

Monday

Tuesday

Wednesday

Thursday

Friday

Saturday

Nama: Faiz Ridayat

NIM : 201420026

Kelas : IF4A

1. Apa yang dimaksud dengan grafika komputer!

\* Grafika komputer adalah bagian dari komputer yang berkaitan dengan pembuatan dan manipulasi gambar visual secara digital.

2.

Apa tujuan grafika komputer!

\* Tujuan grafika komputer adalah memungkinkan manusia berkomunikasi melalui gambar, bagan-bagan dan diagram.

3.

Tuliskan alasan yang menyebabkan perkembangan sebutan grafika komputer meningkat?

\* 1.) Kebutuhan di berbagai bidang kehidupan tentang informasi grafik yang dapat mempermudah kita dalam mengambil data tersebut dalam jumlah yang besar dan perkembangan teknologi komputer.

2.) Perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat.

monday tuesday wednesday thursday friday saturday

3.) Perkenalan aplikasi / software grafis  
komputer yang semakin banyak  
sehingga pengembangan berbagai aplikasi  
utnuk menghasilkan gambar.

4. Tuliskan penerapan grafik komputer di bawah  
pendek!

- \* Implementasi grafik komputer di bawah  
pendek adalah Electronic WorkBench (EWB).
- \* Yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk  
melakukan simulasi tata cara kerja rangkaian  
listrik.

5. Tuliskan penerapan grafik komputer di bawah GUI!

- \* Desktop pada sistem operasi Windows, Mac, Linux

6. Tuliskan penerapan grafik komputer di bawah  
presentasi!

- \* Grafik pada presentasi biasanya digunakan  
untuk melengkapi laporan keuangan, sains,  
datu ekonomi dan lainnya. Bentuk grafik  
presentasi adalah grafik garis, grafik lingkaran  
dan lainnya.

Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday Saturday 7.

Tuliskan penerapan grafik komputer di bidang CAD!

\* CAD digunakan dalam mendesain bangunan, mobil, pesawat, komputer, alat-alat elektronik, penelitian rumah tangga dan bisnis yang perlu lahan.

 8.

Tuliskan penerapan grafik komputer di bidang virtual reality!

\* Penerapan dimana orang-orang bisa merasakan sensasi memakai la dalam sebuah film, pengguna dapat merasakan suasana peristiwa seperti sedang menggunakan sepeda motor.

 9.

Tuliskan penerapan grafik komputer di bidang visualisasi data!

\* Visualisasi menjadi cara yang cepatnya dalam mengomunikasikan data atau ide. Misalnya, ahli bedah teran, analisis bisnis sering menggunakan banyak informasi untuk memberikan gambaran hasil suatu evaluasi. Data tersebut diproses sehingga mendapatkan hasil dalam bentuk visual.

Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday Saturday

10.

Tulischen perencanaan grafika komputer di bidang komputer art!

\* Perencanaan seperti perangkat lunak draw program yaitu corel draw, macromedia freehand dan adobe illustrator dapat digunakan untuk pembuatan logo, cover buku dan pembuatan bionik.

11.

Tulischen sejatinyalah grafika komputer yang bernama William Fetter!

\* Lahir di Independence, Missouri, pada tahun 1928. Sebelum bantah, ia belajar di beberapa perguruan seni di Kansas City, dimana dia mengejek di depan teman atau bantah pelatihan untuk Korps Transportasi Angkutan Darat AS.

Pada tahun 1957, dia bergabung dengan universitas of Illinois Press dimana dia merancang publikasi, pameran dan poster. Pada tahun 1952, bantah mendapat gelar BFA dari Universitas of Illinois.

Keterlibatannya pada perencanaan komputer digital untuk masyarakat seni grafis dimulai ketika ia mulai menjadi direktur seni untuk Family Weekly di Chicago, dimana ia merdesain ulang seluruh majalah.

monday

tuesday

wednesday

thursday

friday

saturday

William Fetter adalah seorang desainer grafis pada perusahaan perenanggaman Boeing, pada tahun 1960 dianggap sebagai orang pertama yang memperkenalkan teknologi grafika komputer dengan membuat aplikasi grafika komputer untuk simulasi tubuh manusia yang disebut "Manusia Boeing" yang menggunakan bantuan beberapa perusahaan teknologi pesawat.

12.

Tuliskan sejauh teknologi grafik yg  
diciptakan ~~William~~ Fetter dari Sutherland!

\* Ivan Edward Sutherland lahir 16 Mei 1938 di Hastings, Nebraska, Amerika Serikat. Setelah SMA, matematika berkarir sebagai geografi, belajar menggunakan teknologi informasi dan teknologi visual, yang bawas pada grafik komputer. Setelah lulus dari Scarsdale High School (20 mil utara New York City) pada tahun 1955, Sutherland mengambil Carnegie Institute of Technology (Sekolah Tinggi Carnegie Mellon) dan bekerja part-time di universitasnya dalam kajian kursus di Carnegie pada tahun 1960, guna diperoleh gelar teknologi elektro dan Massachusetts Institute of Technology pada tahun 1963 dan gelar master.

monday tuesday wednesday thursday friday saturday

af Anis Kebunrat dan Universitas Mandala  
pada tahun 1866.

15.

Tulisan cursive tulis gaji lempatan yg berasa  
sebut Russell!

\* Lahir pada tanggal 12 Mei 1937 di Montpelier, Connecticut,  
Amerika. Ketika tulis Steve Russell pada lempatan  
dimulai letak penanya, cari pengetahuan Hardvard,  
negara tan lempatan Hardvard March 1.

Russell lahir pada bulan Januari yg berasa  
lempatan. Pada awal 1960-an, Russell mulai  
belajar dengan John McCarthy di program komputer  
MIT, ~~kecuali~~ dia ia mengikuti cerdik dia  
venezia punya jarak patah tulis bahas penayangan  
CISP. Saat di MIT, Russell banyak belajar  
Tech Model Rail Road Club (TMRC) di d-pertemuan  
pada PDP-1. Terinspirasi bahaya di pita di  
lah jadi ilmuwan game, Russell di seorang  
penyanyi Santa Graetz dan Wayne Winterton.

venchi penulis 2 penulis "Space War", titik  
PDP-1. Melipir untuk venchi venchi putar  
game ini pada tahun 1966, penulisnya signifikan  
dibuat pada akhir seni 1962 oleh Peter  
Sander, dan Edward L. Martin. Graetz.

skola

monday tuesday wednesday thursday friday saturday

"Spaceman!" dicayung oleh bangsa ang cebu-gui  
 video game 2 punya, petaan dilengkapi  
 digital.

14. Tulisan sejuk tulah gungho laptop yang berasal  
 E.E. Zajac!

\* lahir tahun 1926, Cleveland, OH, United States.

Pada tahun 1963, Edward E. Zajac di Bell Labs,  
 New Jersey, memproduksi film animasi  
 computer pertama, film bantuan 1,25 mil  
 digital simulasi of Two-Gyro Gravity-  
 Gradient Attitude Control System" untuk  
 meneliti bagaimana jas carabid tetapi  
 dilengkapi teknologi komputer.  
 Film  
 yang jas di manfaat oleh Zajac ini  
 mencakupkan gambar dan animasi untuk  
 kawilau ahensi menghasilkan tinggi.

15. Karyas buat laptop tulah ciptakan gungho laptop  
 deuter!

\* William Fetter, orang pertama yang memperkenalkan istilah grafik komputer.

- Ivan Sutherland, penemu Sketchpad
- Steve Russell, penemu Spacewar.

No.

Date :

monday

tuesday

wednesday

thursday

friday

saturday

- E.E. Zajac, Simultanea of Two-Gravity  
Gyro Gravity-Gradient Attitude Control  
Sister.