

## **LAPORAN PRAKTIKUM**

### **GRAFIKA KOMPUTER**

Dosen pengampu: Rio Priantama, S.T., M.T.I

### **MODUL 7**



Nama : Rio Andika Andriansyah

NIM : 20230810155

Kelas : TINFC-2023-04

**TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KUNINGAN**

## **DAFTAR ISI**

DAFTAR ISI .....	i
POST TEST .....	1

## **POST TEST**

1. Setelah mempelajari rotasi objek 2D, bagaimana pemahaman Anda tentang konsep rotasi dapat diterapkan dalam pengembangan gim atau aplikasi interaktif? Berikan contohnya!

Rotasi umum digunakan untuk meningkatkan efek visual dan pengalaman pengguna dengan memanipulasi arah gerak, arah, dan tampilan objek dalam game dan aplikasi. Salah satu contoh penerapan rotasi adalah animasi ikon yang berputar.

2. Jelaskan bagaimana transformasi rotasi dapat memengaruhi objek yang berbeda, seperti lingkaran, persegi, dan segitiga! Apakah terdapat perbedaan dalam perilaku objek tersebut setelah mengalami rotasi?

- Lingkaran jika dirotasikan tidak tampak berubah karena bentuknya simetris terhadap pusat lingkaran tetapi titik koordinat berubah walaupun tampilan visual tetap sama.
- Persegi jika dirotasikan tampak berubah sesuai sudut rotasi dan simetri persegi tetap sama walaupun orientasinya berbeda. Namun, apabila sudut rotasi merupakan kelipatan  $90^\circ$ , perubahan bentuk tidak terlihat secara signifikan karena persegi akan kembali ke bentuk yang tampak serupa, meskipun titik-titik koordinatnya tetap mengalami perubahan posisi dalam ruang koordinat.
- Segitiga jika dirotasikan tampak berubah sesuai sudut rotasi dan bentuk tampak berputar.