



# Lance Williams: Pelopor Grafika Komputer dalam Pemetaan Tekstur

KONTRIBUSI DALAM GRAFIKA KOMPUTER DAN  
MIPMAPPING

# Latar Belakang

- ▶ Lance Williams (1949–2017)
- ▶ Ilmuwan komputer di bidang grafika komputer
- ▶ Bekerja di Disney, Pixar, NVIDIA
- ▶ Fokus pada pemetaan tekstur dan animasi komputer



# Kontribusi: Mipmap

- ▶ Diperkenalkan dalam makalah 'Pyramidal Parametrics' (1983)
- ▶ Digunakan untuk rendering tekstur dengan berbagai tingkat detail
- ▶ Mengurangi aliasing dan meningkatkan efisiensi grafis

# Dampak Mipmap

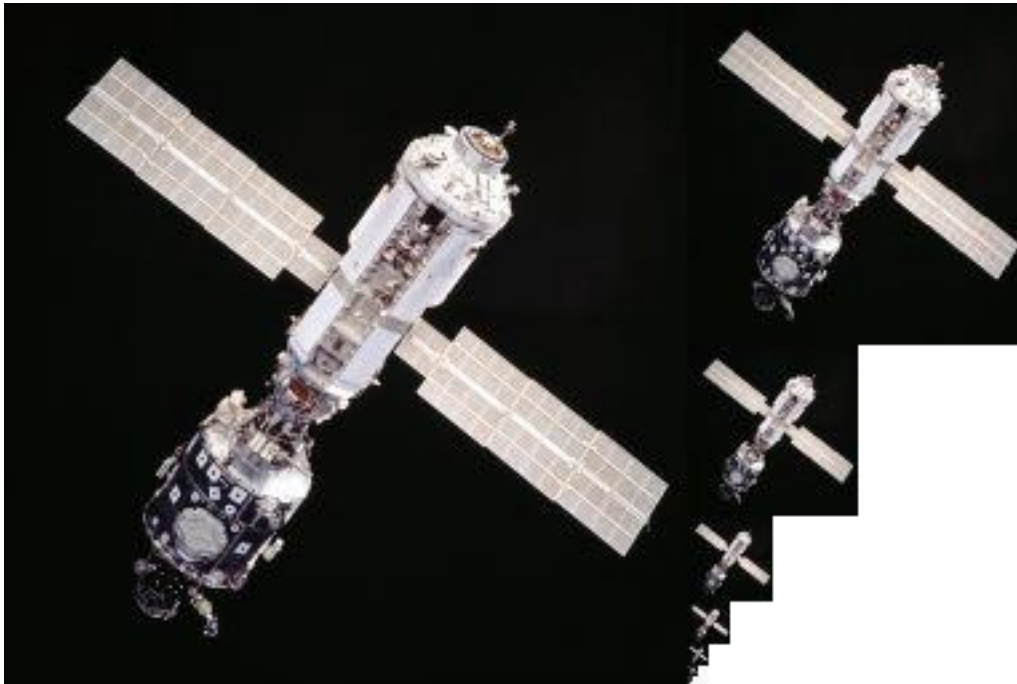
- ▶ Digunakan dalam semua mesin grafis modern
- ▶ Meningkatkan kualitas tampilan game dan animasi
- ▶ Mempercepat performa rendering dengan pemilihan resolusi tekstur otomatis

# Kontribusi dalam Animasi Komputer

- ▶ Bekerja di Pixar dan Disney
- ▶ Mengembangkan teknik pencahayaan dan bayangan realistis
- ▶ Berkontribusi dalam film seperti Toy Story dan A Bug's Life

# Ilustrasi Mipmap

Contoh penerapan mipmapping dalam grafika computer



# Kesimpulan

- ▶ Lance Williams memberikan kontribusi besar dalam grafika komputer
- ▶ Mipmapping menjadi standar industri dalam rendering tekstur
- ▶ Teknologi yang dikembangkan terus digunakan dalam game dan animasi