

LAPORAN GRAFIKA KOMPUTER

PERTEMUAN – 3

Nama : Hanifah Amaliya

NIM : 21104410041

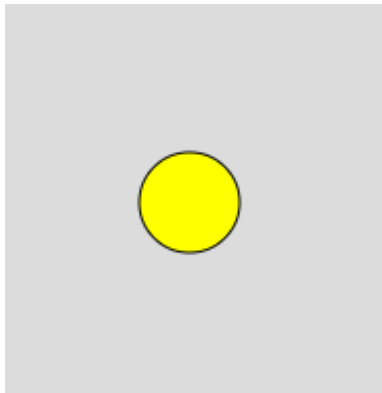
Prodi : Teknik Informatika 4A

1. Praktek 3

Source Code

```
1 function setup() {  
2   createCanvas(200, 200);  
3 }  
4 function draw() {  
5   background(220);  
6   fill(255,255,0);  
7   circle (100,100,50);  
8 }
```

Hasil Sorce Code



Penjelasan

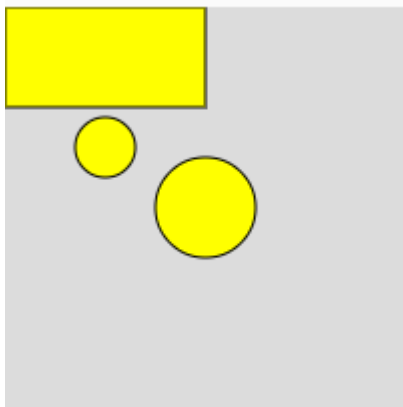
Program ini berisi perintah pembuatan dan pewarnaan pada objek. Pada function draw line 5 terdapat program baground dengan warna abu abu. Line 6 terdapat perintah pewarnaan objek dengan warna kuning,objek yang diwarna adalah objek dibawah perintah fill. Kode pewarnaan pada p5js ini menggunakan kode yang sama dengan hrml (R,G,B).

2. Praktek 4

Source Code

```
1 function setup() {  
2   createCanvas(200, 200);  
3 }  
4  
5 function draw() {  
6   background(220);  
7   fill(255,255,0);  
8   circle(100,100,50);  
9   rect(0,0,100,50);  
10  ellipse(50,70,30,30);  
11 }
```

Hasil Source Code



Penjelasan

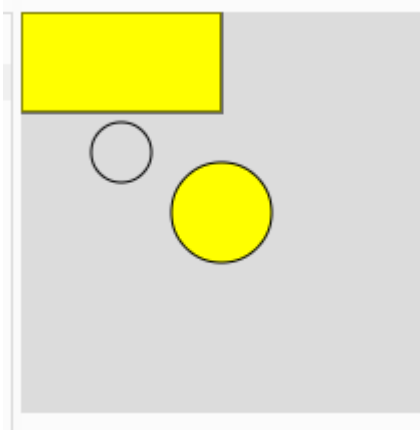
Program ini berisi pewarnaan pada beberapa objek seperti persegi Panjang, lingkaran atau ellips. Untuk mewarnai ketiga objek ini maka perintah **Fill** harus berada di atas objek objek yang ditentukan.

3. Prakter 5

Source Code

```
1 function setup() {  
2   createCanvas(200, 200);  
3 }  
4  
5 function draw() {  
6   background(220);  
7   fill(255,255,0);  
8   circle(100,100,50);  
9   rect(0,0,100,50);  
10  noFill();  
11  ellipse(50,70,30,30);  
12 }
```

Hasil Source Code



Penjelasan

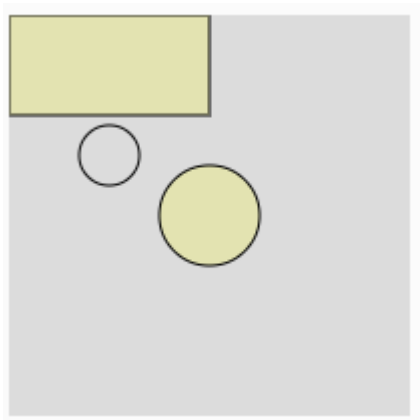
Program ini berisi perintah untuk mewarnai objek sesuai keinginan dan juga perintah untuk tidak memberikan warna pada objek. Pada line ke-10 terdapat perintah `noFill()` yang akan mengeksekusi untuk tidak memberi warna pada objek di line 11.

4. Praktek 6

Source Code

```
1 function setup() {  
2   createCanvas(200, 200);  
3 }  
4  
5 function draw() {  
6   background(220);  
7   fill(255,255,0,50);  
8   circle(100,100,50);  
9   rect(0,0,100,50);  
10  noFill();  
11  ellipse(50,70,30,30);  
12 }
```

Hasil Source Code



Penjelasan

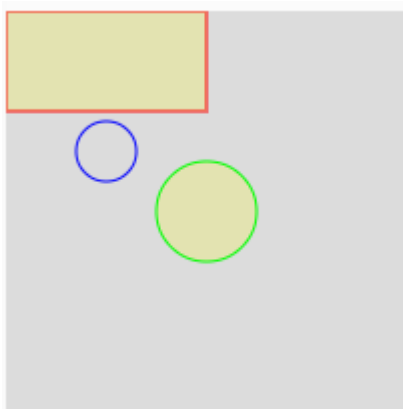
Program ini berisi perintah pembuatan objek dengan warna yang transparan. Pada line ke-7 terdapat pemberian warna objek kuning (255,255,0) yang ditambahkan nilai 50 dibagian akhir kode warna. Penambahan nilai 50 ini menjadikan warna objek terlihat transparan.

5. Prakter 7

Source Code

```
1 function setup() {  
2   createCanvas(200, 200);  
3 }  
4  
5 function draw() {  
6   background(220);  
7   fill(255,255,0,50);  
8   //Garis Hijau  
9   stroke(0,255,0);  
10  circle(100,100,50);  
11  //Garis Merah  
12  stroke(255,0,0);  
13  rect(0,0,100,50);  
14  noFill();  
15  //Garis Biru  
16  stroke(0,0,255);  
17  ellipse(50,70,30,30);  
18 }
```

Hasil Source Code



Penjelasan

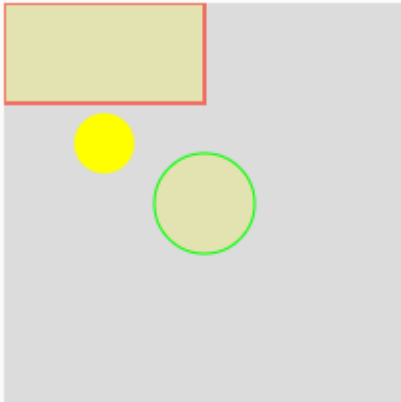
Program ini berisi perintah pembuatan objek dengan menambahkan fungsi **stroke()**; yang berfungsi untuk mengubah warna pada garis tepi objek. Seperti pada line 9, 12, dan 16.

6. No Stroke

Source Code

```
1 function setup() {  
2   createCanvas(200, 200);  
3 }  
4  
5 function draw() {  
6   background(220);  
7   fill(255,255,0,50);  
8   //Garis Hijau  
9   stroke(0,255,0);  
10  circle(100,100,50);  
11  //Garis Merah  
12  stroke(255,0,0);  
13  rect(0,0,100,50);  
14  noFill();  
15  //Garis Biru  
16  noStroke();  
17  fill(255,255,0);  
18  ellipse(50,70,30,30);  
19 }
```

Hasil Souce Code



Penjelasan

Pada program ini terdapat perintah pembuatan objek dan juga perintah `noStroke()`; yang berfungsi untuk tidak memberi warna pada garis tepi sebuah objek. Pada line ke-14 terdapat perintah `noStroke()`; yang akan dijalankan pada objek ellipse berwarna kuning.