

LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM LABORATORIUM TEKNIK INFORMATIKA

Nama : Andreas Dani Hamonagan

NPM : 56417699

Mata Kuliah : Grafik

Kelas : 3IA14

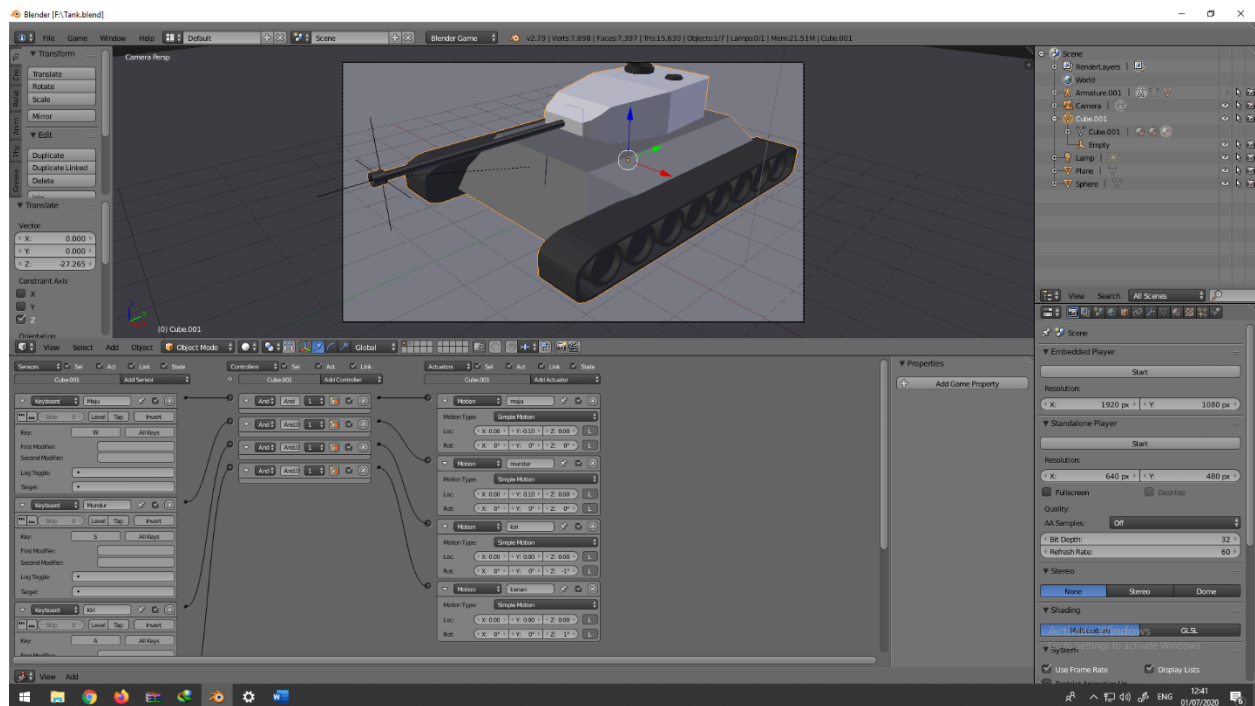
Praktikum : 7


Tanggal : 01 Juli 2020

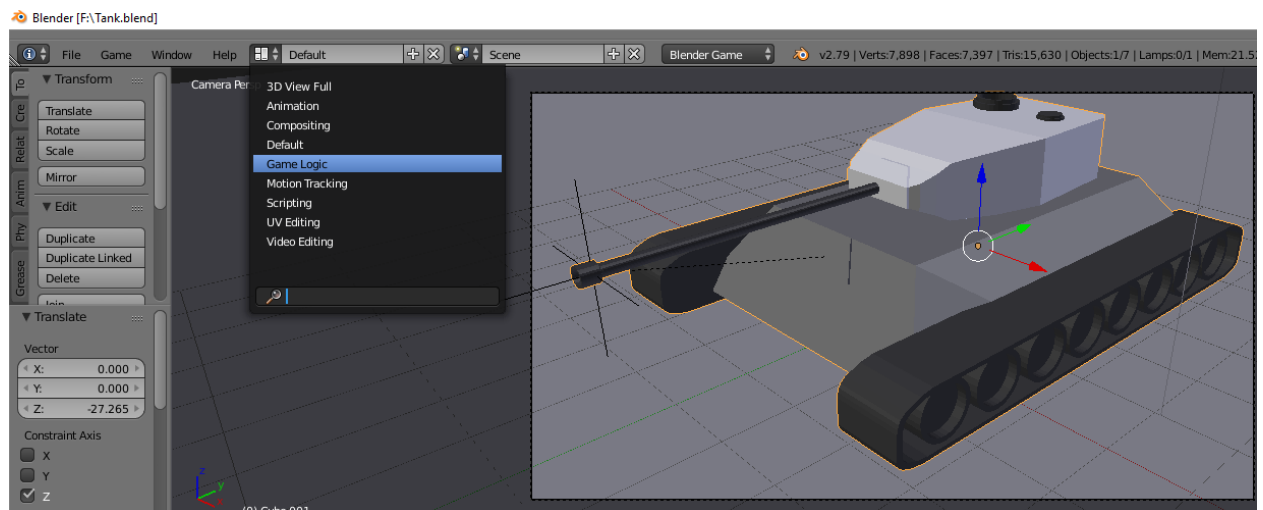
Materi : Blender – Blender Logic (Game Menu, Mouse, Scene)

Nama Asisten : Muhammad Shofan

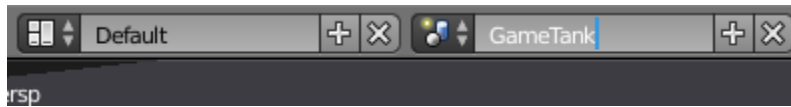
Buka file Blender Tank



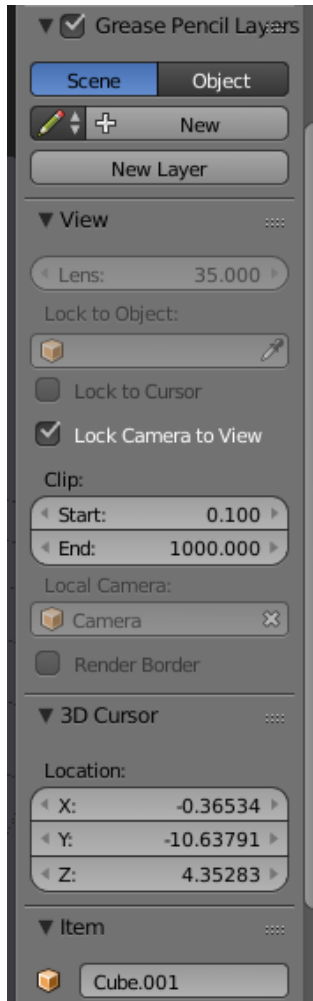
Kemudian, pilih Screen Layout (), ubah Layout Default menjadi Game Logic



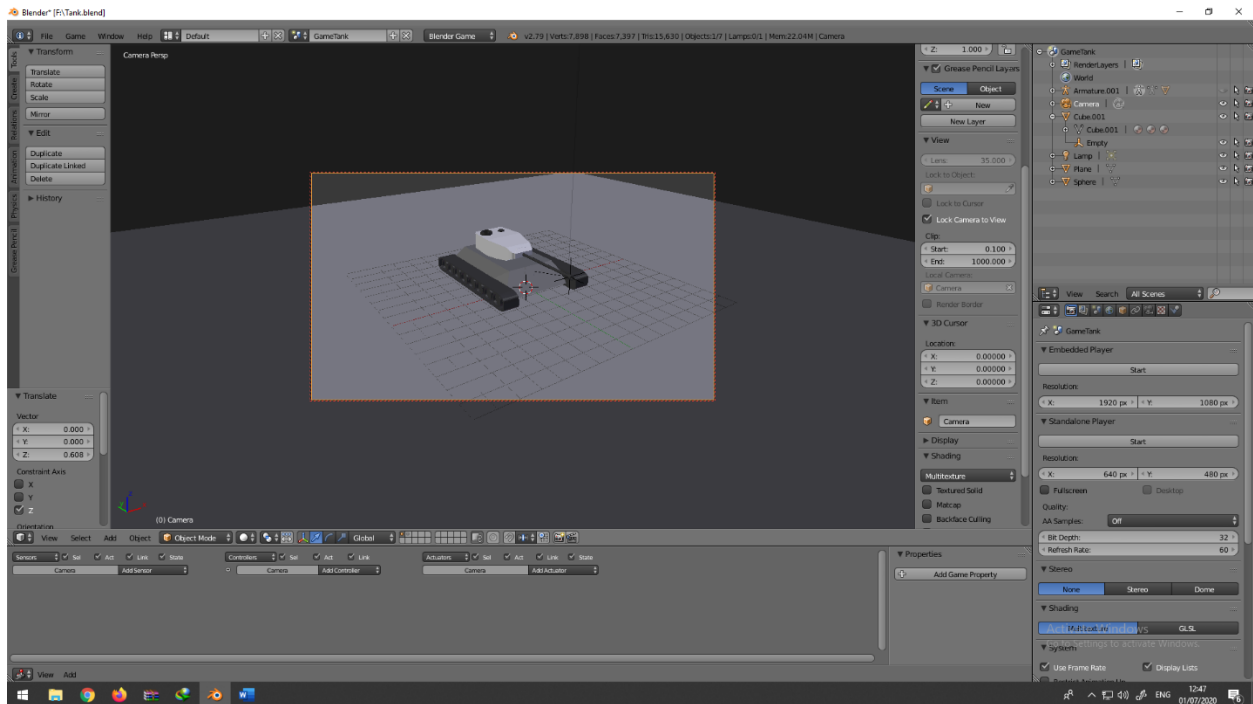
Ubah nama scene pada objek Tank menjadi **GameTank**



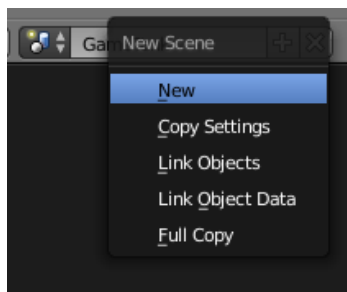
Pada keyboard, tekan **N**. Kemudian ceklis pada checkbox **Lock Camera to View**. Ini membuat agar kamera dapat digerakan secara bebas



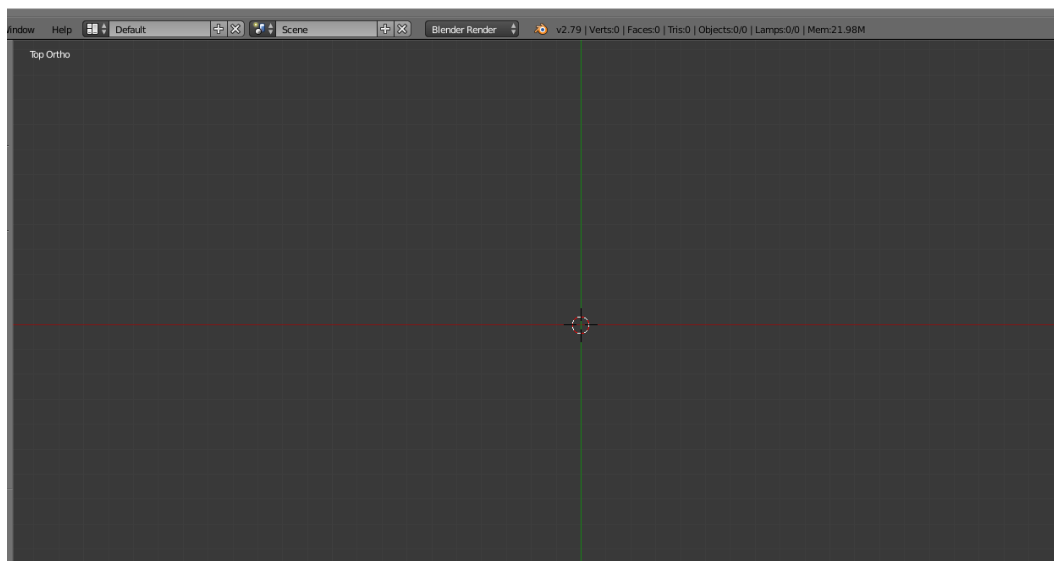
Atur posisi kamera agar dapat menangkap objek Tank



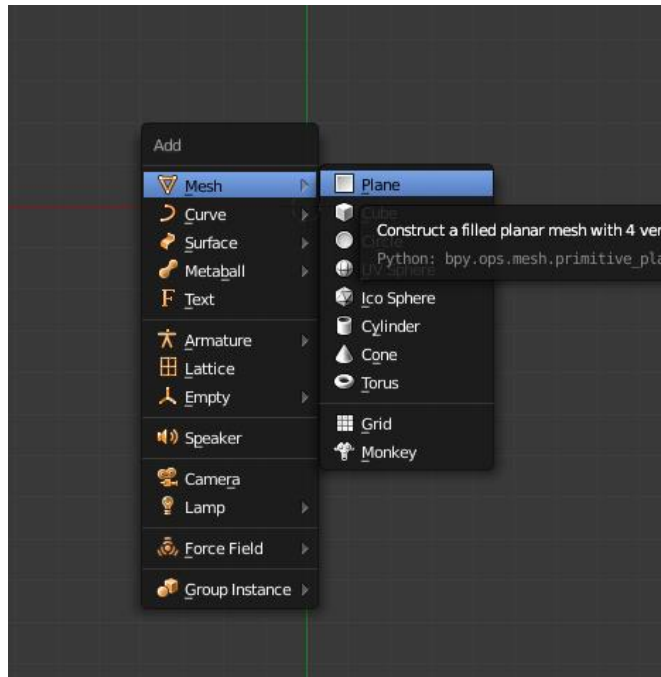
Kemudian, buatlah Scene. Pilih **New**



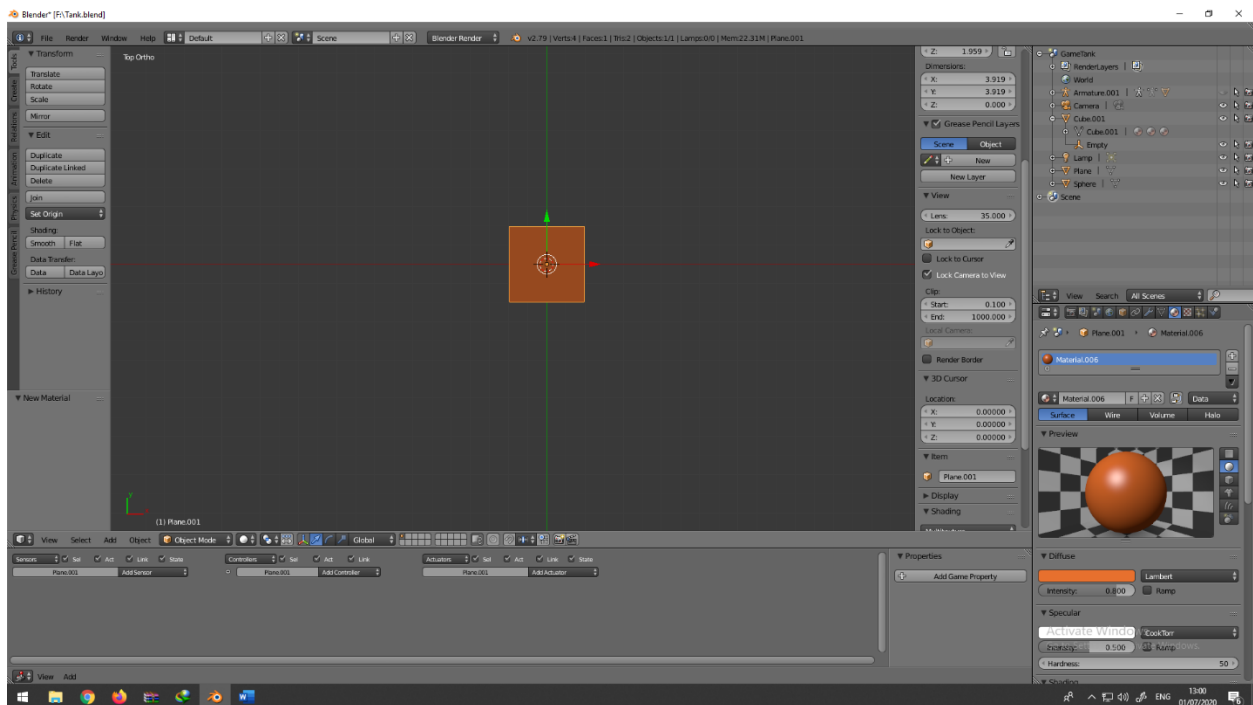
Secara otomatis, scene baru akan terbuat. Kemudian ubah mode kamera menjadi Perspective dengan menekan **Numpad 5**. Atur posisi kamera ke atas dengan menekan **Numpad 7**



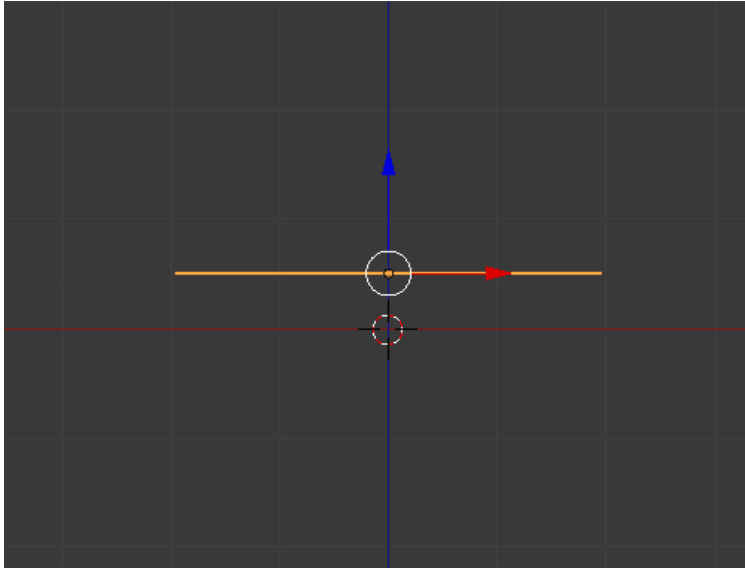
Buatlah objek Plane dengan mnekan **Shift + A—Mesh—Plane**.



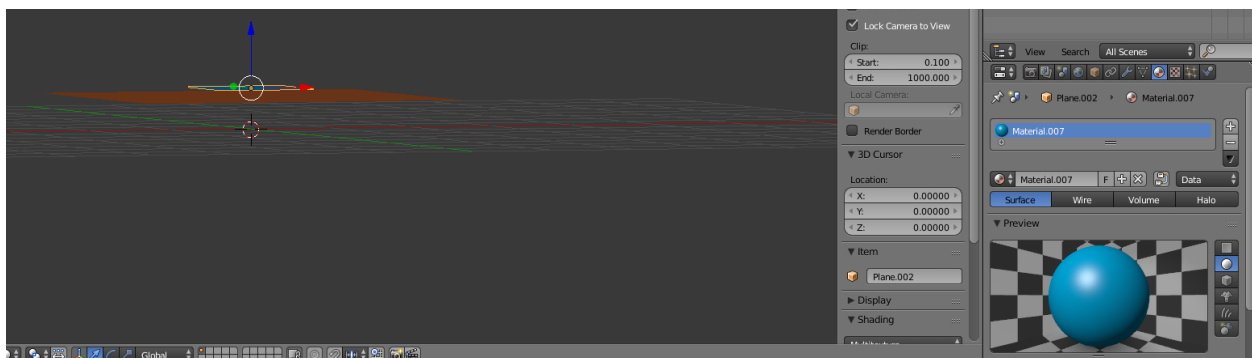
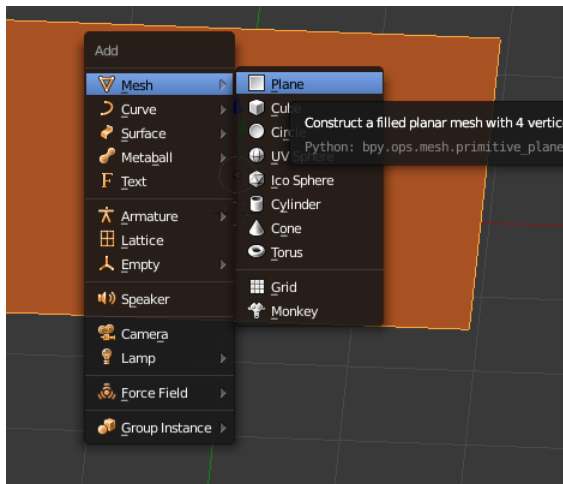
Atur besar atau kecilnya objek plane dengan menekan **S**. Kemudian pilih **Material**, ubah warna objek sesuai yang diinginkan



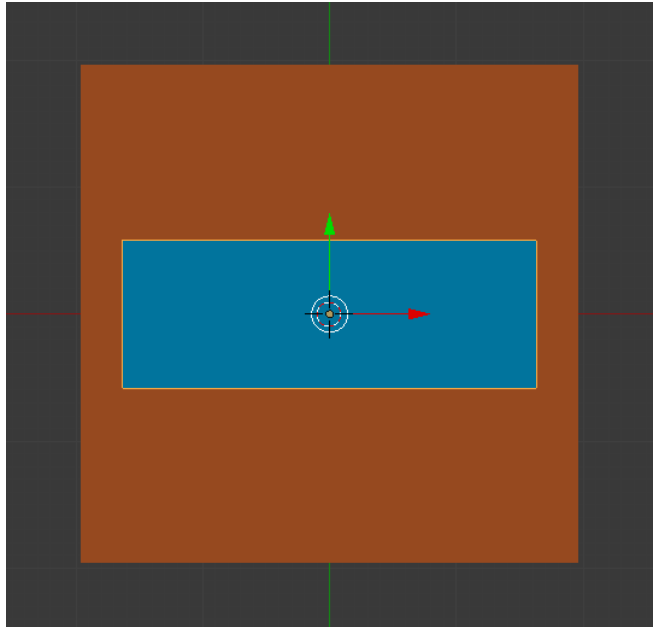
Ubah posisi objek plane ke arah sumbu z dengan menekan **G + Z**.



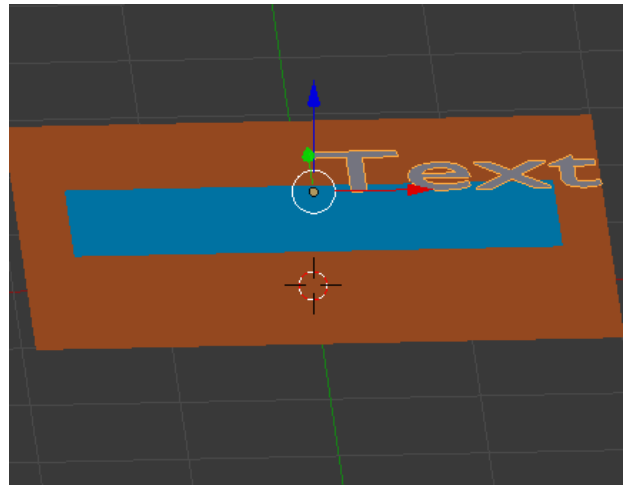
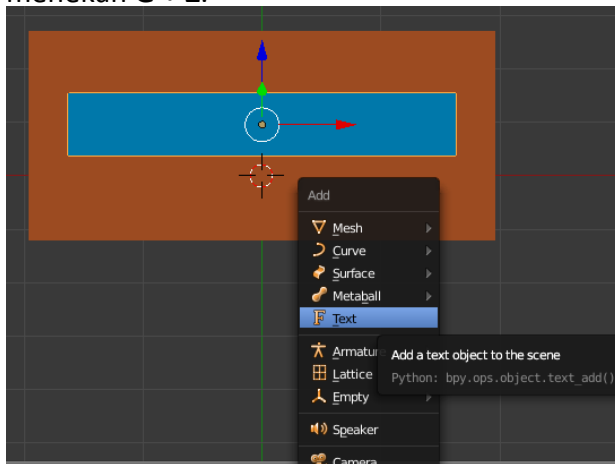
Buatlah objek plane baru dengan menekan **Shift A – Mesh – Plane**. Atur posisi objek plane ke arah sumbu z dengan menekan **G + Z**. Kemudian pilih **Material**, ubah warna objek sesuai yang diinginkan



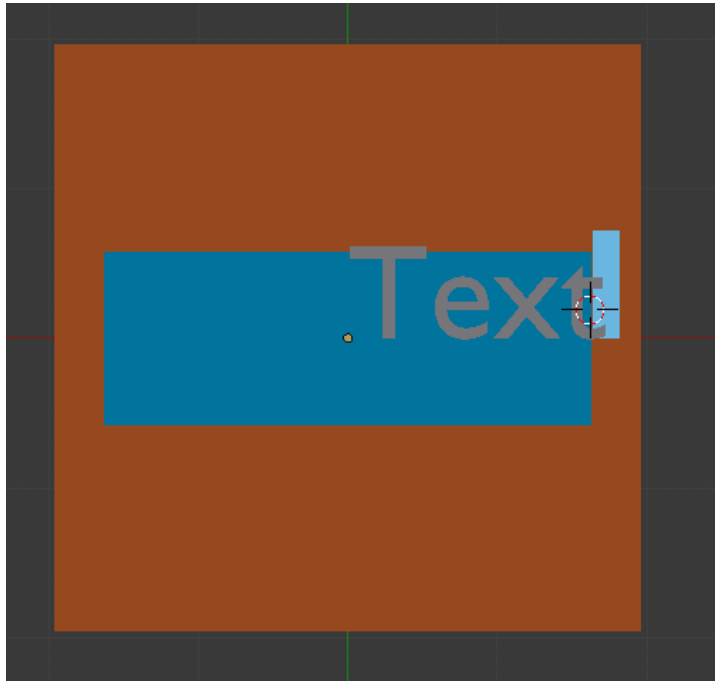
Atur skala objek plane ke sumbu x dengan menekan **S + X**.



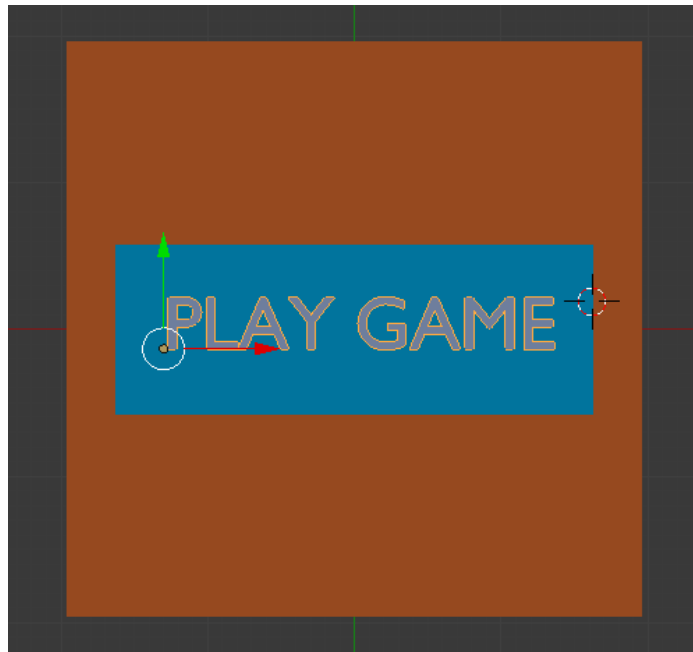
Buatlah objek teks dengan menekan **Shift A – Text**. Atur objek teks ke arah sumbu z dengan menekan **G + Z**.



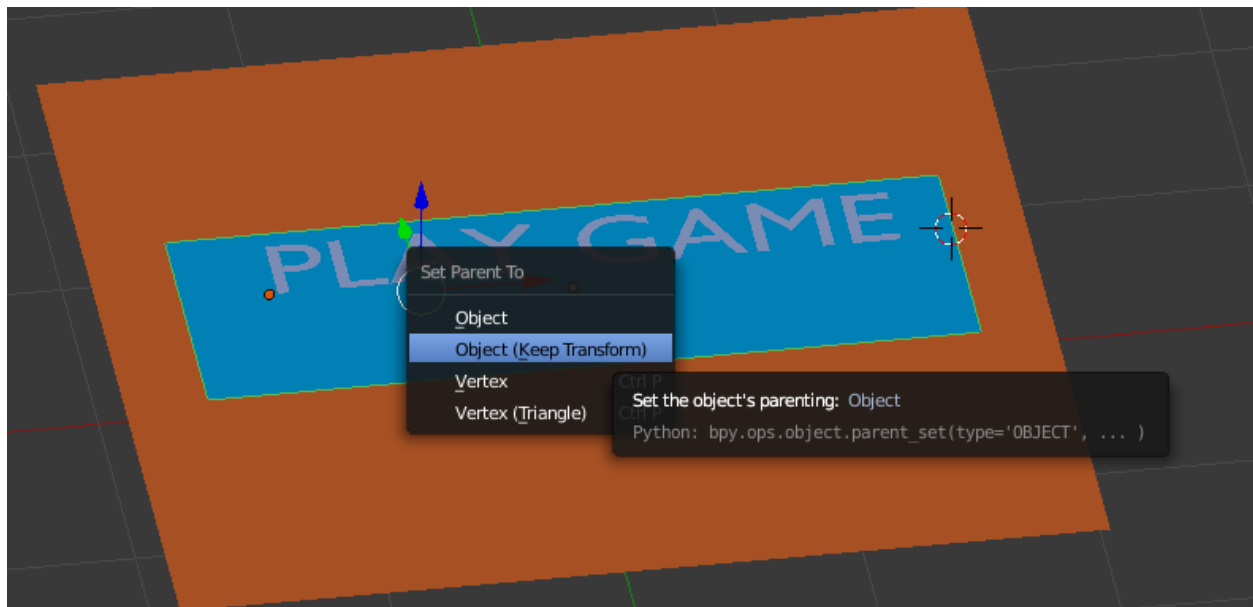
Untuk mengubah objek teks, tekan **Tab** menjadi Edit Mode. Kemudian ketikkan "Play Game"



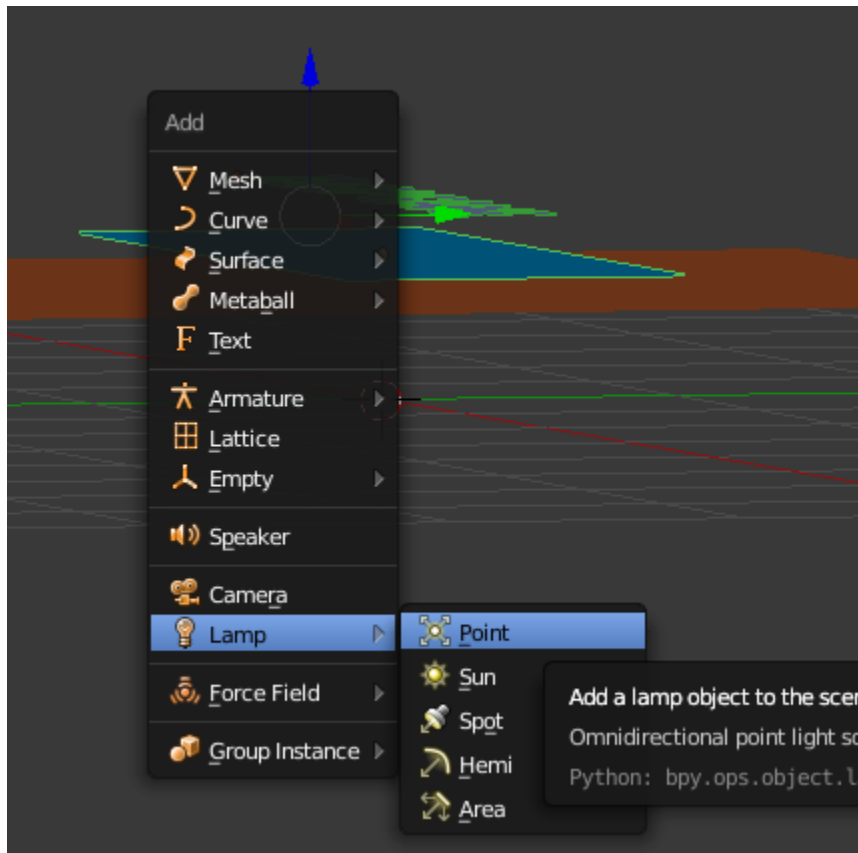
Atur posisi, skala pada objek, dengan menekan **S**, **G**.



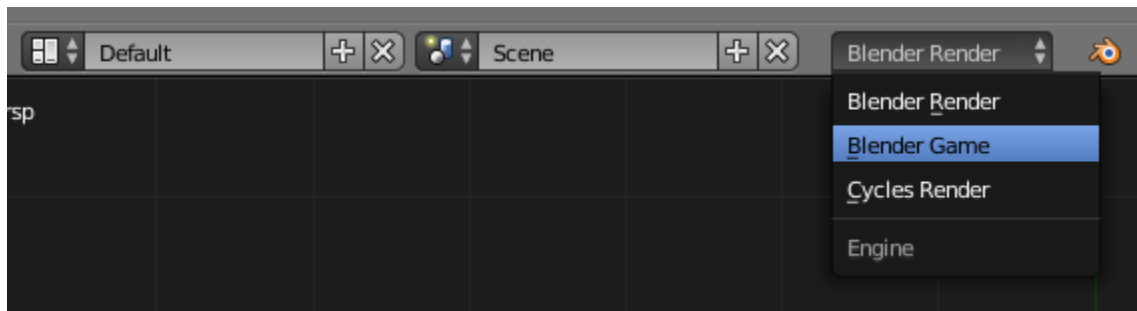
Tekan **Shift** pada objek teks dan objek plane kedua, kemudian tekan **Ctrl + P—Object (Keep Transform)**



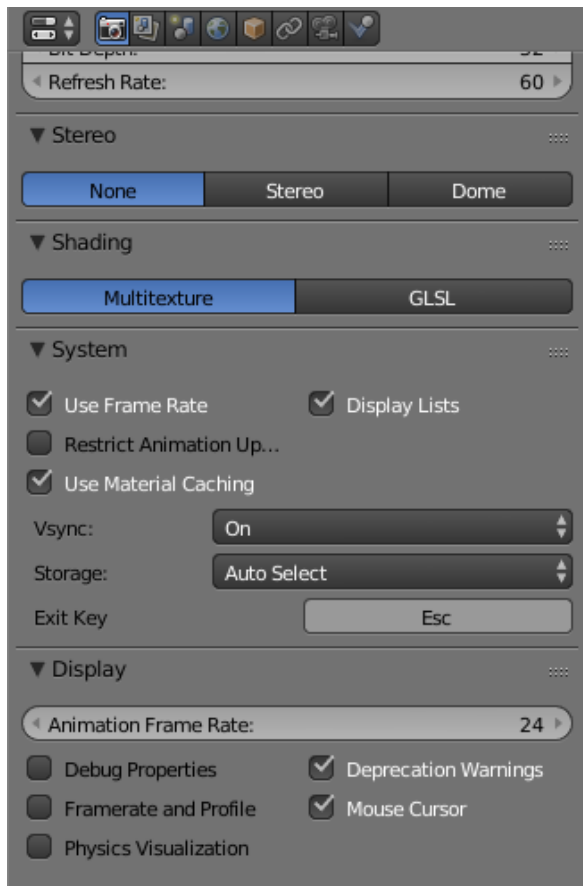
Buatlah objek lampu dengan menekan **Shift + A – Lamp – Point**. Atur posisi lampu ke arah sumbu z dengan menekan **G + Z**.



Ubah **Blender Render** menjadi **Blender Game**



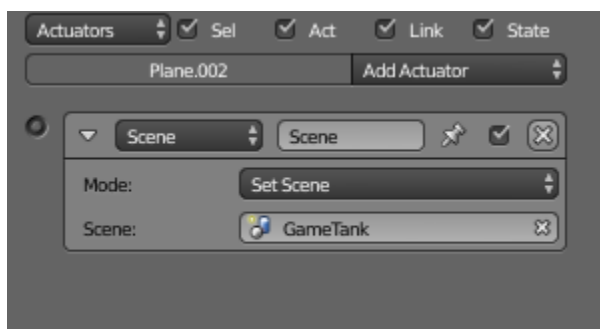
Pilih **Render**, kemudian ceklis **Mouse Cursor**.



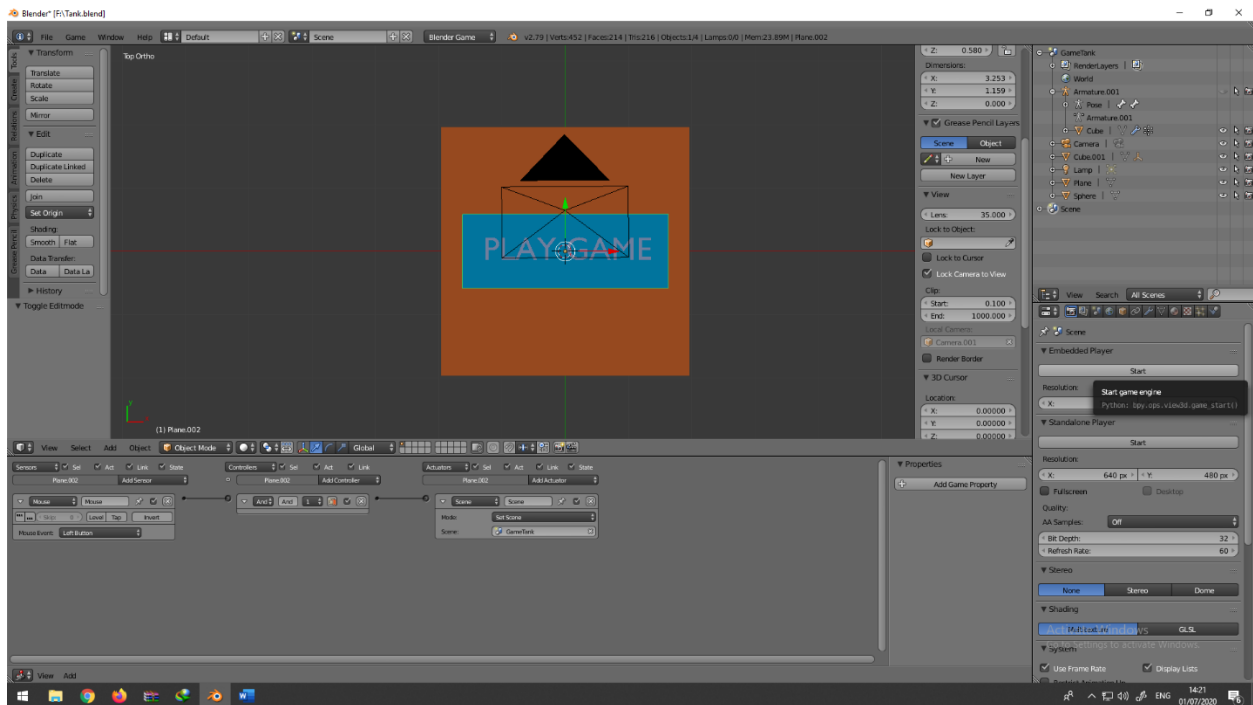
Kemudian pada Sensor, pilih **Mouse**. Pilih Mouse Event menjadi **Left Mouse**



Pada Actuators, pilih Add Actuators, pilih **Scene**. Ubah Mode menjadi Set Scene, **Scene** menjadi **GameTank**



Kemudian klik Start pada Embedded Player



Kemudian klik pada Play Game



Maka secara otomatis Scene Menu akan berpindah ke Scene GameTank

