

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNISKA	
NAMA	: Muhammad Sunaidi
NIM	: 2210010097
MATA KULIAH	: T. Grafis
TANGGAL	: Rabu, 08-11-2023
TANDA TANGAN	
<i>[Signature]</i>	

1. Meningkatkan kualitas produk grafis. Penjelasan: Perkembangan teknologi grafika dan ~~tools~~ tools dalam dekade terakhir telah memberikan dampak positif pada industri grafis, terutama bagi mereka yang siap menerima teknologi termutakhir dalam sdm dan keuangan

2. Grafika komputer menghasilkan ^{citra} dengan primitif ^b objek yang terbentuk dari data deskriptif berupa titik, panjang garis, jari-jari lingkaran, tebal garis, dan lain-lain.

3. Image processing mentransformasikan citra menjadi citra yang lain. Pengenalan Pola mengelompokkan data simbolik dan numerik secara otomatis oleh mesin ~~teknologi~~. Tujuan Pengelompokkan adalah mengenali objek didalam citra.

3. Game: Berbagai game dapat di jalankan pada PC desktop, Video Player dengan monitor TV, dan ada yang menggunakan hardware khusus. Alasan: saya suka main game grafis memukau. Video Music: Produksi musik tidak terlepas dari grafika komputer diantaranya pembuatan Promosi, Cover, seperti animasi yang mengiringi setiap lagu. Alasan saya nonton animasi

4. Objek Primitif ~~grafis dasar antara lain~~ Geometri sederhana seperti titik, garis dan bangunan 2D. contoh: titik, garis, kurva, fill area dan text

5. 1280×1024 24 bit

$$\begin{aligned}
 &1280 \times 1024 \times 24 \\
 &= 31.457.280 \text{ bit} / 8 \\
 &= 3.932.160 \text{ byte} / 1024 \\
 &= 3.840 \text{ Kb}
 \end{aligned}$$

