

## **TUGAS 2 GRAFIKA KOMPUTER**

### **“Algoritma Pembentukan Kurva”**

*diajukan untuk memenuhi salah satu tugas Mata Kuliah Grafika Komputer dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi*



#### **Dosen Pengampu:**

**Febi Eka Febriansyah, M.T.**

**Wartariyus, S.Kom. M.T.I**

**Putut Aji Nalendro, S.Pd., M.Pd.**

#### **Disusun Oleh:**

Nama : Rhosa Thatia Anista

NPM : 2413025022

Kelas : 2024 B

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2025**

## 1. Pengertian Kurva Bezier Kuadratik

Kurva Bézier adalah garis atau jalur melengkung yang merupakan hasil dari persamaan matematika yang disebut fungsi parametrik. Ini biasanya diimplementasikan dalam grafik komputer, seperti pencitraan vektor, yang menggunakan kurva kuadratik dan kubik.

## 2. Kode Html Kurva

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4    <meta charset="UTF-8">
5    <title>kurva Rhosa Thatia Anista</title>
6    <style>
7      body {
8        margin: 0;
9        background: linear-gradient(to top, #87CEEB, #ffffff);
10       overflow: hidden;
11     }
12     .sun {
13       position: absolute;
14       top: 50px;
15       left: 70%;
16       width: 100px;
17       height: 100px;
18       background: radial-gradient(circle, #FFD700 0%, #FFA500 100%);
19       border-radius: 50%;
20       box-shadow: 0 0 40px #FFD700;
21     }
22     .scene {
23       position: absolute;
24       bottom: 0;
25       width: 100%;
26       height: 100%;
27     }
28     svg {
29       width: 100%;
30       height: 100%;
31     }
32   </style>
33 </head>
34 <body>
35   <div class="sun"></div>
36
37   <div class="scene">
38     <svg viewBox="0 0 1000 500" preserveAspectRatio="none">
39       <!-- Awan -->
40       <g fill="#fff" opacity="0.9">
41         <circle cx="150" cy="100" r="30" />
42         <circle cx="180" cy="100" r="40" />
43         <circle cx="210" cy="100" r="30" />
44         <circle cx="750" cy="80" r="25" />
45         <circle cx="770" cy="80" r="35" />
46         <circle cx="800" cy="80" r="25" />
47       </g>
48
49       <!-- Bukit belakang -->
50       <path d="M0,300 Q250,200 500,300 T1000,300 L1000,500 L0,500 Z" fill="#228B22" />
51       <!-- Bukit depan -->
52       <path d="M0,350 Q300,250 600,350 T1000,350 L1000,500 L0,500 Z" fill="#2E8B57" opacity="0.8" />
53
54       <!-- Rumah -->
55       <g>
56         <!-- Dinding -->
57         <rect x="400" y="280" width="100" height="70" fill="#f4a261" />
58         <!-- Atap -->
59         <polygon points="400,280 450,240 500,280" fill="#e76f51" />
60         <!-- Pintu -->
61         <rect x="445" y="310" width="20" height="40" fill="#8d5524" />
```

```

61     <rect x="445" y="310" width="20" height="40" fill="#8d5524" />
62     <!-- Jendela -->
63     <rect x="415" y="300" width="20" height="20" fill="#add8e6" />
64   </g>
65
66   <!-- Pohon -->
67   <g>
68     <!-- Batang -->
69     <rect x="150" y="320" width="20" height="50" fill="#8B4513" />
70     <!-- Daun -->
71     <circle cx="160" cy="300" r="30" fill="#006400" />
72     <circle cx="140" cy="310" r="25" fill="#006400" />
73     <circle cx="180" cy="310" r="25" fill="#006400" />
74   </g>
75
76   <g>
77     <rect x="800" y="310" width="15" height="50" fill="#8B4513" />
78     <circle cx="807" cy="300" r="30" fill="#228B22" />
79     <circle cx="790" cy="310" r="25" fill="#228B22" />
80     <circle cx="825" cy="310" r="25" fill="#228B22" />
81   </g>
82 </svg>
83 </div>
84 </body>
85 </html>

```

### 3. Output / Hasil

