

# GRAFIK KOMPUTER 2



## MANUAL BOOK

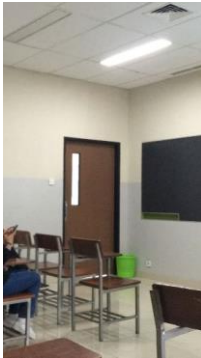
***“Panduan Pembuatan modelling 3d kelas di universitas gunadarma ” Menggunakan di Blender 3.5***

**Nama Anggota** : Tania monica  
**Kelas** : 3IA09  
**Fakultas** : Teknologi Industri  
**Jurusan** : Teknik Informatika

**Universitas Gunadarma**  
**2023**

## ANALISA DAN PERANCANGAN

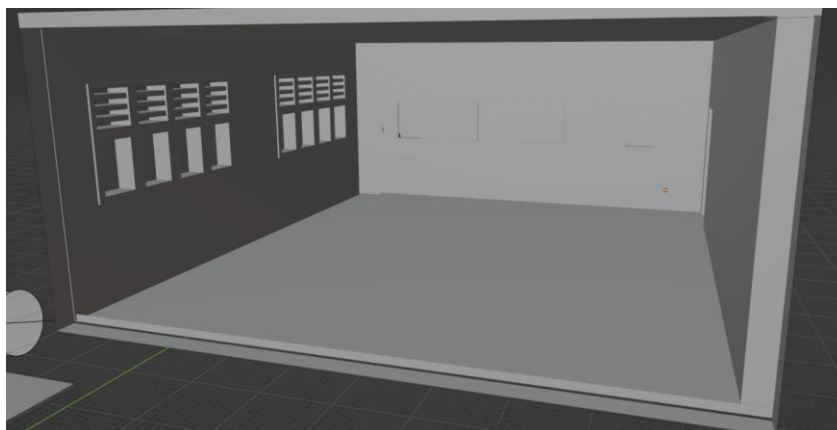
- Project yang akan kita buat adalah memodeling salah satu kelas di universitas gunadarma, langkah awal kita akan mengumpulkan gambar dan foto dari kelas tersebut yang kita ambil langsung di lapangan.



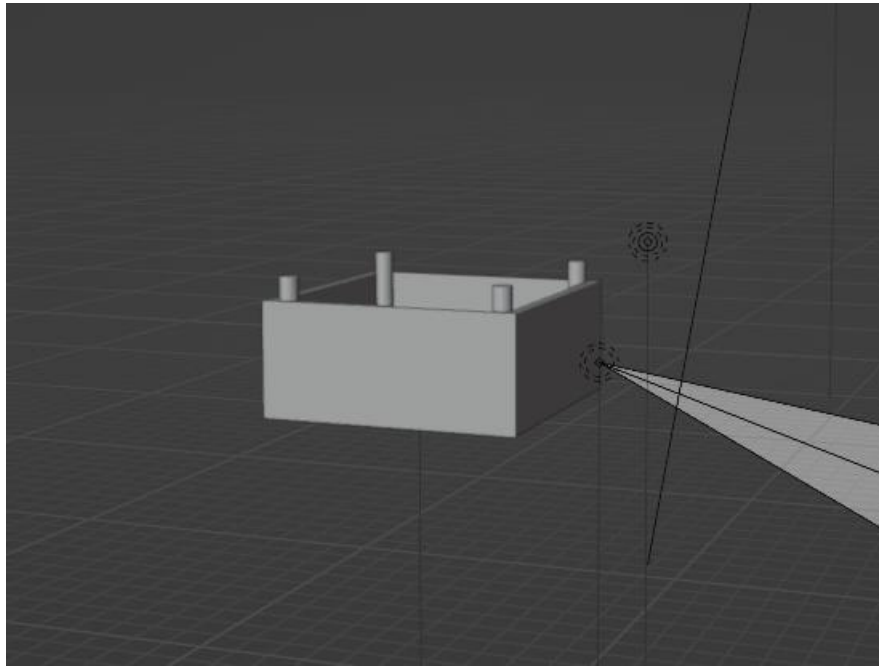
- Selanjutnya kita mulai membuat proyek, dengan membuka blender 3.5. berikut adalah langkah pemodelannya
  - a. Design kursi mahasiswa/I, pada dasarnya mebuatan kursi ini di dasari dengan objek cube kemudia dengan menggunakan fitur ekstrut dan loopcut, pemodelan kursi ini dapat dibuat.



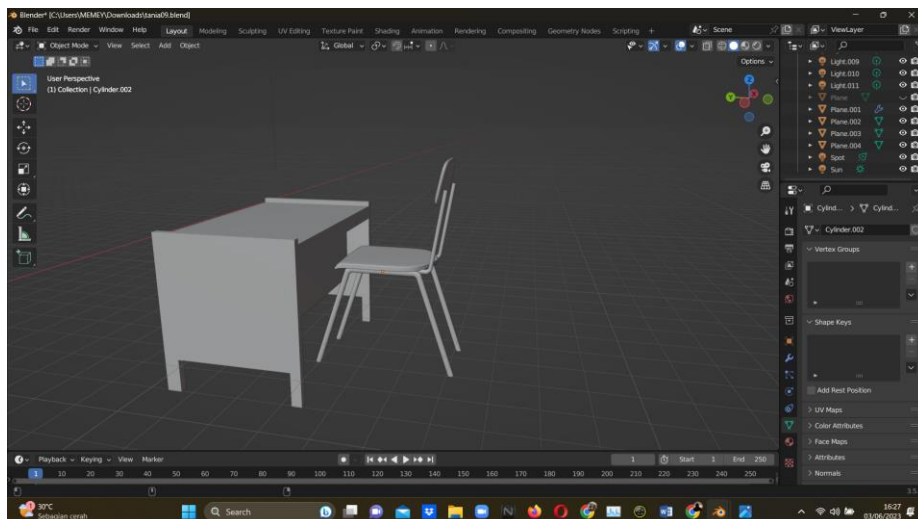
- b. Design ruangan kelas, pembuatan ruangan kelas ini dilakukan dengan diawali membuat tembok yang di potong dan di ekstrut. Kemudian dengan menempelkan plane pada salah satu sisinya bertujuan untuk membuat papan tulis dan lubang colokan. Pada sisi kiri plane di potong dan di ekstrut lalu di buatlah jendela.



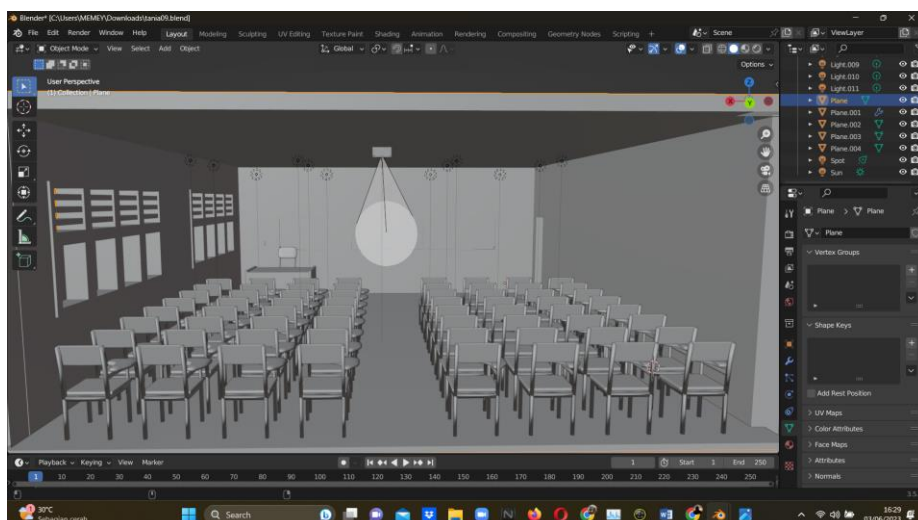
c. Pembuatan projector



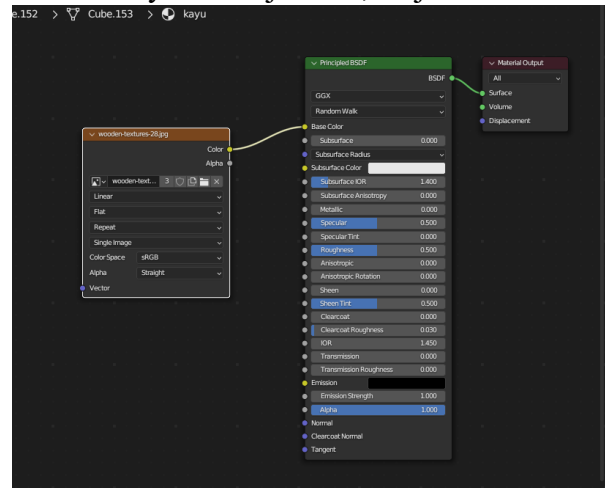
d. Pembuatan meja dan kursi dosen,



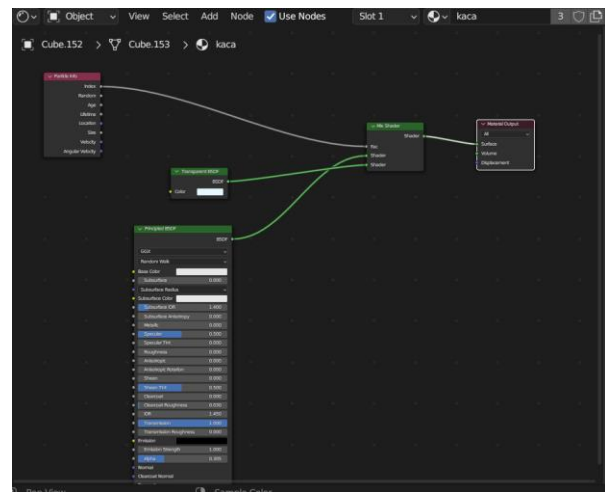
e. Pemberian cahaya dan duplikat kursi



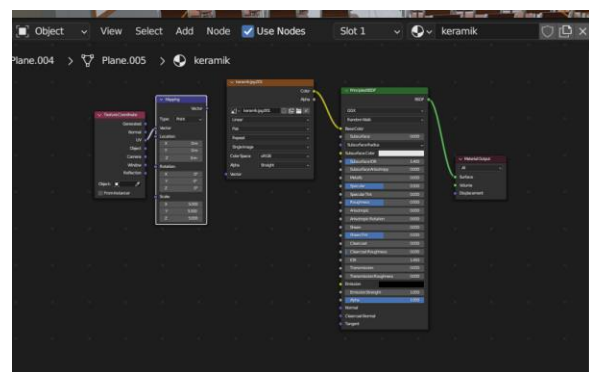
- Selanjutnya masuk ke shading, disini kita memberikan beberapa texture
  - a. Texture kayu untuk jendela, meja dan kursi



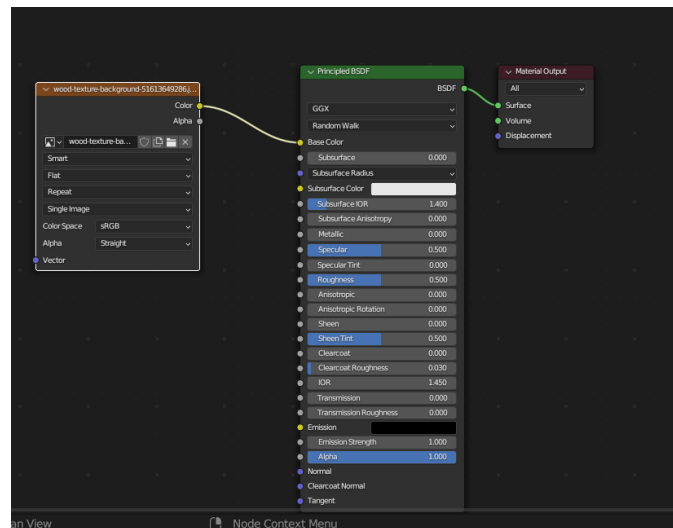
- b. Glass/ kaca jendela dan projector



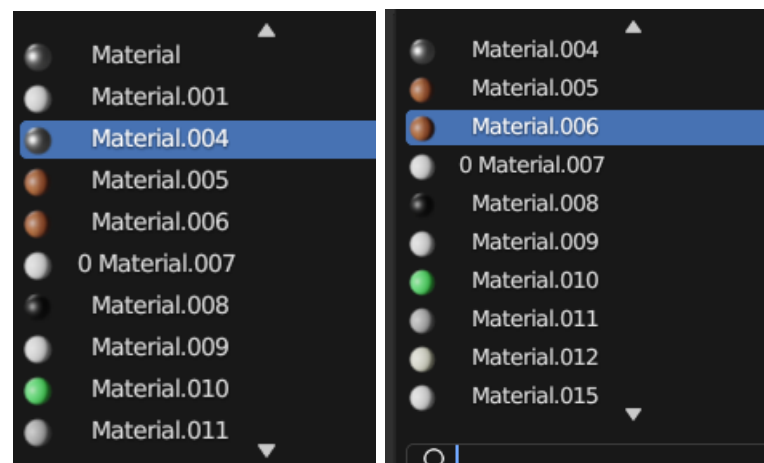
- c. Keramik lantai



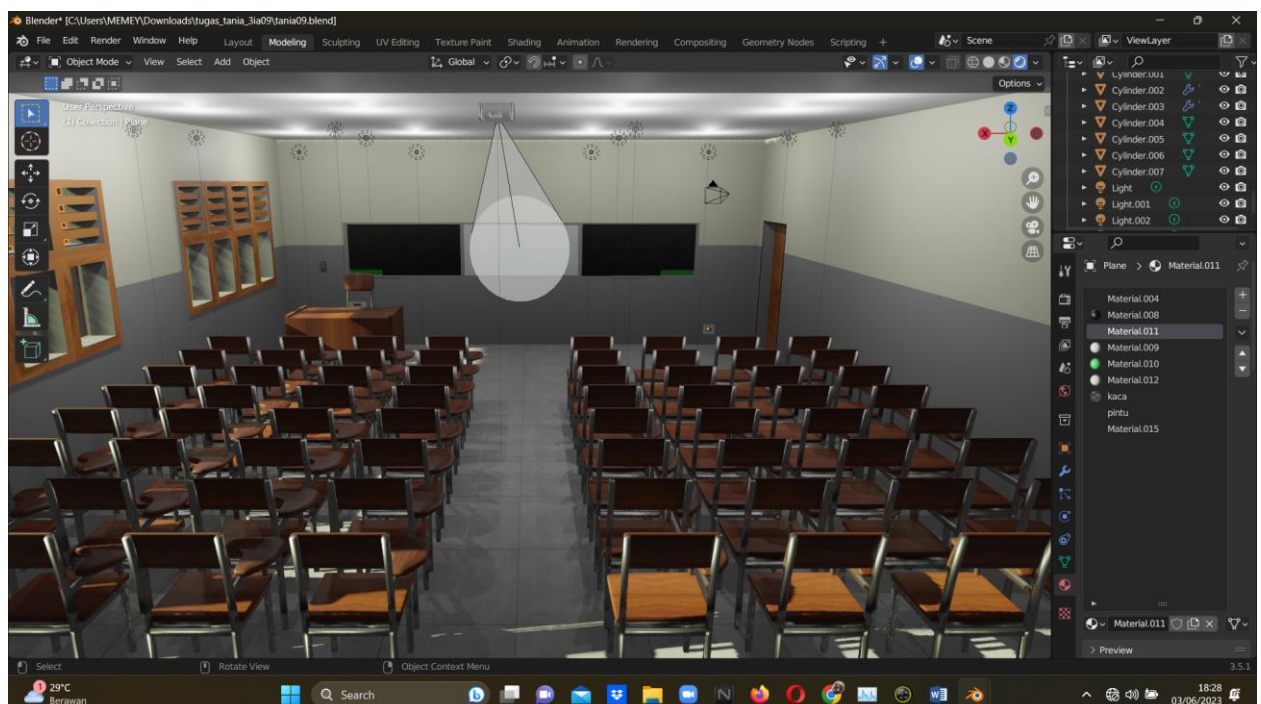
d. Pintu



e. Dan beberapa base color lainnya



- Setelah diberikan texture dan cahaya tampilan nya akan seperti ini





## Hasil render



