

LAPORAN PRAKTIKUM

GRAFIKA KOMPUTER

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

MODUL 8



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. Apa tantangan yang mungkin dihadapi dalam menerapkan pencerminan objek 2D di berbagai media digital? Diskusikan solusi yang mungkin untuk mengatasi tantangan tersebut!

Dalam penerapan pencerminan objek 2D di media digital terdapat beberapa tantangan yang mungkin terjadi, salah satunya adalah kesalahan dalam menentukan sumbu pencerminan yang dapat menyebabkan objek tercermin ke arah yang salah.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, solusi yang dapat dilakukan antara lain dengan menetapkan sistem koordinat yang konsisten dan menggunakan matriks transformasi yang tepat.

2. Berikan contoh kasus di mana pencerminan objek 2D dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dalam proses desain!

Pencerminan dapat meningkatkan efisiensi dalam proses desain dalam pembuatan desain antarmuka. Seperti, saat mendesain ikon atau karakter yang memiliki bentuk simetris, desainer cukup membuat satu sisi objek, kemudian mencerminkannya untuk mendapatkan sisi lainnya.