



Nama : Elmo Allistair H
Kelas : 3KA17
Mata Praktikum : Inkscape
Matakuliah : Grafik Komputer dan Pengolahan Citra
Pertemuan Ke : 2
Tanggal : Rabu, 28 Oktober 2020

**Laboratorium Sistem Informasi
Universitas Gunadarma
PTA 2020 / 2021**

Tugas :

1. Jelaskan Format gambar bitmap?
2. Sebutkan kegunaan tools berikut



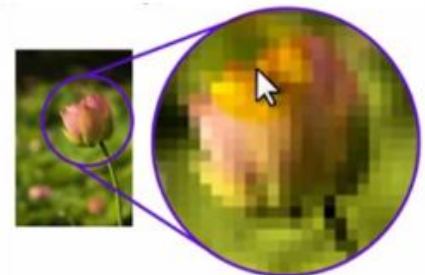
TAMBAHAN:

- Kumpulkan Jawaban Dalam Format Pdf.
- Gunakan Template Atau Format Ini Untuk Menjawab.
- Praktikan Yang Jawabanya Sama [Kurang Lebih (80%)] Akan Mendapatkan Nilai Minimal !
- Praktikan Yang Tidak Menjelaskan Logika Pengerjaan Akan Mendapatkan Nilai Minimal !
- Jawaban Yang Dikumpulkan Diluar Batas Waktu Pertemuan Tidak Akan Diinput Nilainya.!

Jawaban :

1. Jelaskan Format gambar bitmap?

Gambar Bitmap (Raster Image) adalah sebuah struktur data yang mewakili susunan piksel warna yang ditampilkan pada layar monitor, kertas atau media tampilan lainnya. Secara teknis gambar bitmap digambarkan dengan lebar dan tinggi dalam piksel dan dalam angka bit per piksel.



Beberapa format gambar bitmap yang sering dijumpai: GIF, JPEG, BMP dan PNG.

2. Sebutkan kegunaan tools berikut

- A. **Squares and Rectangles**, membuat objek vektor 4 sisi, termasuk persegi dan persegi panjang, memungkinkan kita membuat persegi panjang dengan sudut siku-siku sempurna atau sudut membulat ke berbagai derajat.
- B. **3D Boxes**, membuat kotak vektor tiga sisi dengan cepat yang tampak seperti tiga dimensi. Sumbu X, Y, dan Z dapat disesuaikan secara terpisah untuk menentukan lebar, tinggi, dan kedalaman kotak.
- C. **Circles, Ellipses, and Arcs**, membuat objek vektor dengan tepi melengkung, termasuk lingkaran dan elips.
- D. **Stars and Polygons**, membuat bintang dan poligon. Saat membuat bintang, kita akan dapat menentukan jumlah sudut yang dimiliki bintang, rasio jari-jari di antara setiap bintang, dan kita juga dapat memilih untuk memberikan sudut membulat pada bintang. Saat membuat poligon, kita dapat menentukan jumlah sisi / sudut dan Anda dapat memilih untuk membulatkannya jika mau.
- E. **Spirals**, membuat jalur vektor yang mengikuti lintasan spiral, memungkinkan kita untuk menyesuaikan jumlah putaran spiral serta perbedaannya dari titik pusatnya.
- F. **Draw Freehand Lines**, menggambar jalur vektor yang mengikuti lintasan.
- G. **Bezier Pen**, membuat jalur vektor dengan membuat serangkaian titik dikenal sebagai node. jalur dapat memiliki tepi lurus atau tepi melengkung.
- H. **Draw Calligraphic or Brush Strokes**, membuat objek vektor dengan tangan menggunakan sapuan kuas klasik dengan bentuk yang sesuai pilihan.

