

LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM

Nama Praktikum : Grafik Komputer 1
Kelas : 3IA18
Praktikum Ke- : 4 (Empat)
Tanggal : 9 November 2020
Materi : Blender (Boneka Danbo)
NPM : 57418571
Nama : Zainal Abidin
Ketua Asisten : Robby Nugraha
Nama Asisten :
Paraf Asisten :
Jumlah Lembar : 5 Lembar

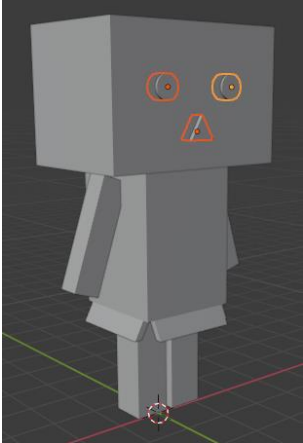
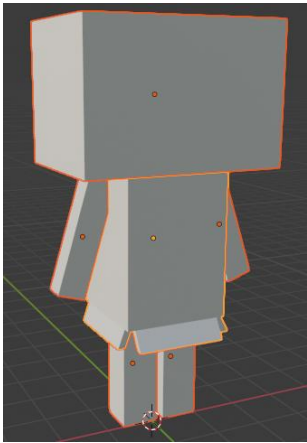
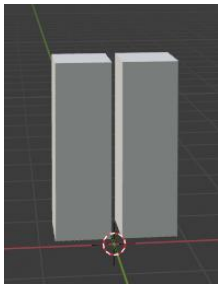
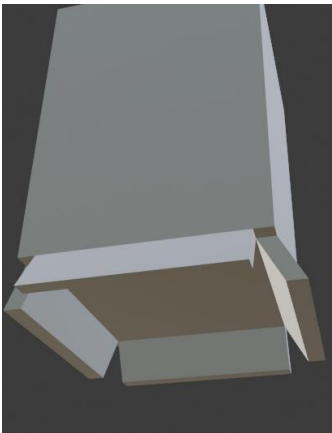
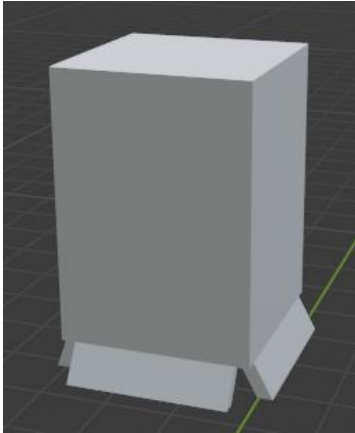
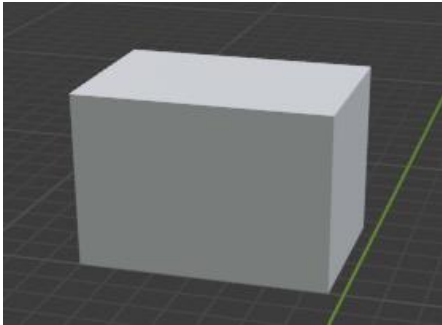


LABORATORIUM TEKNIK INFORMATIKA

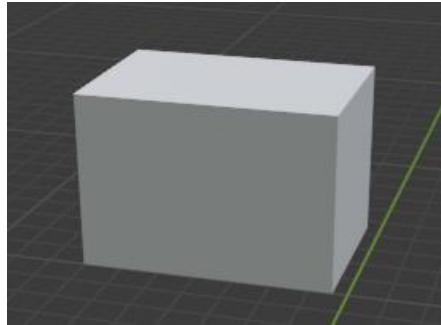
UNIVERSITAS GUNADARMA

2020

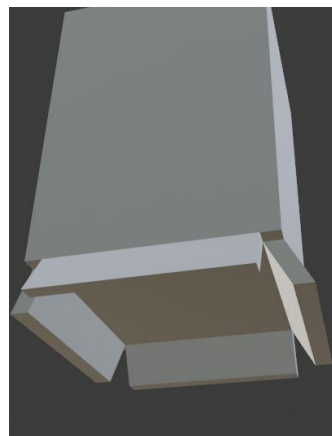
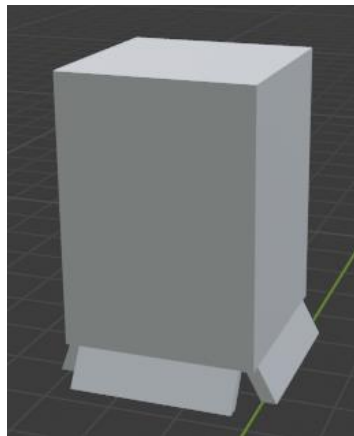
LISTING PROGRAM



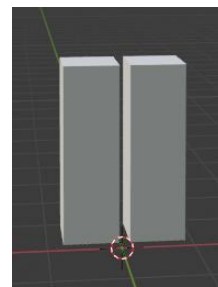
LOGIKA PROGRAM



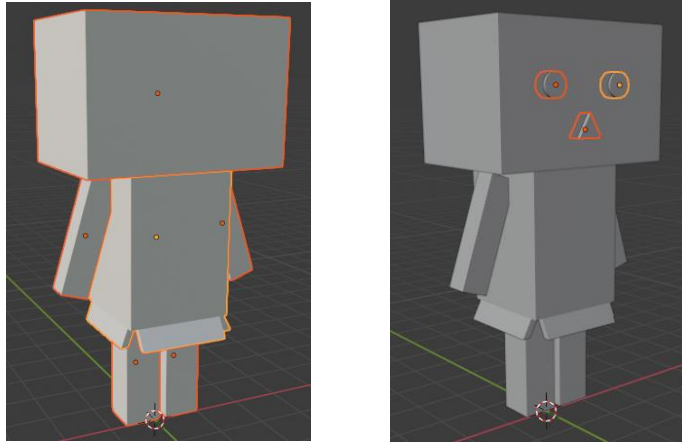
Pada pertemuan ke 4 membahas tentang danbo dimana untuk membuat boneka danbo memerlukan objek Cube dan ukuranya di ubah menggunakan tombol S atau Scale kemudian di ubah sesuai dengan koordian **x, y, atau z**.



Kemudian tambahkan cube ke dua sebagai badan dan juga di edit menggunakan edit mode dengan menggunakan tools **loop cut (ctrl+r)** untuk memberikan pola garis pemisah objek, **ekstrude region (e)** untuk menambahkan objek yang telah di select, dan juga **move tools (g)** untuk memindahkan objek.



Kemudian tambahkan empat buah cube dan diubah bentuknya menggunakan tools **scale (s)**, dan di miringkan dengan tools **rotate (r)** yang digunakan untuk membuat kaki dan tangan pada boneka danbo.



Setelah semua objek jadi maka akan tampak seperti gambar di atas, kemudian buat 2 buah circle dan 1 buah segitiga, dimana pada circle nya di rubah menjadi format ngon kemudian di ekstrude sehingga menjadi tabung. Kemudian untuk membuat objek segitiga menggunakan objek cylinder dengan mengubah vertices menjadi 3, kemudian untuk membuat 3 objek menjadi memotong bagian wajah bonek menggunakan modivier propertis dengan menambahkan modivier Boolean pada objek cube (wajah), dan pada modivier Boolean tersebut di isi dengan 3 objek sebelumnya, yaitu mata dan mulut.

OUTPUT PROGRAM

