

Pertemuan 1

ASISTEN PRAKTIKUM

ARIQ FAUZAN







Kode Kelas: gsylafz

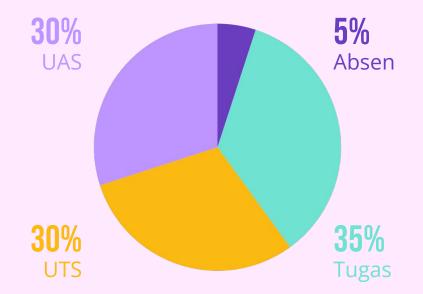


https://discord.gg/ hVa6q9Pd



- 1. Mengikuti praktikum sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan.
- 2. Toleransi keterlambatan adalah 15 menit.
- 3. Mengenakan pakaian yang sopan dan rapi.
- 4. Mengikuti kegiatan praktikum dengan tertib.
- 5. Mengumpulkan tugas tepat waktu.
- 6. Tidak melakukan kecurangan saat ujian.
- 7. Bila ada kendala atau pertanyaan, dapat ditanyakan melalui asisten praktikum.

BOBOT PENILAIAN









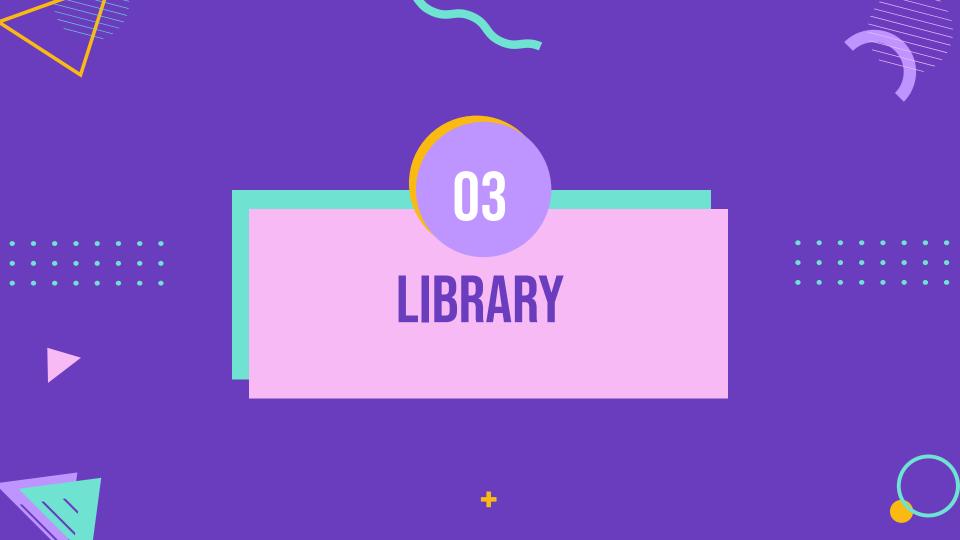


Grafika komputer adalah bagian dari ilmu komputer yang berkaitan dengan pembuatan dan manipulasi gambar secara digital.



PEMANFAATAN GRAFIKA KOMPUTER

- 1. Entertainment (Movie, Game)
- 2. Art and Design
- Industrial Design
- 4. Architecture
- 5. Scientific and Mathematical Visualization
- 6. Medical / Anatomy Visualization
- 7. Navigation





https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_3D_graphics_libraries

LOW LEVEL

- ANGLE
- Direct3D
- Glide
- Mantle
- Metal
- OpenGL
- OpenGL Shading Language
- OpenGL ES 3D
- OptiX 7.0
- LibGCM
- QuickDraw 3D
- Vulkan

HIGH LEVEL

- Java FX
- JMonkey Engine
- OGRE
- OpenGL Performer
- OpenSceneGraph
- OpenSG
- A-Frame
- Blend4Web
- Stage3D
- Papervision3D

WEB-BASED

- WebGL
- WebGPU







PANDUAN INSTALASI

https://hackmd.io/KqeW8wbg QTyOW7Z3sc2gUg

TERIMA KASIH

Jika ada pertanyaan silahkan langsung hubungi asisten lewat Discord.



CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**.