

Nama : Ica Nissolekha

Nim : 20051397064

Kelas : MI2020B

Jawaban UTS grafkom essay

1. Perbedaan computer graphics, Image processing, computer vision, dan pattern recognition:

- computer graphics adalah rone dari ilmu komputer yang berkaitan dengan pembuatan dan manipulasi gambar (visual) secara digital.
- image processing adalah bidang yang berhubungan dengan proses transformasi citra/gambar (image).
- computer vision adalah kombinasi antara pengolahan citra dan pengenalan pola
- pattern recognition adalah bidang ini berhubungan dengan proses identifikasi obyek pada citra atau interpretasi citra.

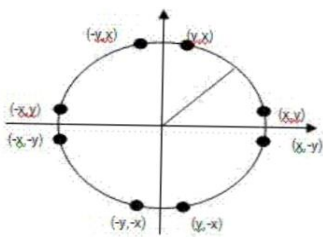
2. Algoritma bresenham merupakan suatu algoritma (pendekatan) yang dikreasikan oleh bresenham yang tidak kalah akurat dan efisien dengan algoritma primitif lainnya (seperti DDA). Bagian pengkonversian (scan-knversi) garis akan melakukan kalkulasi untuk penambahan nilai-nilai integer (yang dibutuhkan untuk membentuk garis) yang disesuaikan dengan tipe grafik yang dipakai oleh layar komputer (keadaan monitor pc) kita. Untuk mengilustrasikan pendekatan bresenham, pertama kita harus memperhatikan proses scan- untuk garis dengan kemiringan positif yang lebih kecil dari 1. Posisi piksel sepanjang jalur-jalur kemudian ditentukan dengan penyamplingan pada interval unit x. dimulai dari titik akhir kiri (X_0, Y_0) garis yang diberikan, langkah-langkah pembuatan sebagai berikut:

1. Tentukan 2 titik yang akan dihubungkan dalam pembentuk garis.
2. Tentukan salah satu titik disebelah kiri sebagai titik awal, yaitu (X_0, Y_0) dan titik lainnyasebagai titik akhir (X_1, Y_1)
3. hitung D_x , D_y , $2D_x$ dan $2D_y-2D_x$
4. Hitung parameter $P_0 = 2D_y - 2D_x$
5. Untuk setiap X_1 sepanjang jalur garis, dimulai dengan $k=0$,· bila $p_k < 0$, makatitik selanjutnya adalah ($X_k + 1, Y_k$) dan $P_{k+1} = P_k + 2D_y$ · bila tidak, maka titik selanjutnya adalah ($X_k + 1, Y_k + 1$) dan $P_{k+1} = P_k + 2D_y - 2D_x$
6. Ulangi langkah no.5 untuk menentukan posisi selanjutnya, sampai $X=X_1$ dan $Y=Y_1$.

Kelebihan Algoritma ini menghitung nilai yang akurat tanpa pembulatan dan terlihat lebih mudah

Kekurangan Algoritma Bresenham hanya dapat menggambar garis horizontal, atau miring 45 derajat.

3. Proses pembentukan lingkaran dengan algoritma ini dapat dilakukan dengan menentukan suatu titik awal. Bila titik awal pada lingkaran (x,y) maka terdapat tiga posisi lain, sehingga dapat diperoleh delapan titik. Dengan demikian sebenarnya hanya diperlukan untuk menghitung segmen 45 derajat dalam menentukan lingkaran selengkapnya. Dengan titik pusat lingkaran yang tertentu, delapan titik simetris dapat ditampilkan seperti pada gambar berikut :



Gambar 3.1 Delapan titik simetris pada lingkaran

Persamaan untuk menentukan koordinat titik-titik yang terletak pada sebuah piksel dengan menentukan sebuah besarnya sudut terhadap sumbu X. Memang bisa menggambar lingkaran dengan seperti ini tapi memerlukan ketelitian yang cukup tinggi. Dalam pembuatan lingkaran dapat dilakukan dengan menentukan suatu titik awal. Dalam lingkaran terdapat empat posisi, sehingga dapat diperoleh delapan titik. Dari kedelapan titik simetris ini masing-masing akan dihubungkan untuk membentuk suatu lingkaran.

4. Fill Area adalah mengisi daerah kosong yang dibatasi oleh frame polygon suatu bentuk geometri. Algoritma Scan line pengisian area dilakukan menurut arah scan line (garis scan) yang melintasi polygon kemudian posisi yang berhubungan antara sepasang titik tertentu diberi warna.

5. Boundary Fill adalah algoritma lain yang digunakan untuk tujuan mewarnai angka dalam grafik komputer.

Flood Fill adalah satu di mana semua piksel yang terhubung dari warna yang dipilih diganti dengan warna isian.

6.

☐ a. Dikasih dg vektor (12,15).
☐ Diketahui : $k = 15/12 = 3/4$ (12,15)
☐ $A = x' = a + k(x-a) \quad x' = 12 + 3(10-12) \quad x' = 6$
☐ $y' = b + k(y-b) \quad y' = 15 + 3(10-15) \quad y' = 0$
☐ $A' = (6,0)$
☐ $B = x' = a + k(x-a) \quad x' = 12 + 3(25-12) \quad x' = 45$
☐ $y' = b + k(y-b) \quad y' = 15 + 3(27-15) \quad y' = 51$
☐ $B' = (45,51)$
☐ b. Titik A (10,10)
☐ $A' = (10 \cdot 4, 10 \cdot 2)$
☐ $= (40, 20)$
☐ Titik B (25,27)
☐ $B' = (25 \cdot 4, 27 \cdot 2)$
☐ $= (100, 54)$
☐ c. Rotasi 60
☐ titik A (10,10)
☐ $A' = (10 \cdot \cos 60 - 10 \cdot \sin 60, 10 \cdot \sin 60 + 10 \cdot \cos 60)$
☐ $= (10 \cdot 0,5 - 10 \cdot 0,866, 10 \cdot 0,5 + 10 \cdot 0,866)$
☐ $= (-5,866, 5,866)$
☐ $= (-5,866, 5,866)$
☐ Titik B (25,27)
☐ $B' = (25 \cdot \cos 60 - 27 \cdot \sin 60, 25 \cdot \sin 60 + 27 \cdot \cos 60)$
☐ $= (25 \cdot 0,5 - 27 \cdot 0,866, 25 \cdot 0,5 + 27 \cdot 0,866)$
☐ $= (-12,5 - 23,382, 12,5 + 23,382)$
☐ $= (-35,882, 35,882)$

7. Salah satu algoritma clipping diusulkan oleh Danny Cohen and Ivan Sutherland pada tahun 1967 yaitu algoritma Cohen-Sutherland. Algoritma ini digunakan untuk menentukan apakah terdapat potongan garis yang digambar di dalam jendela dan sebaliknya akan menghilangkan potongan garis yang berada di luar jendela.

8.

Titik	Region code	Kategori titik
A(3,4)	0000	Visible
B(5,9)	0000	"
C(5,11)	1000	Invisible
D(7,8)	0000	Visible
E(0,5)	0001	Invisible
F(5,-1)	0100	"
• Kategori I = Garis AB Visible karena region code kedua ujungnya 0000 • Kategori II = Garis CD dan EF adalah Candidates for clipping		
B. proses Clipping		
→ Garis CD melewati titik C(5,11) region code 1000 dan titik D(7,8) region code 0000		
→ Garis EF melewati titik E(0,5) region code 0001 dan titik F(5,-1) region code 0100		