

JIM BLINN

Tokoh Grafika Komputer

LATAR BELAKANG

Jim Blinn (lahir 1949) adalah ilmuwan komputer Amerika yang dikenal atas karyanya di Jet Propulsion Laboratory (JPL) NASA, termasuk animasi proyek Voyager dan serial Cosmos (1980). Ia meneliti model bayangan Blinn-Phong dan merumuskan Hukum Blinn, yang menyatakan bahwa waktu rendering tetap konstan seiring peningkatan kecepatan komputer karena meningkatnya kompleksitas animasi. Pada tahun 2000, ia terpilih sebagai anggota Akademi Teknik Nasional atas kontribusinya dalam teknologi pendidikan grafis komputer.



JIM BLINN

KONTRIBUSI DALAM GRAFIKA KOMPUTER

Model Pencahayaan Spekular (Blinn-Phong Shading Model)

Blinn mengembangkan model pencahayaan yang meningkatkan realisme rendering 3D dengan komponen spekular lebih akurat, menjadi dasar dalam simulasi interaksi cahaya dengan permukaan objek.

Bump Mapping

Teknik untuk mensimulasikan detail permukaan pada objek 3D tanpa menambah poligon, menciptakan ilusi kedalaman dan tekstur tanpa meningkatkan kompleksitas model.

Environment Mapping

Blinn mengembangkan metode pencerminan lingkungan pada objek untuk efek refleksi realistik, sering digunakan pada permukaan mengkilap seperti logam dan air.

KONTRIBUSI DALAM GRAFIKA KOMPUTER

Animasi Misi Luar Angkasa

Di JPL, Blinn membuat animasi komputer untuk misi ke Jupiter, Saturnus, dan Uranus, membantu publik memahami eksplorasi luar angkasa.

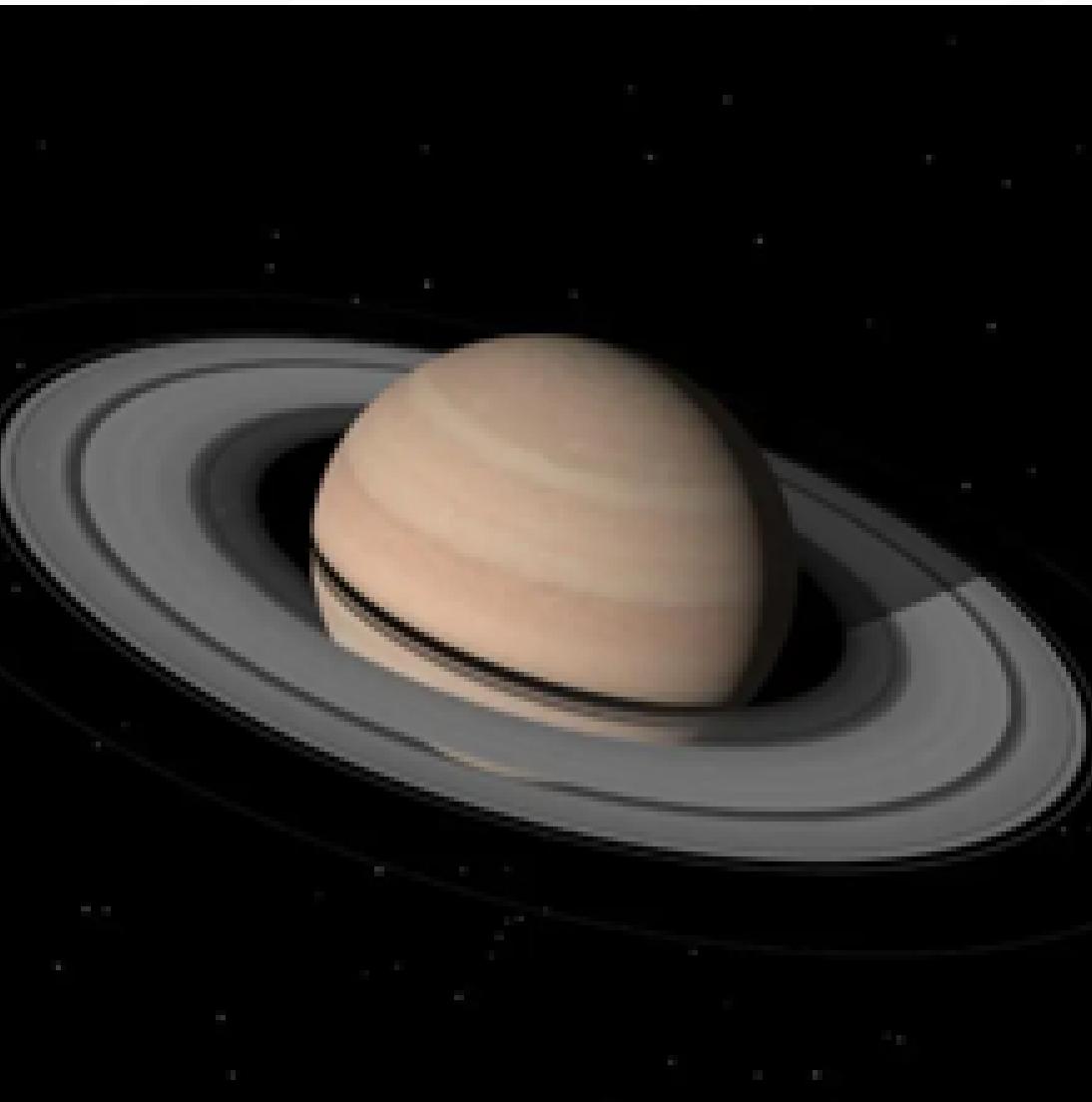
Kolaborasi dalam Seri Cosmos

Blinn membuat animasi untuk serial *Cosmos* Carl Sagan, menyajikan konsep ilmiah kompleks dalam visual yang mudah dipahami.

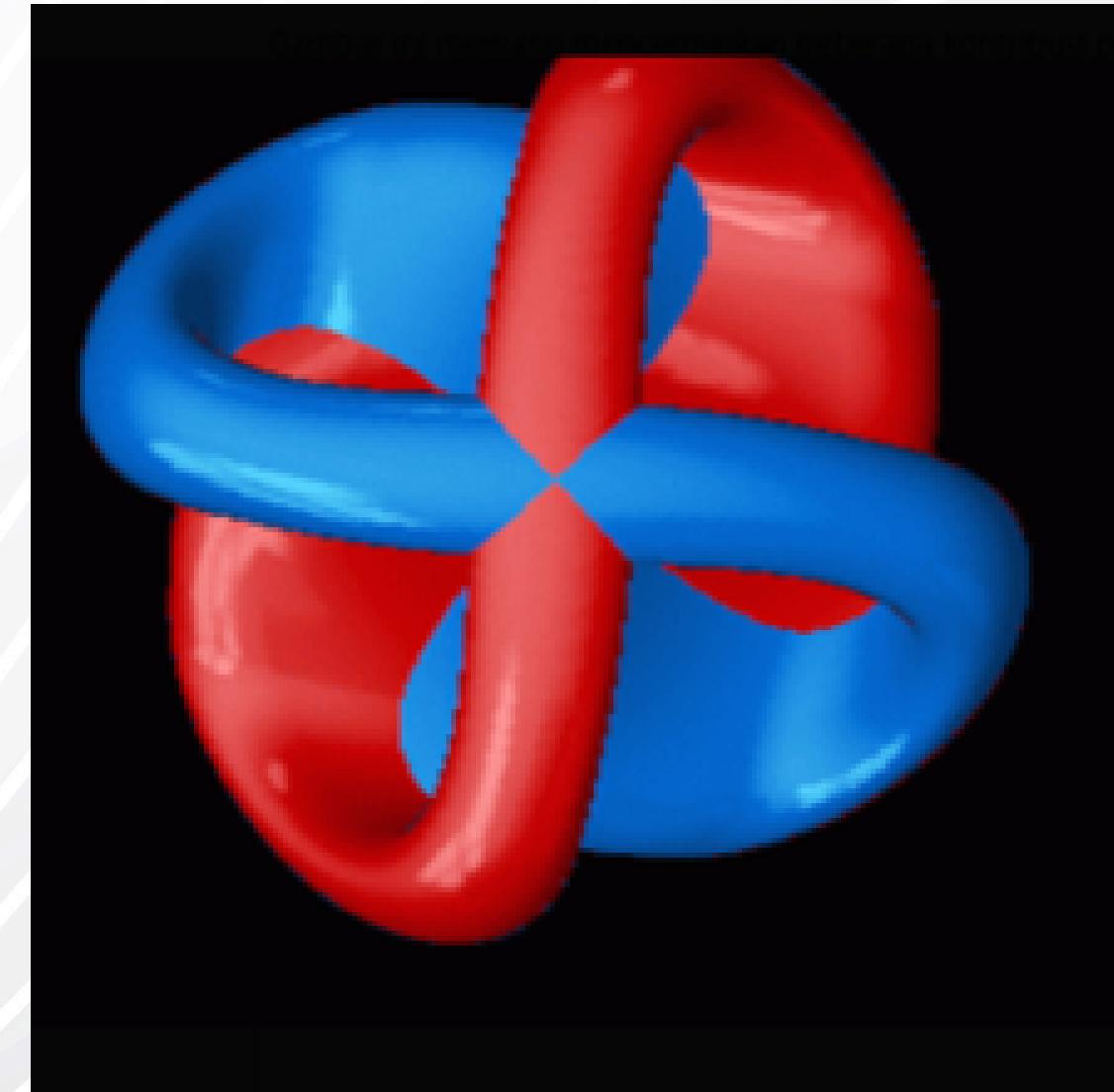
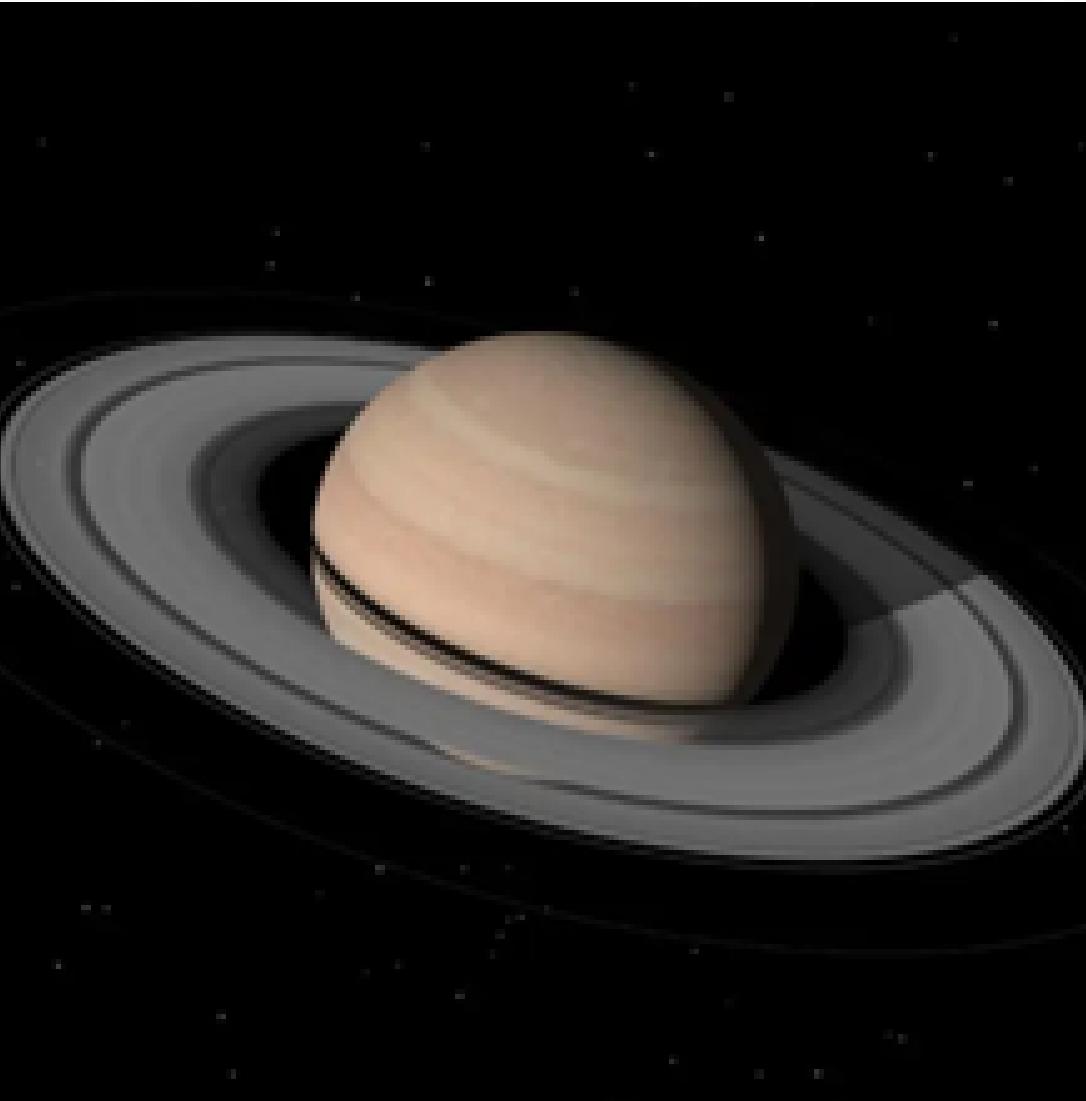
Kolom Jim Blinn's Corner

Selama 20 tahun, Blinn menulis di IEEE Computer Graphics and Applications, membahas teknik grafika komputer. Tulisan-tulisannya dikompilasi dalam tiga buku referensi penting.

HASIL KARYA JIM BLINN



HASIL KARYA JIM BLINN



THANK YOU