

NAMA HAMIMMA TALITA AULIA

NIM 152011513024

Komitmen Saya mengerjakan ujian ini dengan jujur

1 Augmented reality Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan antara dunia real dan dunia maya. AR ini menambah pengalaman pengguna karena bisa secara langsung berinteraksi dengan dunia nyata dan ditambahkan konten virtual atau khayalan. Untuk dapat menikmati AR hanya dibutuhkan perangkat yang cukup sederhana yaitu smartphone dan aplikasi AR yang terinstal di perangkat tersebut.

Virtual reality Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang memungkinkan dapat berinteraksi dengan lingkungan 3D yang dibuat semirip mungkin dengan dunia nyata atau imajinasi. Dalam VR ini membawa user untuk menikmati pengalaman yang berbeda karena user dibawa ke sebuah dunia yang berbeda.

2 -install software yang dibutuhkan (unity, 3d software, wifora)

-Membuat marker

-Mendaftar wifora dan membuat database

-Membuat objek 3d menggunakan cinema 4d dan plugin realflow

-membuat folder untuk menyimpan unity

-copy license yang ada pada wifora ke unity

-import 3d object yang sudah dibuat

-setting layout 3d objek

-render project menjadi aplikasi dan aplikasi siap digunakan

3. Dalam topik editing audio sebelumnya, saya menggunakan software audacity. Beberapa effect yang saya gunakan antara lain noise reduction untuk mengurangi suara bersik (noise), fade in untuk mengatur volume masuk, fade out untuk mengatur volume akhir, change pitch untuk mengubah kunci nada, dan equalization untuk membuat audio lebih jernih.

4. Dalam pembuatan/editing video kelompok kami menggunakan software open source yaitu canva. Anggota kelompok kami bergabung dalam link yang sudah dibuat sebelumnya dan menjadi kolaborator dalam pembuatan video animasi. Pertama, kami menentukan jumlah slide, menentukan durasi konten yang dimuat, dan juga animasinya. Lalu kami mulai bekerja secara kolaborasi dalam penempatan materi, record dubbing dan editing audio, hingga video animasi kami selesai sesuai dengan hasil yang kami harapkan.

5. Perbedaan HTML 4 dan HTML 5

- SVG, canvas, dan grafis vektor virtual lainnya didukung oleh HTML5, tapi tidak di HTML 4. Di HTML, penggunaan grafis vektor hanya bisa dilakukan menggunakan bantuan teknologi lain seperti Flash, VML, dan Silverlight.
- HTML5 menggunakan database SQL web untuk menyimpan data sementara. Di HTML, hanya cache browser yang bisa dimanfaatkan untuk tujuan ini.
- Di HTML5, JavaScript bisa berjalan di web browser, sementara versi lama HTML hanya memungkinkan JavaScript berjalan di thread antarmuka web browser.
- HTML5 tidak berbasis pada SGML. Artinya, bahasa ini telah menyempurnakan aturan parsing untuk kompatibilitas yang lebih baik.

Anda bisa menggunakan MathML dan SVG di HTML5. Dengan web

Lama, Anda tidak bisa melakukannya.

- Beberapa elemen telah dihapus di HTML 5, seperti `index`, `noframes`, `acronym`, `applet`, `basefont`, `dir`, `font`, `frame`, `frameset`, `big`, `center`, `strike`, dan `tt`.

- HTML 5 mendukung form control yang baru misalnya tanggal dan waktu, email, nomor, range, tel, url, pencarian, dll.

- Ada banyak elemen baru yang diperkenalkan dalam HTML 5. Beberapa yang paling penting adalah `summary`, `time`, `aside`, `audio`, `command`, `data`, `datalist`, dan lain sebagainya.

6. Pada pembuatan poster digital, kelompok kami menggunakan HTML 5 dan github sebagai sarana untuk bekerja secara kolaborasi dan meningkatkan efektivitas kerja.

Pertama, kami menentukan konten yang akan dimuat, penentuan elemen seperti ilustrasi dan ikon, pembagian halaman dan layouting. Setelah menentukan dan membagi semua jobdesk, kami mulai bekerja menggunakan software editing code yakni visual studio code, dan mengintegrasikan hasil kerja satu sama lain di github.

7. Menurut saya, untuk menciptakan sebuah poster digital yang menarik perlu memerhatikan beberapa unsur, antara lain konten atau materi yang dimuat, komposisi konten, unsur keterbacaan, pemilihan font dan warna, serta layouting. Semua harus disesuaikan dengan target dari poster tersebut, apakah untuk anak-anak, orang tua, masyarakat umum, dan lain sebagainya.