



AMIRUL AIDIL menunjukkan demonstrasi VR kepada Tengku Panglima Perang Pahang, Tengku Ahmad Ismail Mu'adzam Shah (dua dari kanan) semasa program Jom Masuk U di UMPSA. Gambar, Pahang baru-baru ini.

Simulasi pembuatan kereta dalam VR

SEBERANG mahasiswa Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah (UMPSA), Amirul Aidil Hasnul Azan berjaya menarik perhatian pengunjung semasa program Jom Masuk U 2024 Zon Timur II di Dewan Kompleks Sukan, UMPSA Kampus Gambang, Pahang baru-baru ini.

Semasa program itu, dia menampilkan projek realiti maya (VR), 'Car Manufact Simulator'.

Menurut Amirul Aidil, projek tersebut merupakan penilaian akhir bagi kursus BCM3103, VR yang menjadi teras dan kursus wajib bagi program Ijazah Sarjana Muda Sains Komputer (Teknologi Grafik dan Multimedia) dengan Kepujian.

Infiniti

Skop sains

Katanya, projek yang diselia sepenuhnya oleh Dr. Saradatul Akmar dan Dr. Danakorn Nincarean semasa peringkat penghasilan projek itu mengambil masa kira-kira dua bulan untuk disiapkan.

"Penyelia memberi beberapa penilaian dan tugas sebelum saya berjaya menghasilkan projek ini.

"Projek ini membolehkan pengguna merasai suasana berada di kilang pembuatan kereta," katanya.

Tambahnya, Car Manufact Simulator memberikan pengalaman berbeza kepada pengguna kerana mereka bukan

saja boleh merasai pengalaman berada di kilang pembuatan kereta, malah boleh memasang atau menanggalkan mana-mana bahagian kenderaan.

Katanya, proses menghasilkan projek itu agak rumit kerana dia perlu menumpukan bahagian badan kereta dengan lebih terperinci supaya pengguna dapat merasai pengalaman sebenar.

Sementara itu, Saradatul berkata, projek Amirul Aidil merupakan antara yang terbaik selepas dinilai pihaknya untuk Semester I 2023/2024.

"Justeru, projek tersebut dipilih untuk dipamerkan di Booth Advanced@TVET UMPSA semasa program Jom Masuk U.

"Secara asasnya, pelajar diberi

peluang untuk mengemukakan idea mereka selaras dengan tema yang kami berikan iaitu 'Sistem Latihan Maya.

"Kami juga memperhalusi keseluruhan idea dan pembangunan VR di dalam bilik darjah semasa sesi makmal dan kuliah,

"Ia bagi membolehkan pelajar dapat menghasilkan aplikasi VR sambil memenuhi rubrik pemarkahan untuk penilaian akhir," ujarnya.

Kongsinya, pelajar diajar untuk membangunkan aplikasi VR secara *hands-on* selama empat minggu bermula pada minggu ketujuh.

Selepas minggu kesembilan, pelajar perlu mengusulkan idea untuk membangunkan aplikasi VR berdasarkan tema ditetapkan.