

# **LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM**

Mata Praktikum : GRAFIK KOMPUTER 1  
Kelas : 3IA114  
Praktikum ke- : 3  
Tanggal : 06/11/2024  
Materi : KAMERA DAN LIGHTING  
NPM : 51422161  
Nama : MUHAMMAD TARMIDZI BARIQ  
Ketua Asisten : SATYA BARA  
Jumlah Lembar : 7

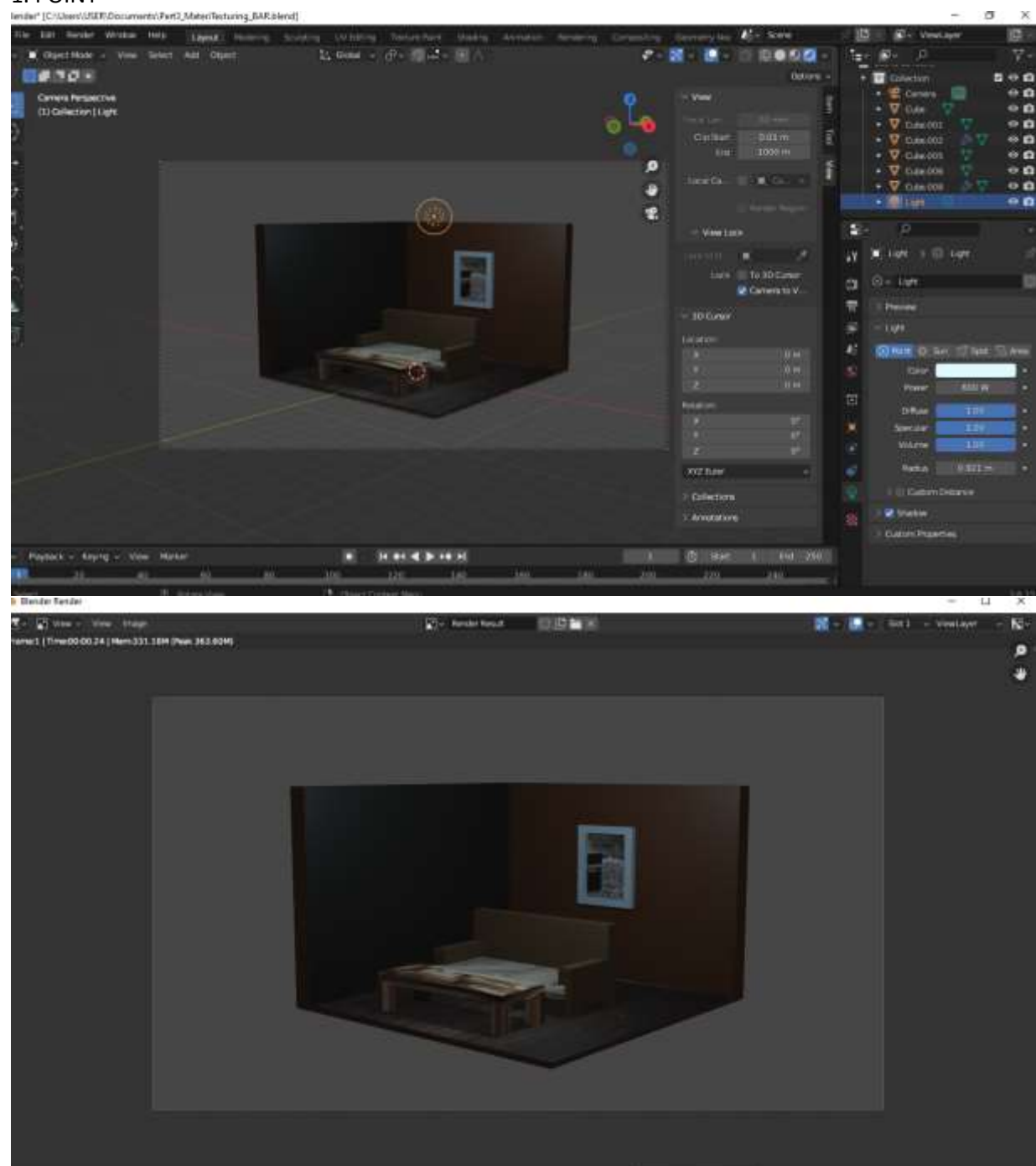


**LABORATORIUM INFORMATIKA UNIVERSITAS  
GUNADARMA**

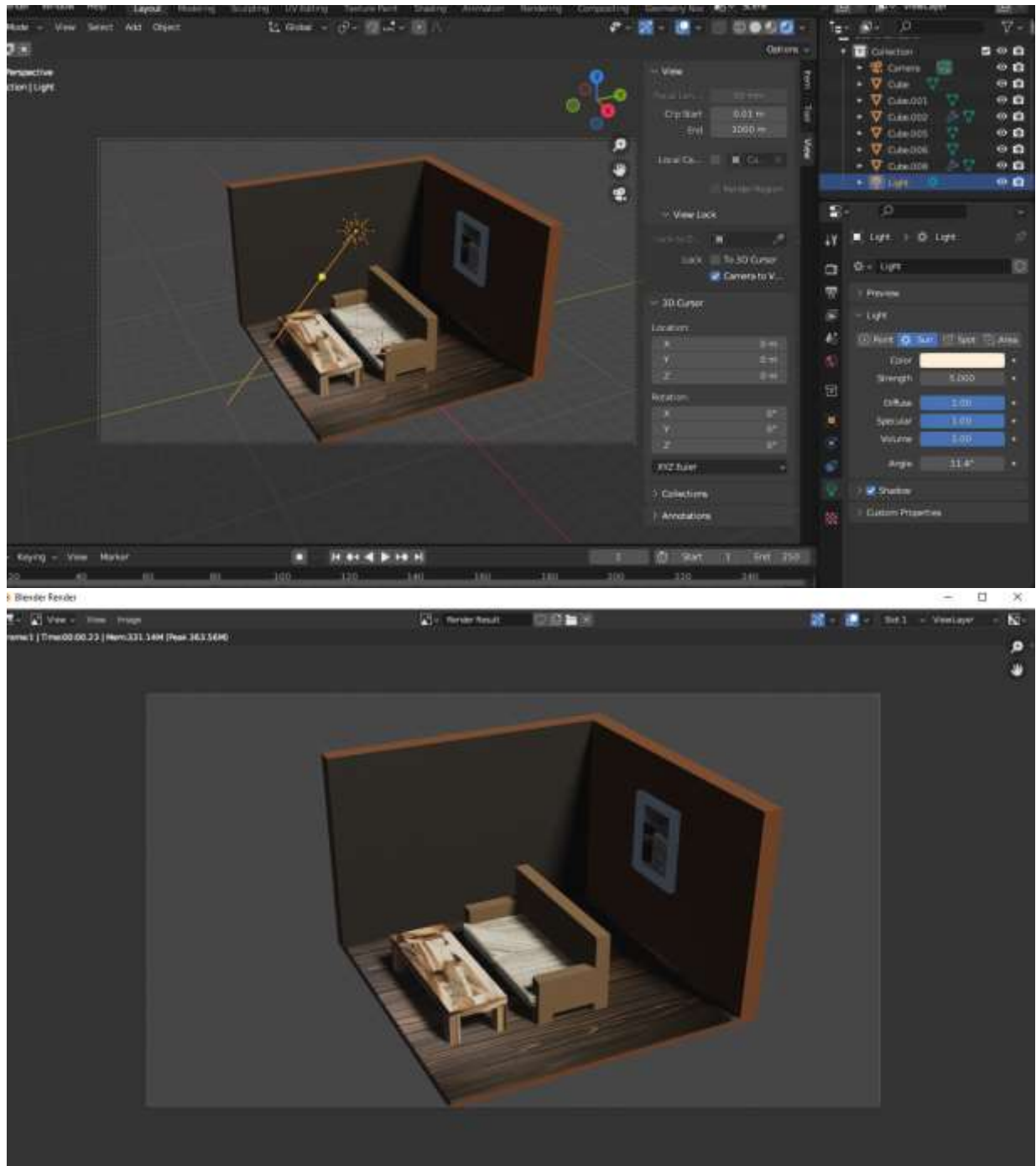
**2024**

1. berikan screenshot ACT yang telah dibuat penjelasan

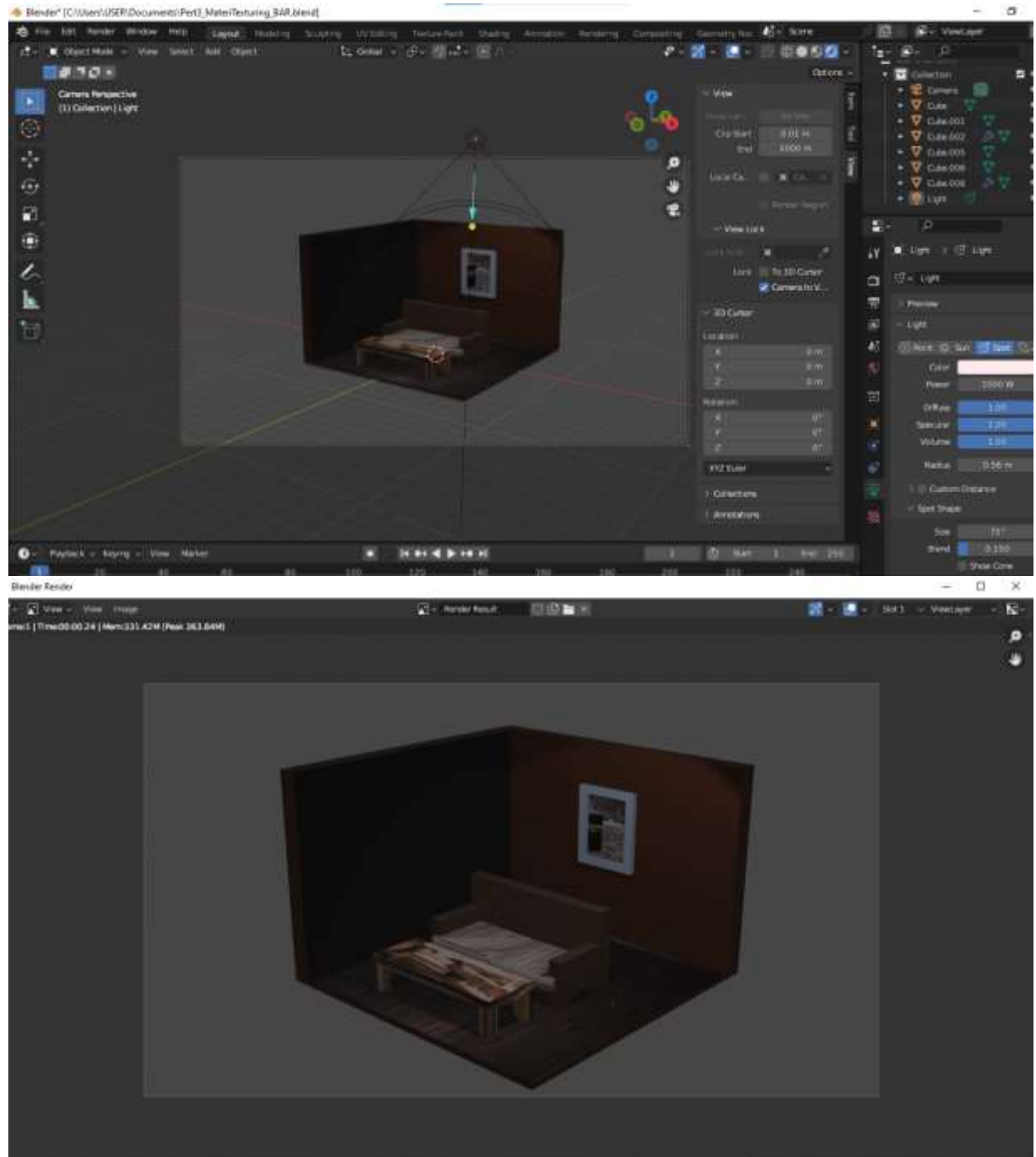
## 1. POINT



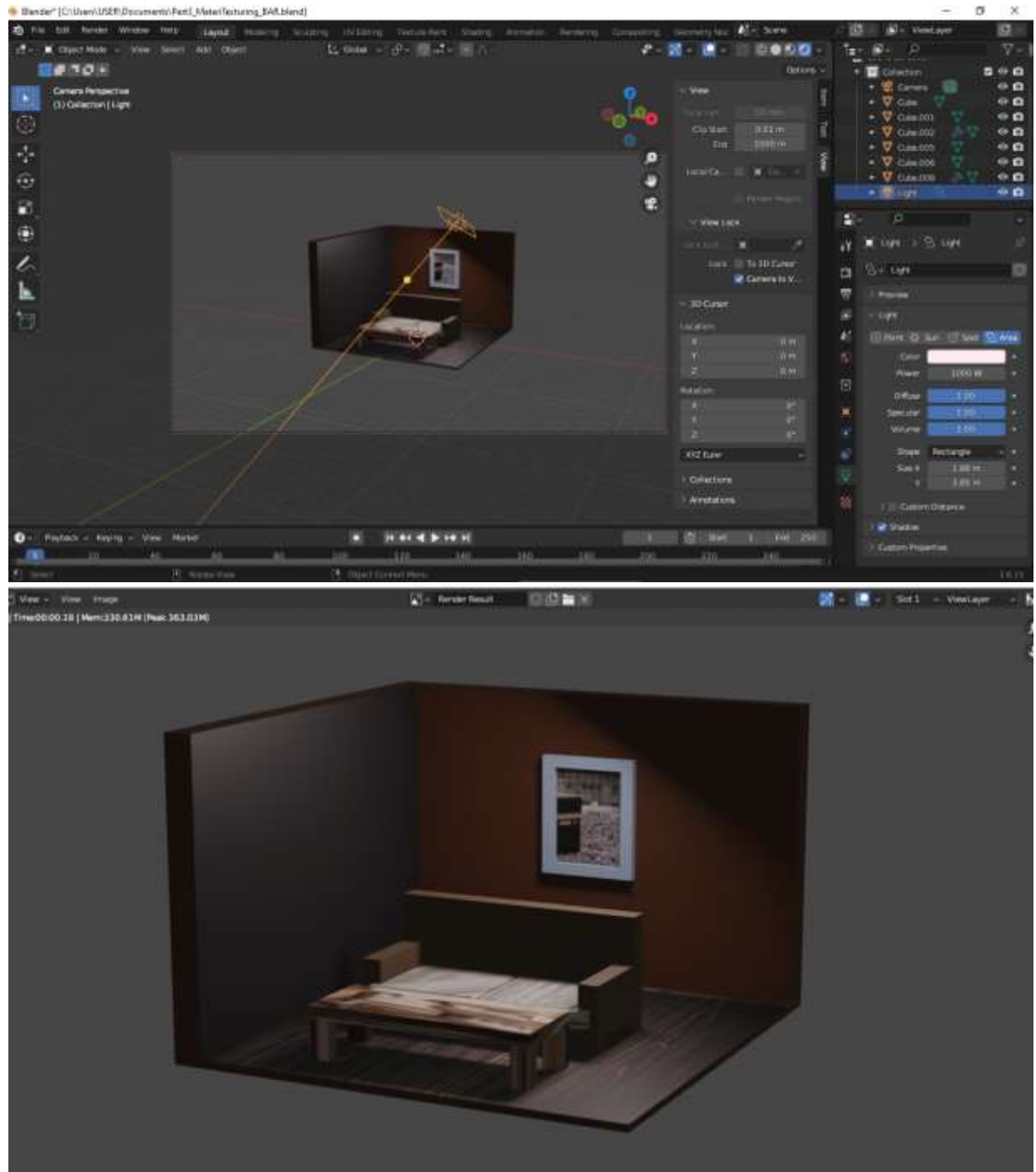
## 2. SUN



### 3. SPOT

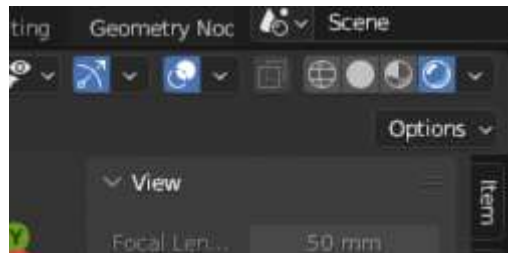


#### 4. AREA

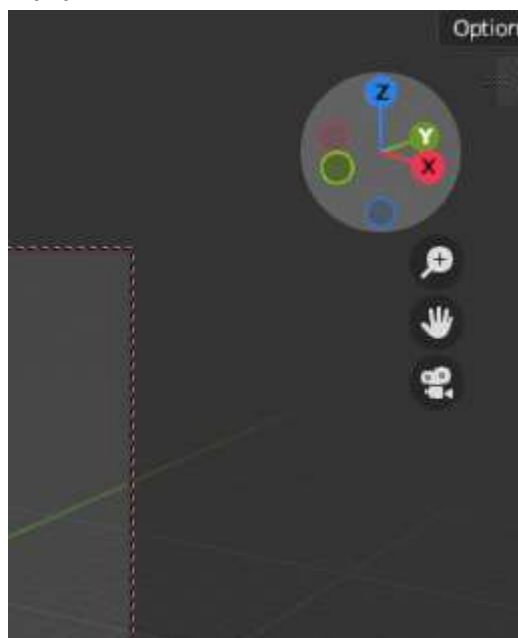


2. jelaskan bagaimana cara menggunakan camera pada blender sesuai yang diajarkan pada praktikum disertakan dengan screenshot

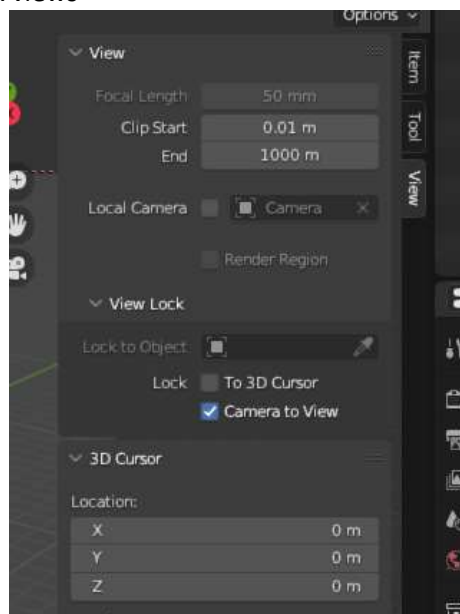
1. buka terlebih dahulu file blender yang telah dibuat kemarin
2. klik viewport shading



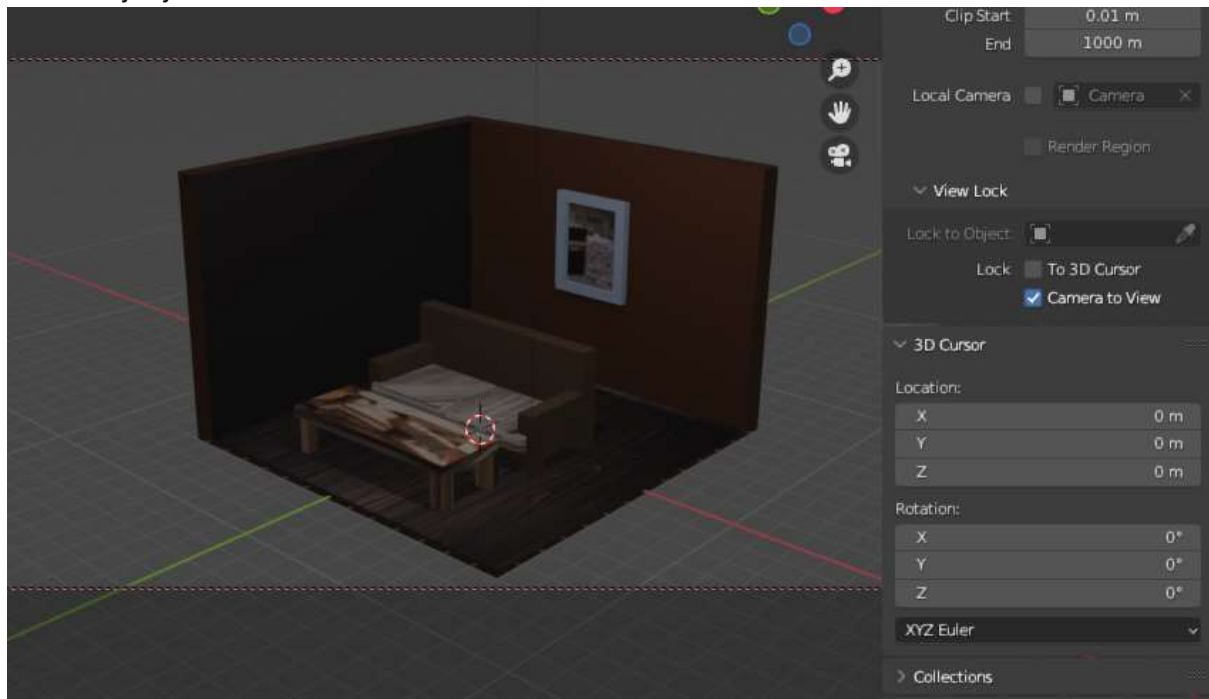
3. klik logo kamera disebelah kanan



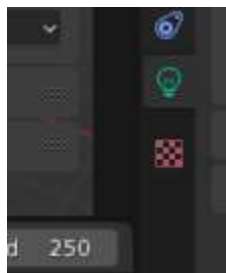
4. klik logo panah kecil dan klik views

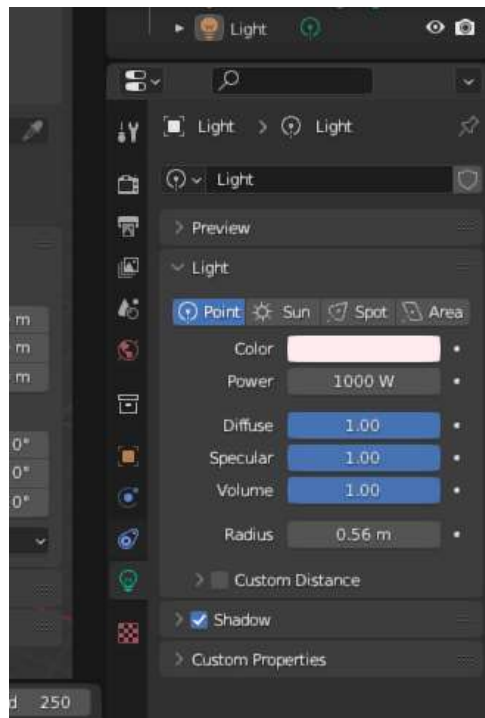


5. atur objek jika sudah sesuai ceklis “Camera to View”

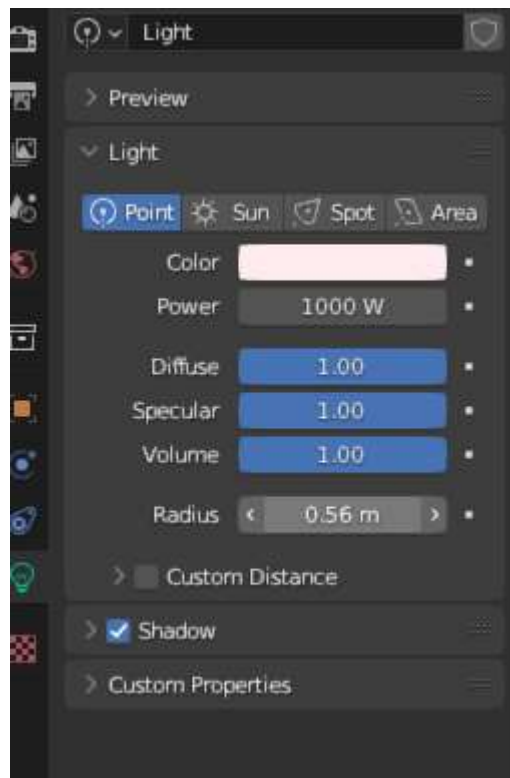


6. ke logo lampu dan masuk ke light



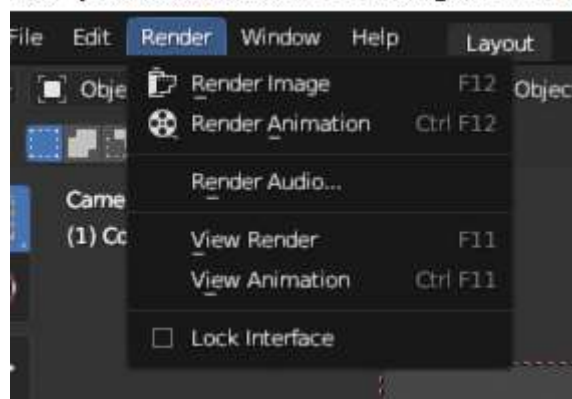


7. sesuaikan pencerahan pada point, color untuk warna pada lighting dan power untuk kekuatan cahaya nya(watt)

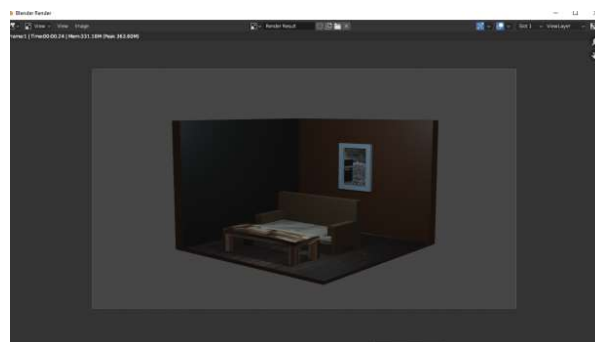




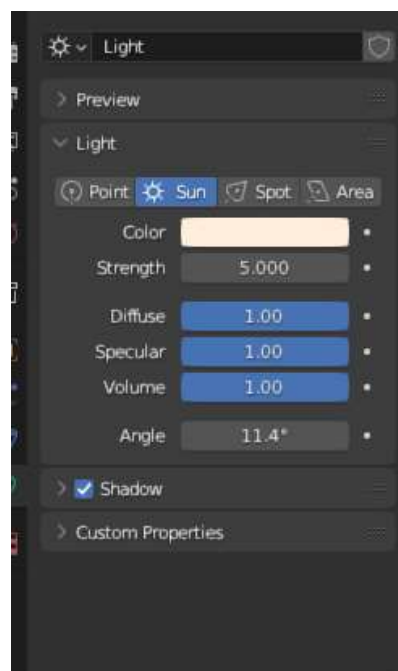
8. kemudian ke render pilih render image



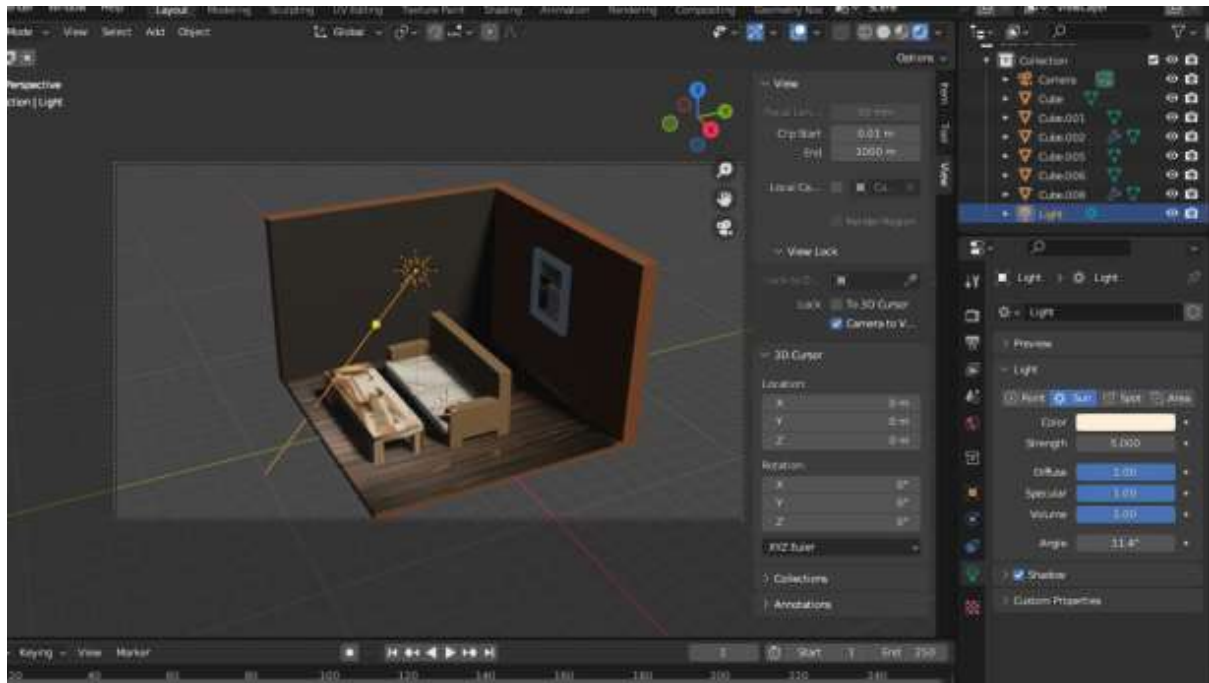
9. hasil render light



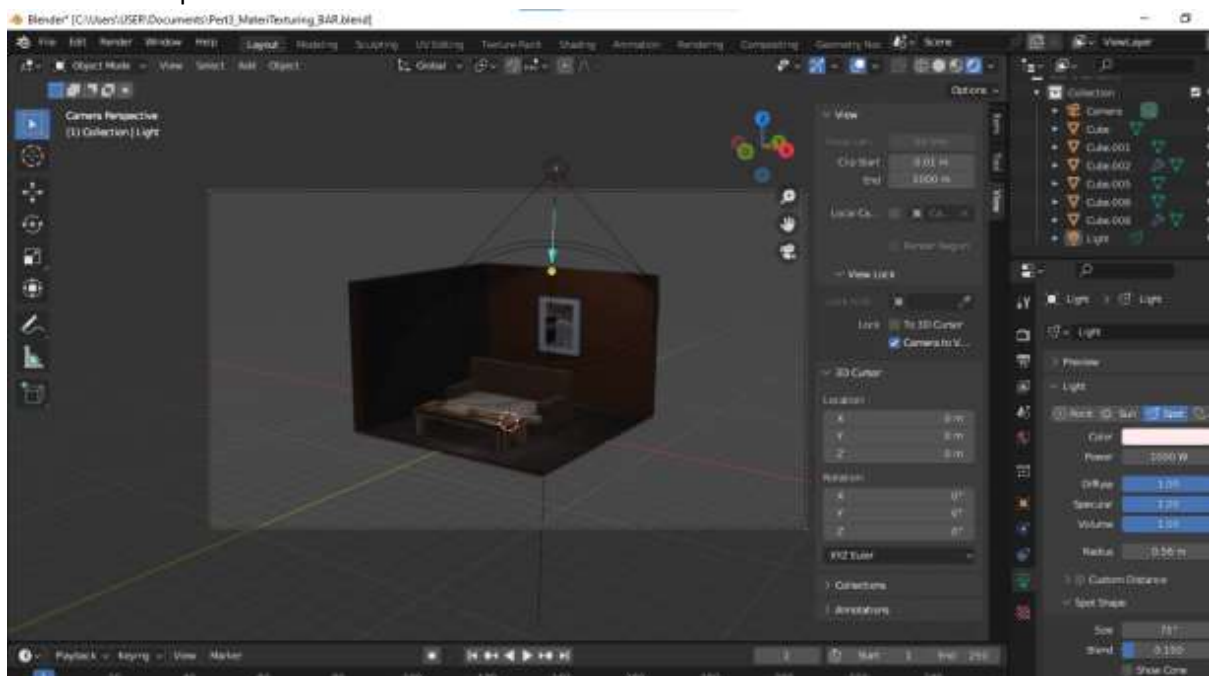
10. kemudian mencoba sun  
Atur color dan strength



11. hasil



12. mencoba spot



### 13. mencoba area

