

TOKOH GRAFIKA KOMPUTER

DOSEN PENGAMPU:
FEBI EKA FEBRIANSYAH, M.T.
WARTARIYUS, S.KOM., M.T.I.
PUTUT AJI NALENDRO, S.PD., M.PD.

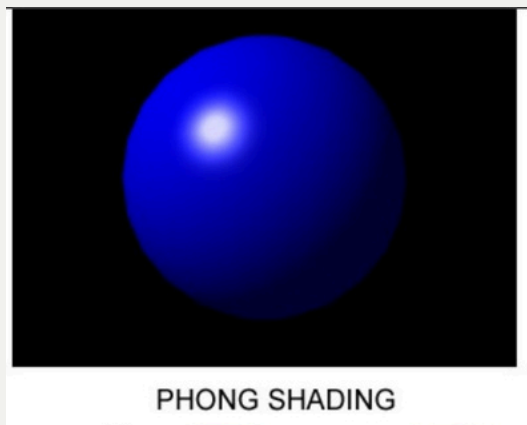
OLEH:
ANINDIYA PUTRI_2413025002



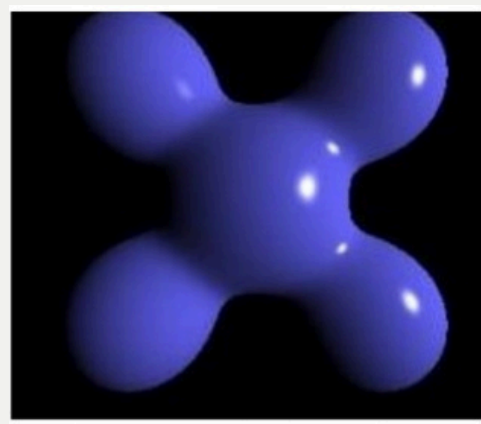
LATAR BELAKANG TOKOH|BUI TUONG PHONG



Bui Tuong Phong lahir pada 14 Desember 1942 di Hanoi, Indocina Prancis. Ia adalah seorang ilmuwan komputer berkebangsaan Vietnam. Phong merupakan alumni Universitas Utah dan dikenal atas kontribusinya dalam bidang grafika komputer, terutama pengembangan model refleksi Phong dan shading Phong. Sayangnya, ia meninggal dunia pada usia 32 tahun, tepatnya pada bulan Juli 1975 di California, Amerika Serikat.



PHONG SHADING



Phong Reflection

Phong adalah penemu model refleksi dan metode interpolasi pencorak yang banyak digunakan dalam komputer grafis. Ia menerbitkan algoritma tersebut dalam disertasi PhD-nya pada tahun 1973 dan makalah tahun 1975. Phong mengembangkan algoritma untuk mensimulasikan fenomena spekular dan berhasil menyelesaikan disertasinya dengan cepat berkat dukungan dari Profesor David C. Evans dan kolaborasi dengan Profesor Ivan Sutherland. Teman-teman seperti James H. Clark dan Franklin C. Crow juga memberikan dukungan. Phong, bersama Robert McDermott, Jim Clark, dan Raphael Rom, menciptakan citra komputer grafis pertama yang menyerupai wujud aslinya, yaitu model mobil Volkswagen Beetle. Sebagai sosok yang dihormati dalam bidang komputer grafis, Phong masih aktif muncul dalam jurnal-jurnal ilmiah.

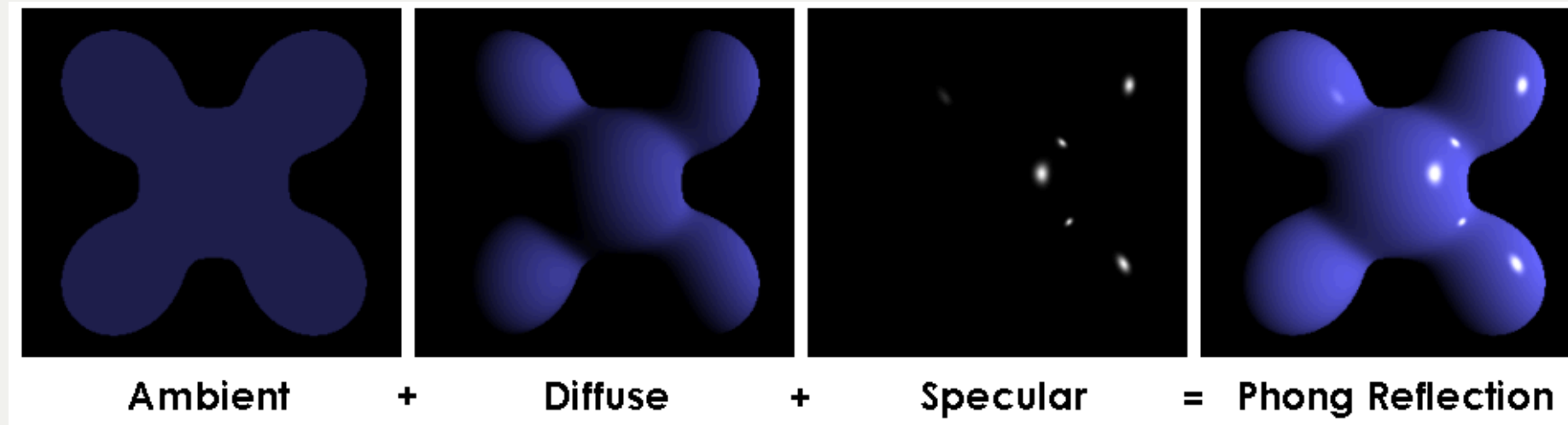
KONTRIBUSI BUI TUONG PHONG

1) Shading Phong



Shading Phong dan model refleksi Phong dikembangkan oleh Bui Tuong Phong di Universitas Utah, dengan publikasi dalam disertasi doktornya pada tahun 1973 dan makalah tahun 1975. Metode ini dianggap radikal saat diperkenalkan, namun kini menjadi dasar bagi banyak aplikasi perenderan karena efisiensi waktu komputasi per piksel yang lebih baik. Shading Phong merupakan penyempurnaan dari shading Gouraud, memberikan hasil yang lebih halus dengan menggunakan variasi vektor normal yang lebih rata.

2) Model Refleksi Phong



Model refleksi Phong, yang dikembangkan oleh Bui Tuong Phong di Universitas Utah dan diterbitkan dalam disertasi Ph.D. tahun 1975, mencakup metode interpolasi untuk menghitung piksel dalam rendering, dikenal sebagai Phong shading. Meskipun awalnya dianggap radikal, metode ini kini menjadi standar dalam banyak aplikasi rendering karena efisiensi waktu komputasi. Model ini menjelaskan pantulan cahaya pada permukaan sebagai kombinasi pantulan difus dari permukaan kasar dan pantulan spekular dari permukaan mengkilap, serta mencakup istilah ambient untuk cahaya yang tersebar.

REFERENSI

https://id.wikipedia.org/wiki/Bui_Tuong_Phong

https://id.wikipedia.org/wiki/Pencorakan_Pong

https://en.wikipedia.org/wiki/Phong_reflection_model

Thank You

FOR LISTENING!

