

LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM

Mata Praktikum : GRAFIK KOMPUTER 1
Kelas : 3IA11
Praktikum ke- : 3
Tanggal : 23/10/2024
Materi : TEXTURING
NPM : 51422161
Nama : MUHAMMAD TARMIDZI BARIQ
Ketua Asisten : SATYA BARA
Jumlah Lembar : 7



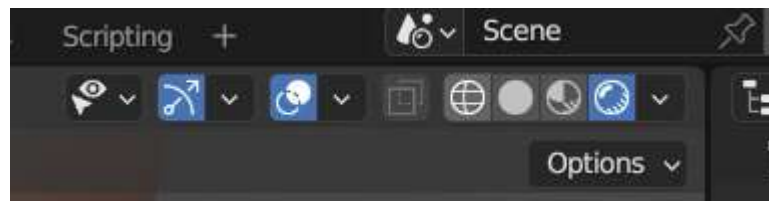
LABORATORIUM INFORMATIKA

UNIVERSITAS GUNADARMA

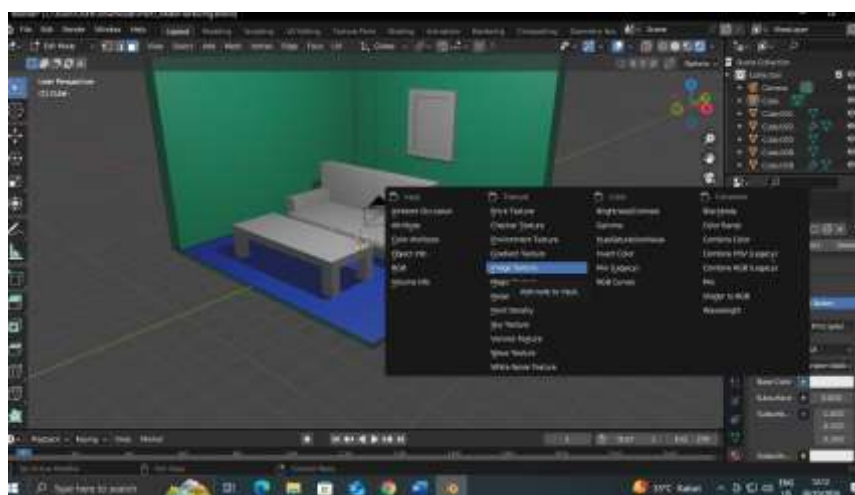
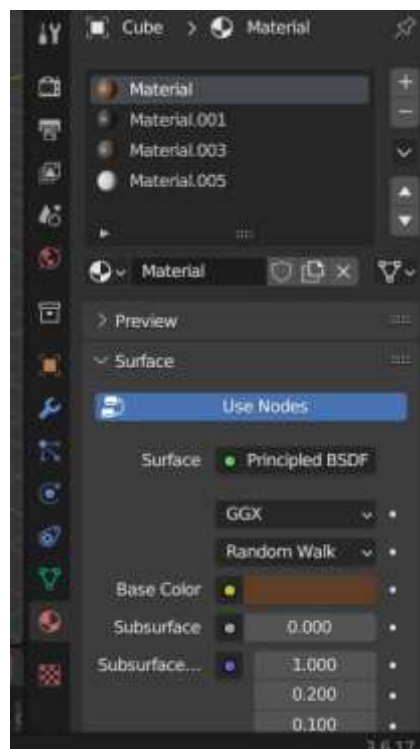
2024

1. Jelaskan langkah – langkah pengerjaan nya

Pilih ViewsPort Shading

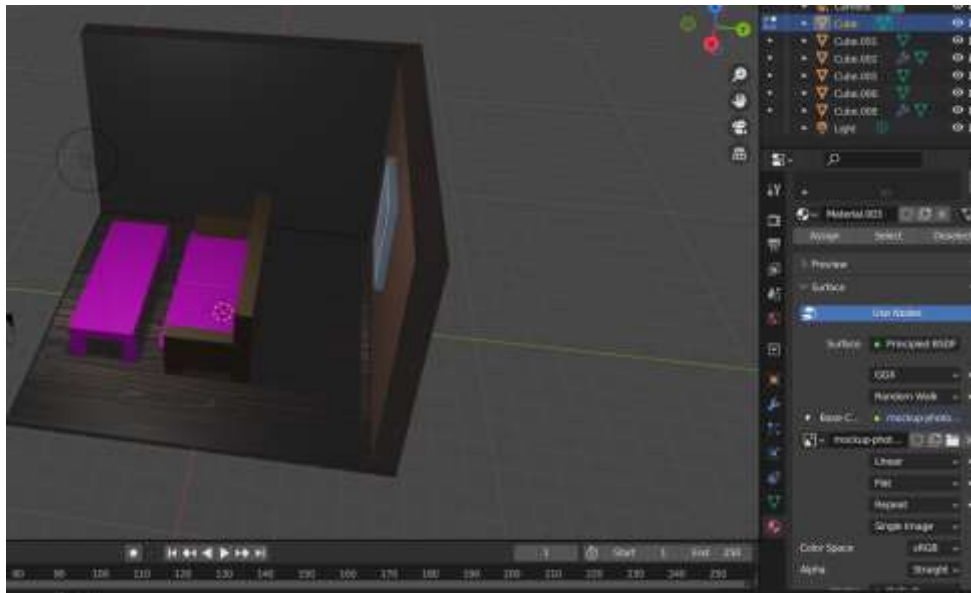


Klik object yang akan diberikan warna -> Ke material- > klik icon (+) -> base color -> pilih warna yang sesuai

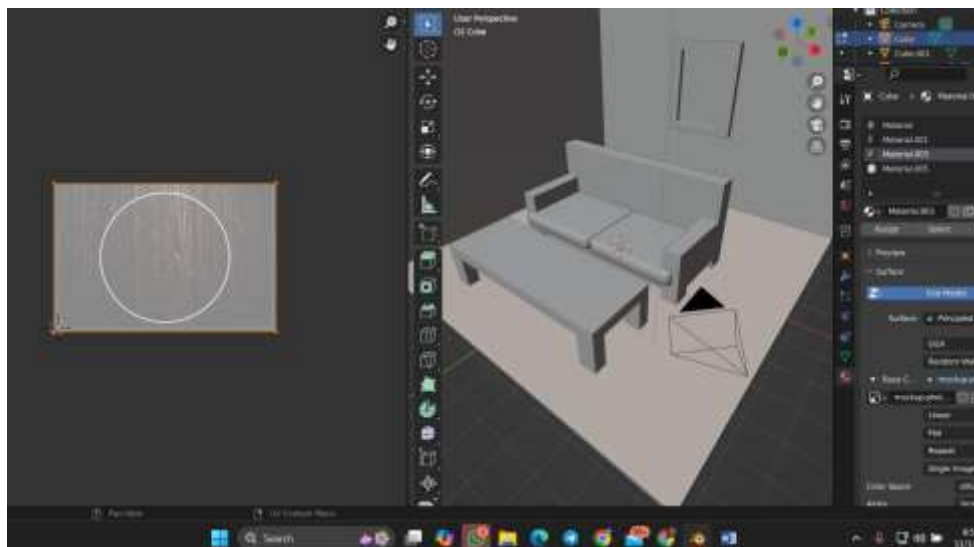


Ganti lantai dengan gambar

Ke edit mode -> select lantai -> material -> icon (+) -> base color -> klik icon lingkaran kuning -> image texture -> pilih gambar yang diinginkan

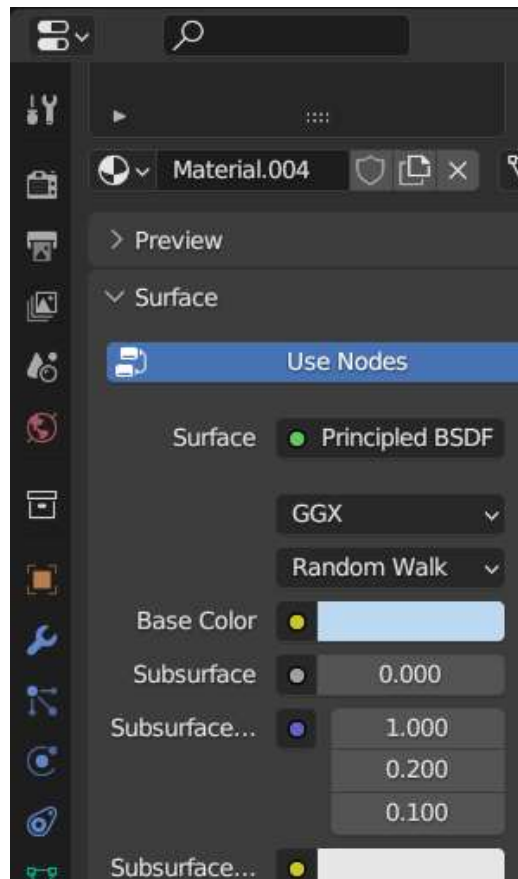


Jika gambar tidak sesuai ke UV Editing

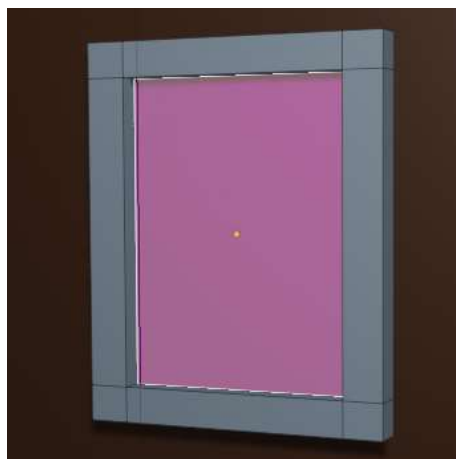


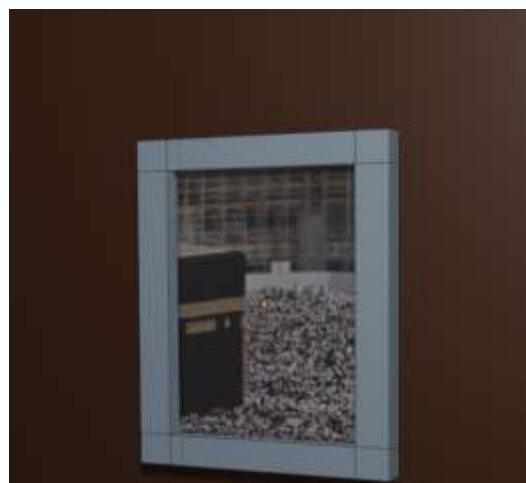
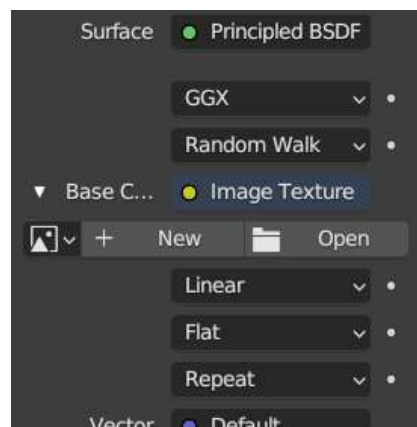
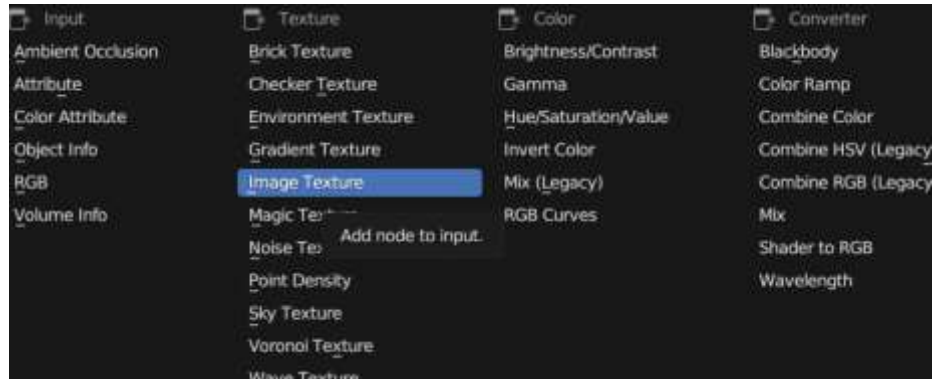
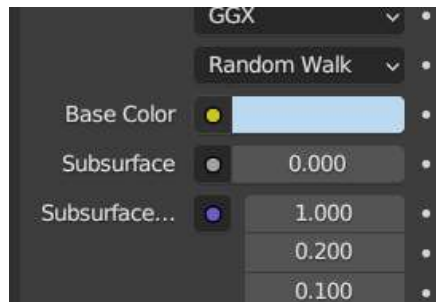
Masukkan foto pada bingkai

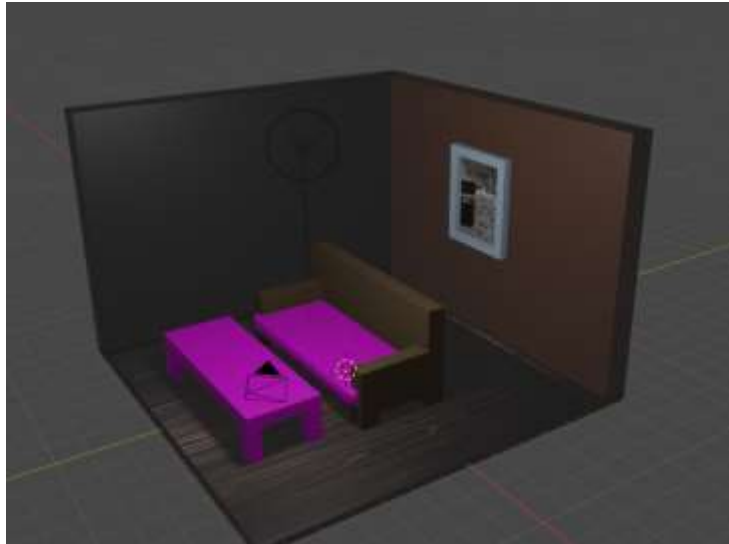
Masukkan Warna pada bingkai, klik object bingkai -> material pilih base color -> -> masukkan warna diobject



Selanjutnya tambahkan foto ke edit mode -> select dimensi tengah -> material -> icon (+) -> basecolor -> pilih bulat warna kuning lalu muncul opsi -> pilih image texture -> klik open -> pilih file gambar

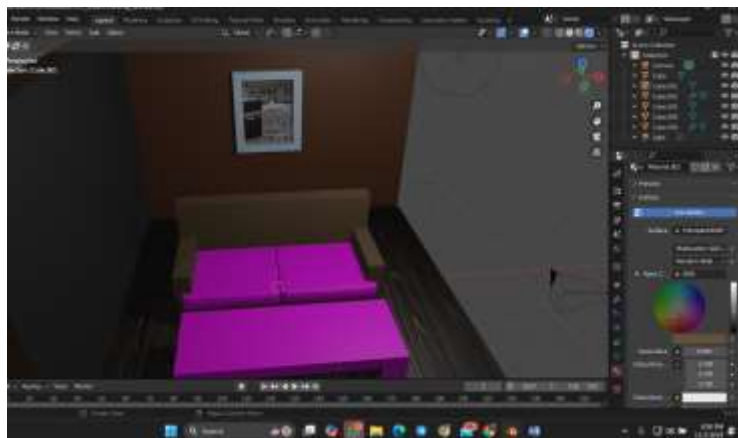






Pewarnaan pada kursi dan meja

Ke edit mode -> select bagian yang ingin diberikan warna dengan shift + klik -> material -> icon (+) -> base color -> pilih warna



Untuk bantalan ke object mode -> select bagian yang ingin diberikan warna dengan shift + klik -> material -> icon (+) -> base color -> pilih icon lingkaran warna kuning lalu muncul opsi -> pilih image texture -> klik open -> pilih file gambar

Untuk Meja ke object mode -> select bagian yang ingin diberikan warna dengan shift + klik -> material -> icon (+) -> base color -> pilih icon lingkaran warna kuning lalu muncul opsi -> pilih image texture -> klik open -> pilih file gambar

