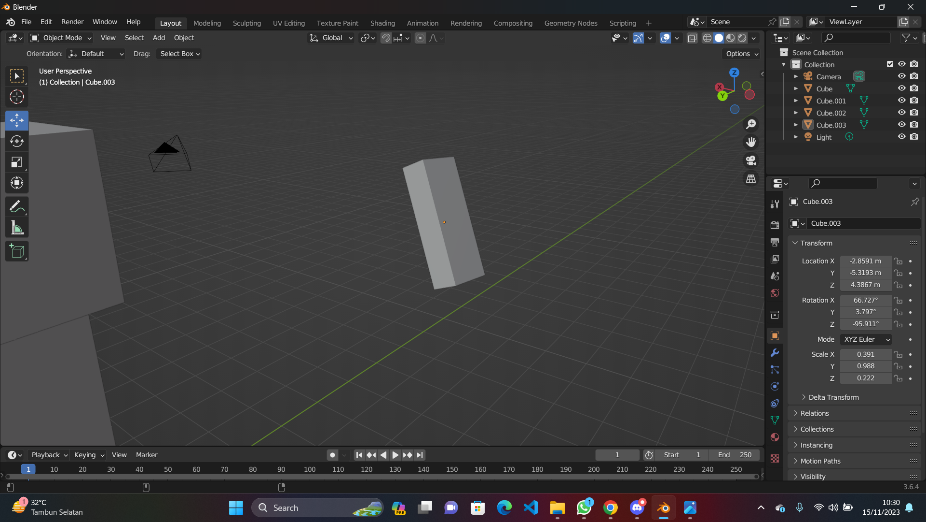
**LOGIKA**

****

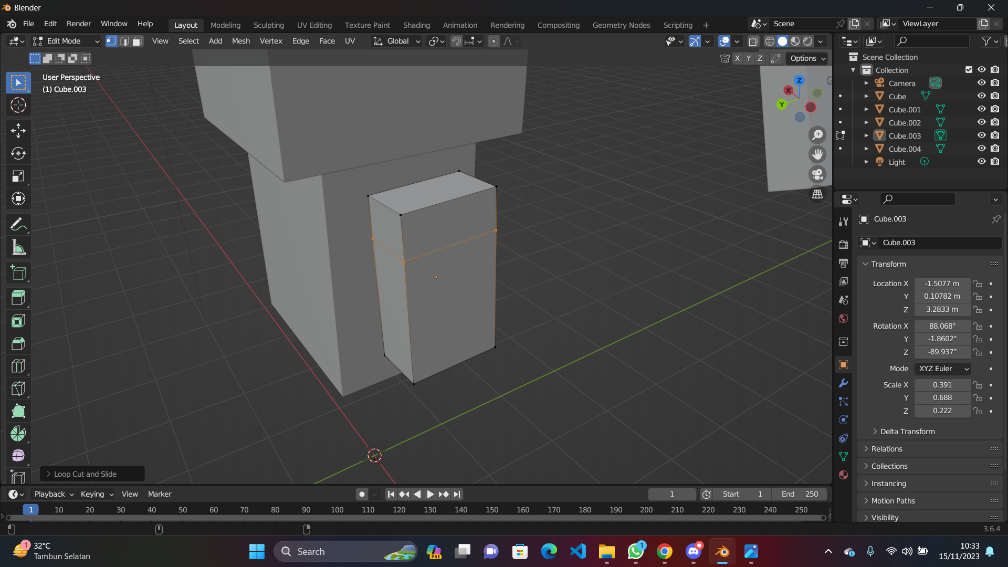
Langkah pertama yang saya lakukan adalah menambahkan 4 cube , dengan klik add 🡪 mesh 🡪 cube, kubus ini akan saya buat menjadi kepala , badan , tangan , dan kaki

****

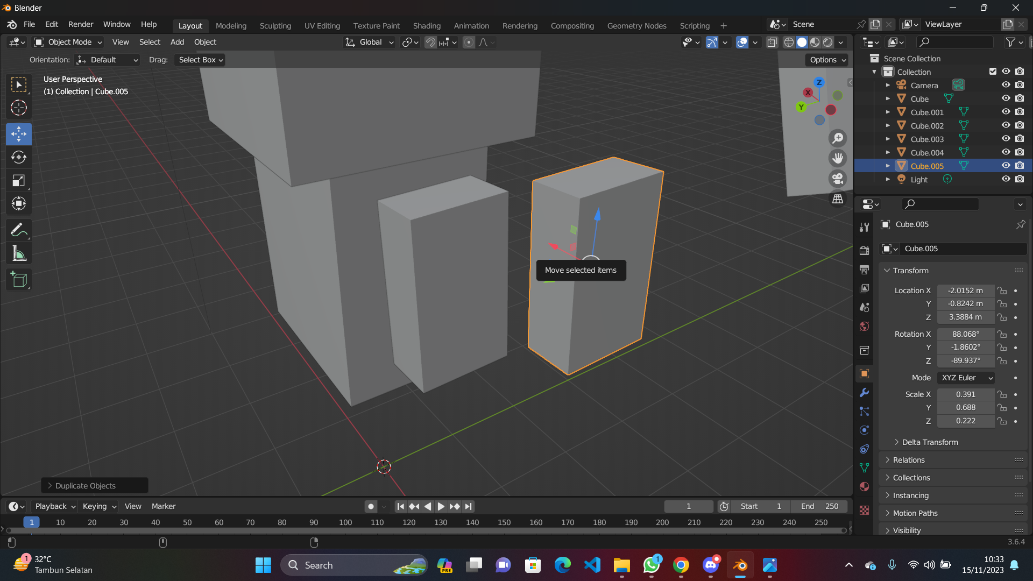
Lalu saya atur 1 kubus yang akan saya buat menjadi body dengan mengatur ukuran nya dengan mengtekan shortcut **S** pada keyboard, lalu saya kecilkan size tubuhnya dan saya move ke bawah kubus kepala

****

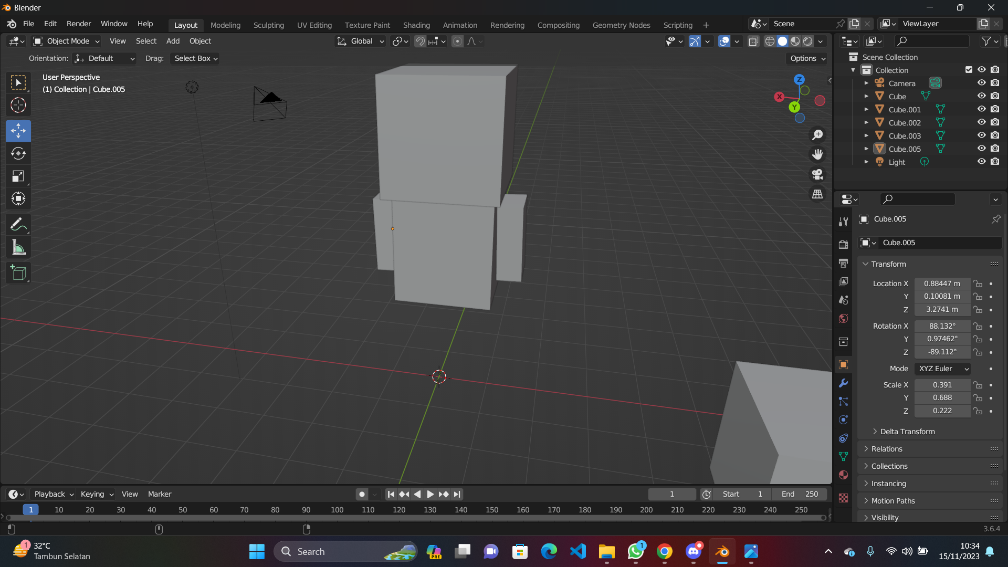
Kemudian saya lanjut ke cube lainnya untuk membuat tangan seperti sebelumnya saya mengatur ukuran length, dan depth nya dengan shortcut S pada keyboard lalu mengecilkannya seperti di gambar

****

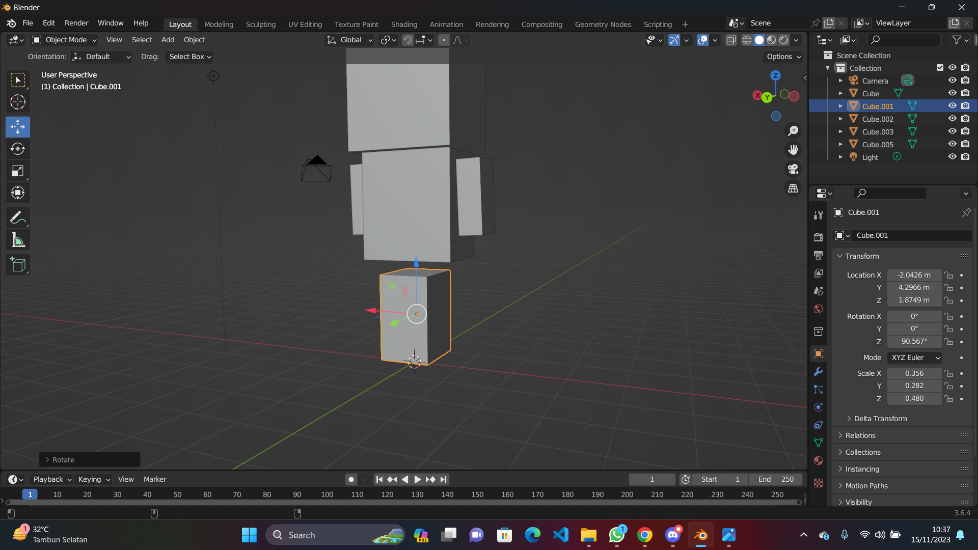
Jika sudah sesuai dengan keinginan, selanjutnya saya letakkan object tangan ini ke samping badan dengan shortcut G, lalu geser mouse untuk menggerakan object

****

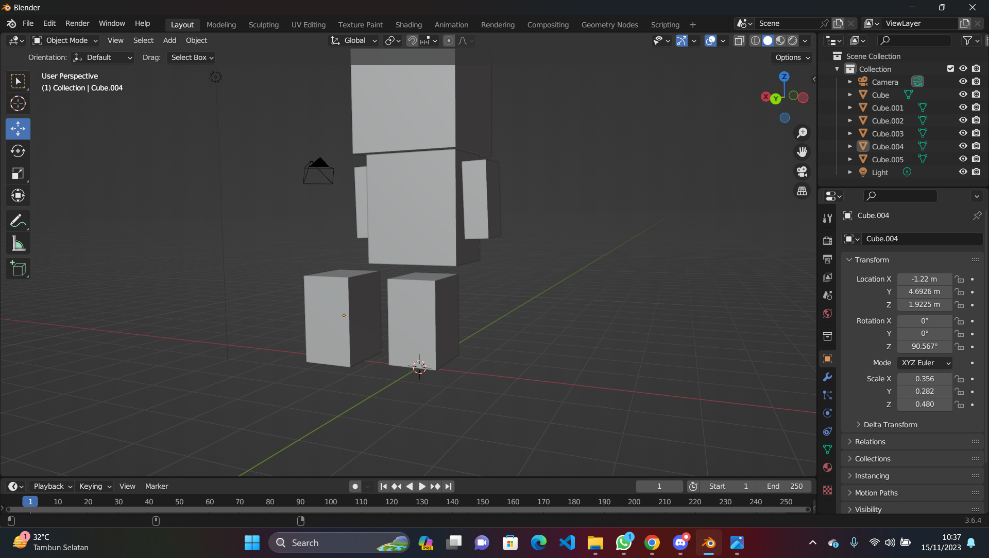
Karena tangan ada 2 maka , saya akan mengduplikat tangan object tangannya dengan shortcut **Shift + D** pada keyboard ( fungsi nya untuk menduplikat object)

****

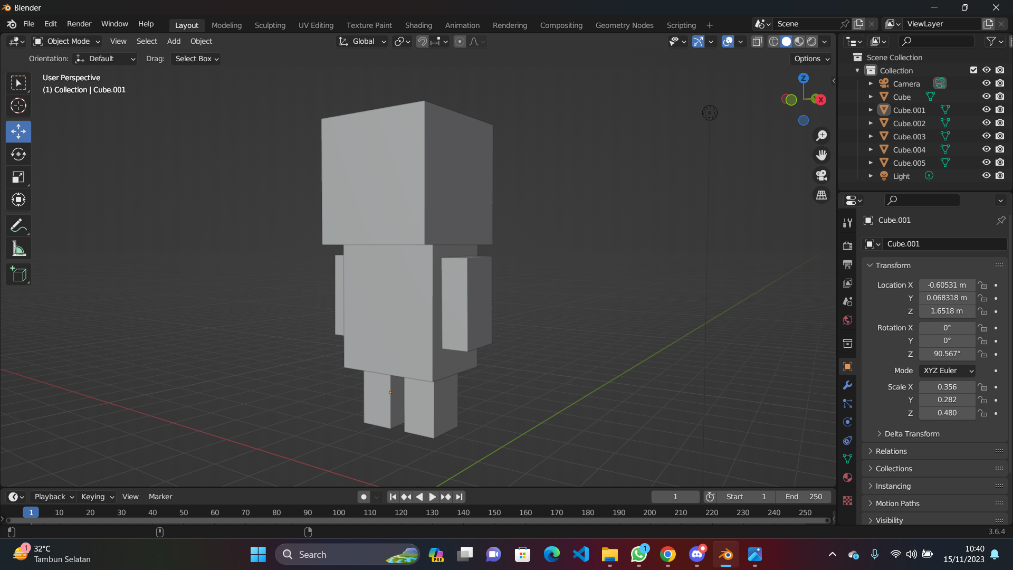
Maka object tangan sekarang ada 2 , kemudian saya letakkan object nya ke samping body, sekarang object sudah mempunyai kepala, badan, dan 2 tangan.

****

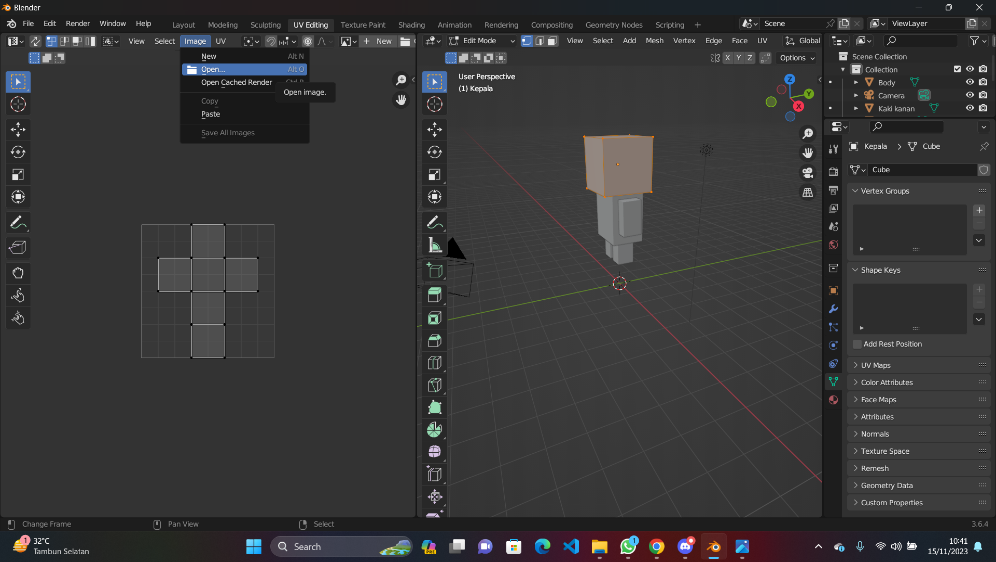
Selanjutnya untuk cube terakhir akan saya buat menjadi kaki object, seperti sebelumnya dengan mengatur size, length dan depth nya menggunakan shortcut S pada keyboard lalu atur ukurannya dengan menggeser mouse.

****

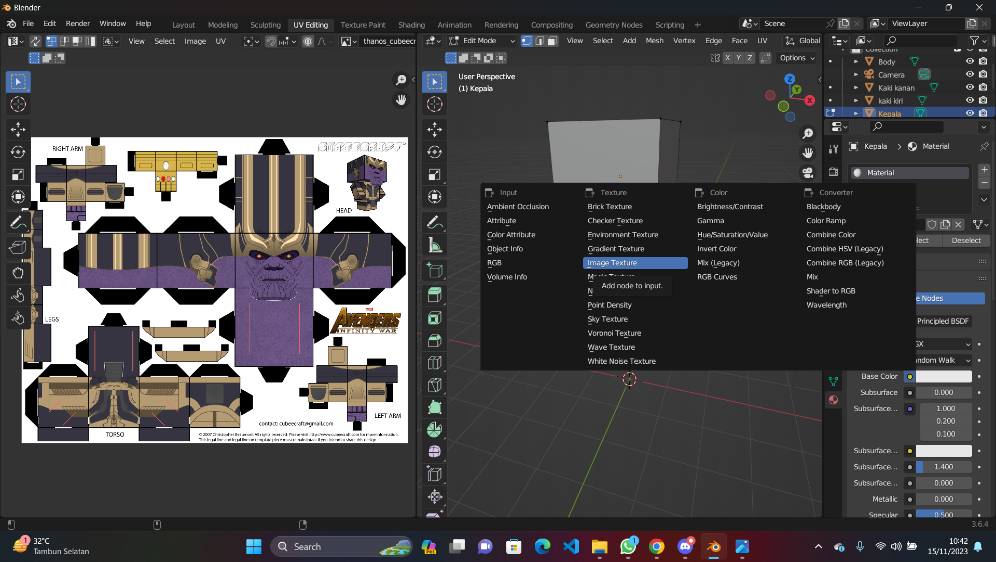
Kemudian saat sudah selesai mengukur kaki nya sedemikian rupa , saya duplikat object tersebut dengan shortcut **Shift + D** pada keyboard

****

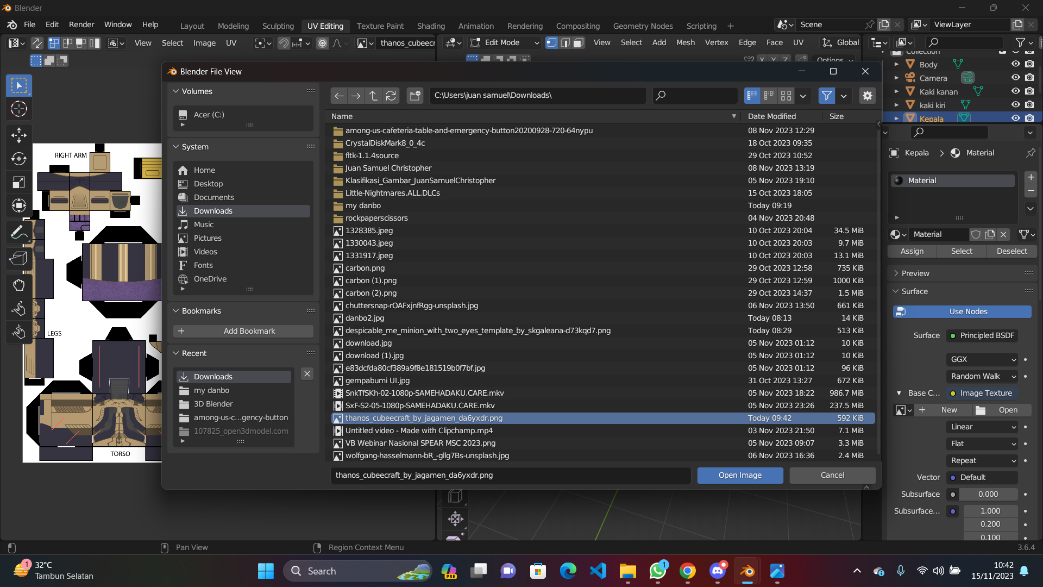
Lalu saya letakkan / geser object kaki tersebut ke bawah badan dengan G (move) pada keyboard dan menggesernya menggunakan mouse

****

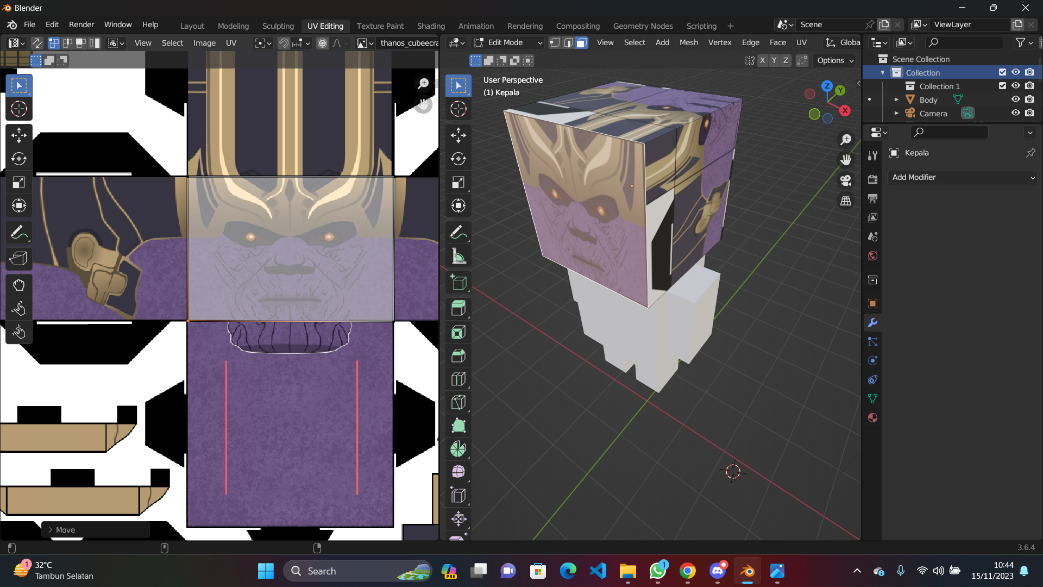
Kemudian disini saya akan mengimport material image untuk object yang dibuat dengan menarik kursor dari ujung kiri atas untuk membuka jendela , dan klik UV editing 🡪 Image 🡪 Open, lalu pilih file image yang ingin diimport

****

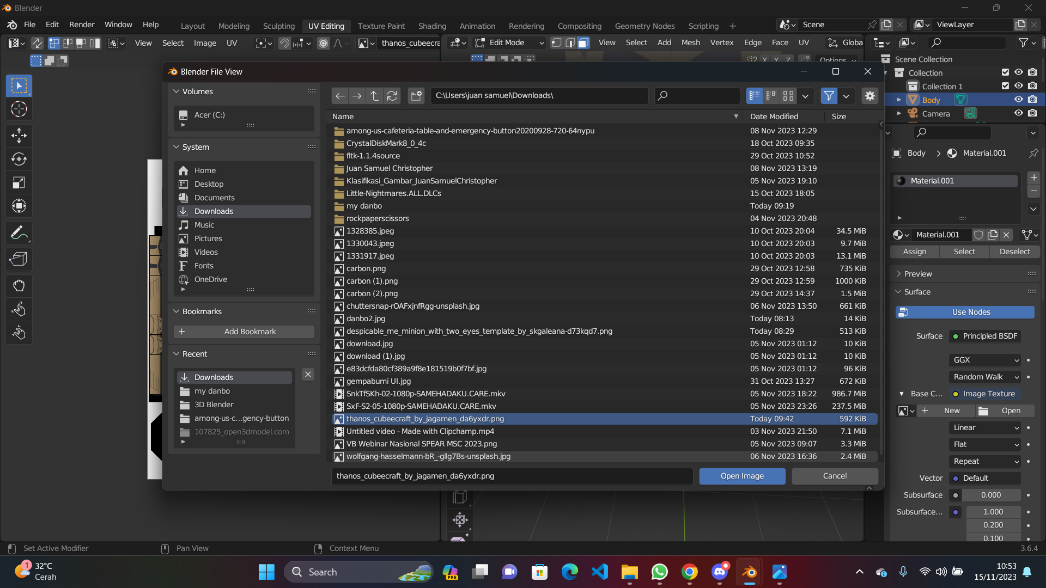
Disini saya akan coba membuat karakter Thanos, lalu pada object , pada menu kanan klik menu **Material** , klik titik disamping Base color kemudian pilih **Image texture**

****

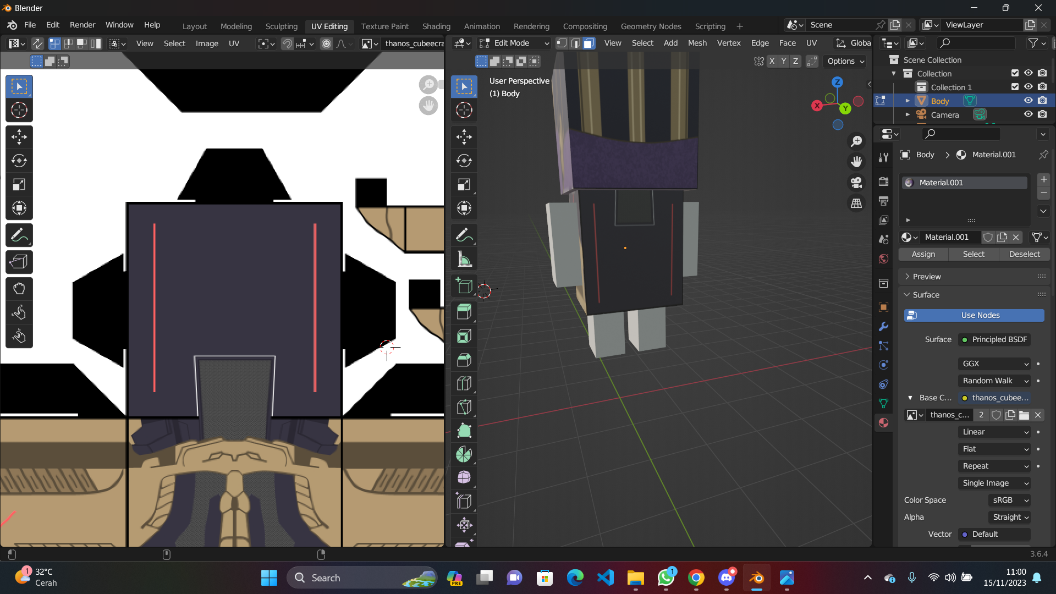
Lalu pilih file gambar tadi yang ingin kita import/ terapkan pada object

****

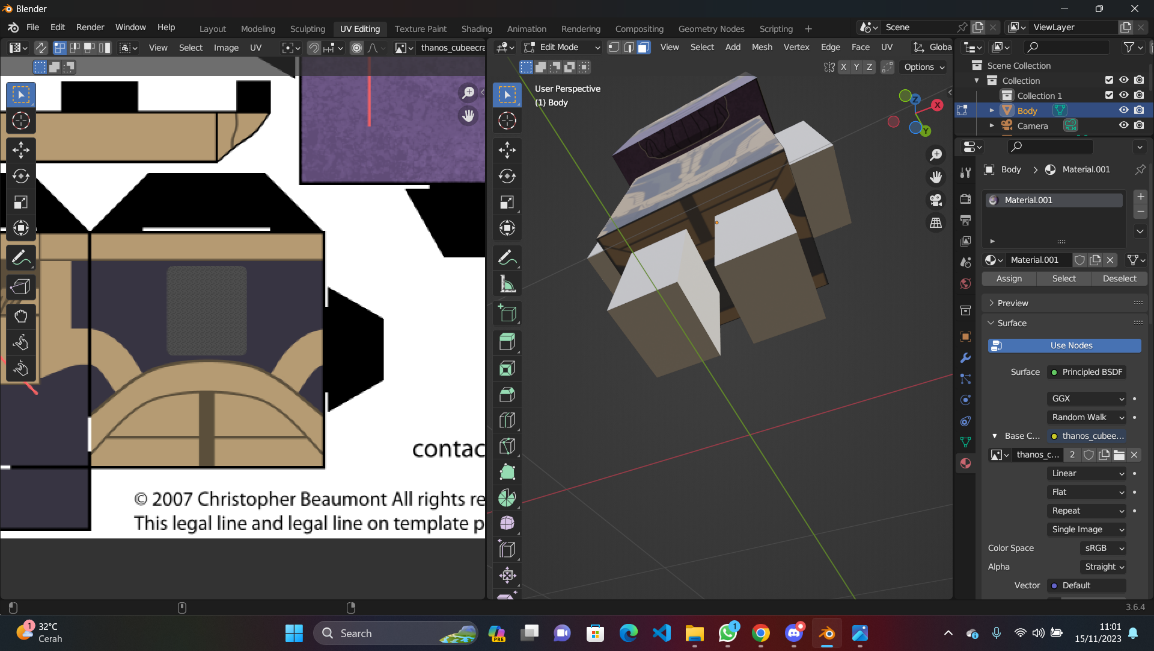
Lalu masuk ke Edit mode dengan shortcut **Tab** dan tekan 3 untuk **Select Mode** kemudian klik bagian depan muka, maka pada jendela gambar disamping akan muncul kotak yang bisa digeser , atur sedemikian rupa agar pas pada object seperti gambar diatas , lakukan hal yang sama untuk kepala bagian kiri, kanan, belakang, atas dan bawah

****

Setelah semua image pada object kepala sudah selesai , maka lanjut ke object badan dengan mengikuti langkah yang sama seperti pada object kepala tadi, dengan pada menu kanan klik menu **Material** , klik titik disamping Base color kemudian pilih **Image texture** Lalu pilih file gambar tadi yang ingin kita import/ terapkan pada object

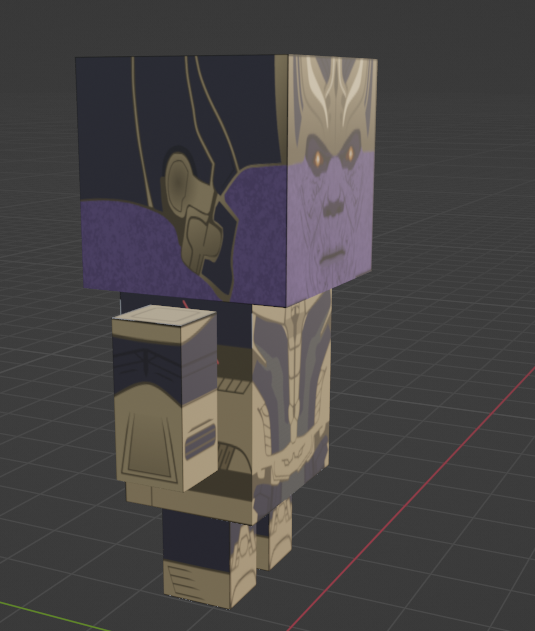
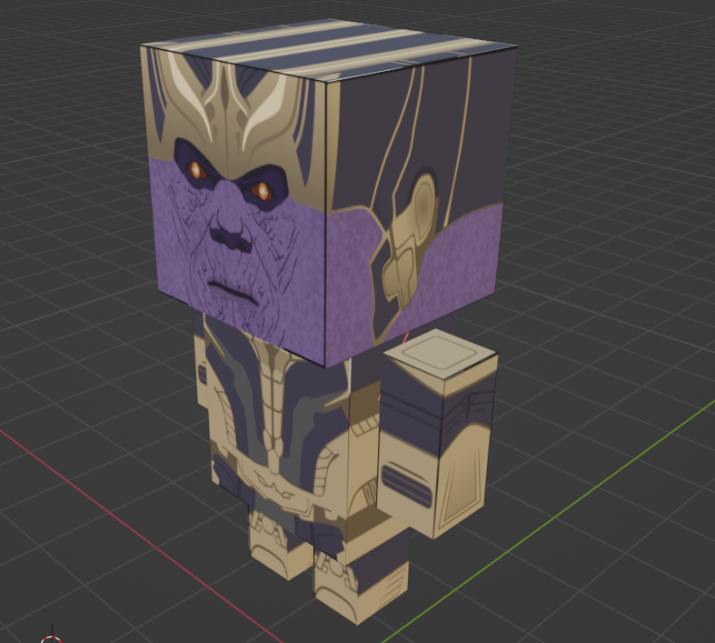
****

Lalu masuk ke Edit mode dengan shortcut **Tab** dan tekan 3 untuk **Select Mode** kemudian klik bagian belakang badan, maka pada jendela gambar disamping akan muncul kotak yang bisa digeser , atur sedemikian rupa agar pas pada object seperti gambar diatas , lakukan hal yang sama untuk kepala bagian kiri, kanan, belakang, atas dan bawah

****

Lakukan Langkah Langkah yang sama untuk object kedua tangan, dan kaki , jika sudah maka object sudah selesai di beri tekstur.

**OUTPUT**

****

****