

## ABSTRAK

Benda-benda tiga dimensi yang menempati ruang kerap kali digambarkan dalam bidang dimensi dua. Dalam Tugas Akhir ini penggambaran benda-benda dalam ruang pada bidang dimensi dua dibuat lebih realistis dengan teknik *Flat Shading* yaitu dengan memberi warna yang sama pada masing-masing permukaan dan teknik *Gouraud Shading* yaitu memberi warna dengan intensitas berbeda pada masing-masing permukaan. Kedua teknik tersebut dikerjakan menggunakan Turbo Pascal versi 7.0 dibantu dengan rutin-rutin assembler. Gambar keluarannya dapat digeser dan diputar.

## **ABSTRACT**

Three Dimensional objects that is taking position in space, always drawn in Two Dimensional plane. In this paper, for drawing objects in space to Two Dimensional plane, can be create more realistic with Flat Shading and Gouraud Shading technique. Flat Shading technique give same colour at each polygon surface and Gouraud Shading technique give different colour at each polygon surface. Both of them programmed with Turbo Pascal 7.0, wich help with assembler routines. The graphics output can moved and rotated.