

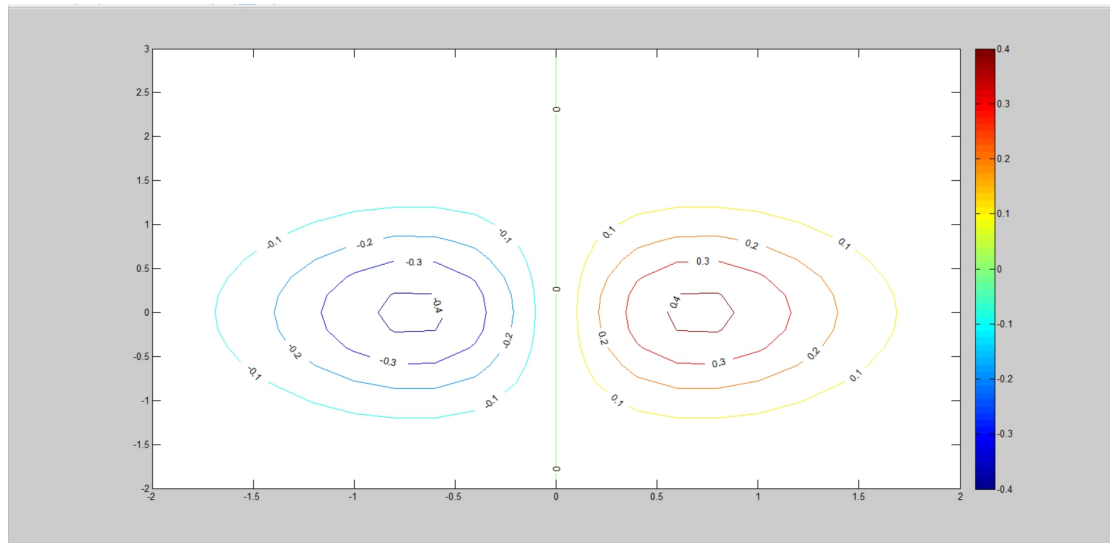
Nama : Dendi Madisanto

Kelas : Malaka C

Nim : 19211009

Matkul : Komputer Grafik

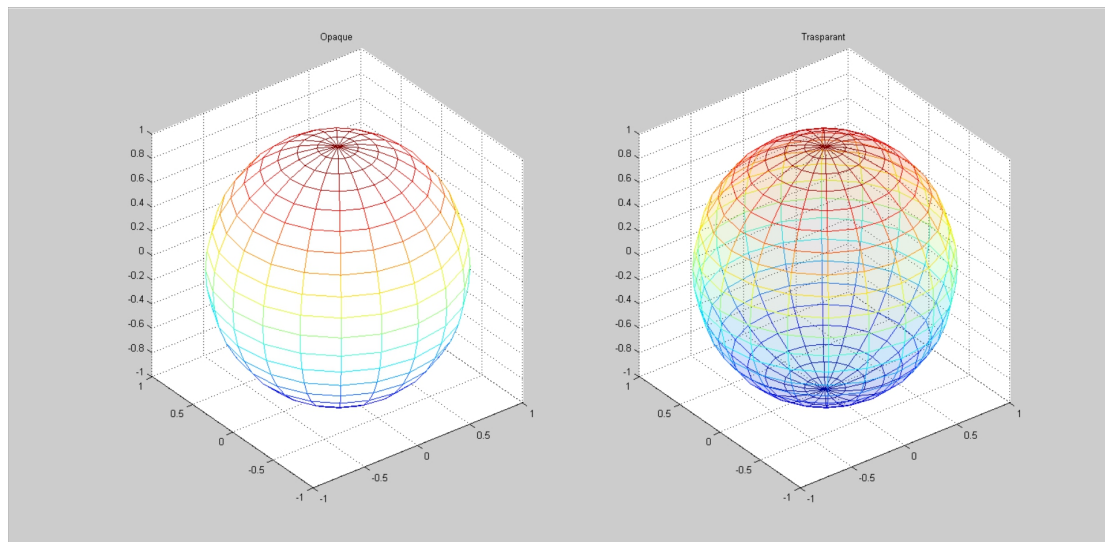
1.



Kode :

```
x = -2:0.2:2;%nilai sumbux
y = -2:0.2:3;%nilai sumbuy
[X,Y] = meshgrid(x,y);%menggunakan fungsi meshgrid pada sumbu x dan y
Z = X.*exp(-X.^2-Y.^2);%nilai sumbu y
contour(X,Y,Z,'ShowText','on')%menampilkan grafik dalam bentuk contour plot
colorbar%menampilkan color yang terletak di samping kanan
```

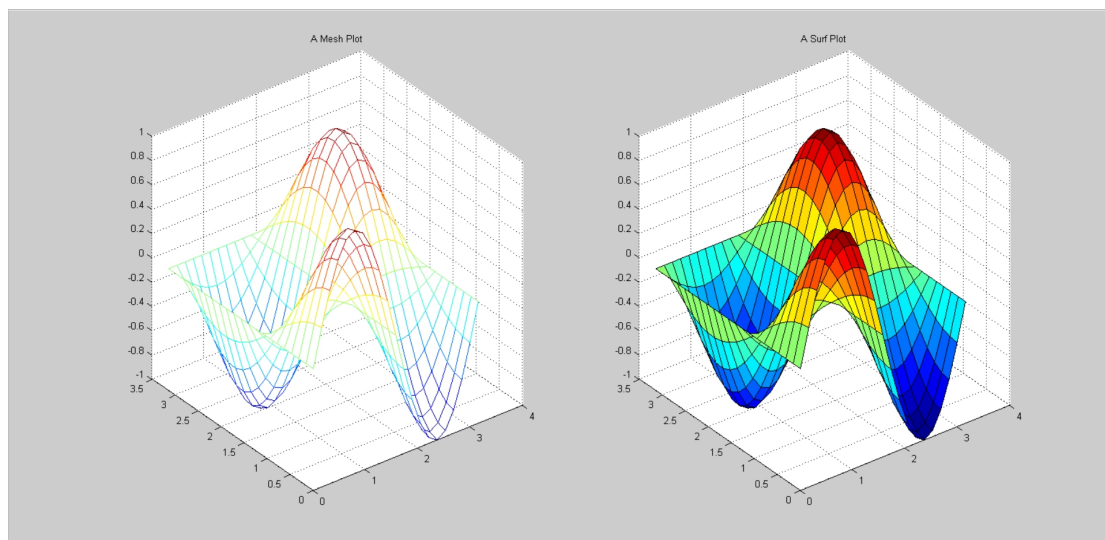
2.



Kode :

```
[x,y,z] = sphere(20);%membuat grafik dalam bentuk sphere dengan nilai 20
subplot(1,2,1), surf(x, y, z, 'FaceColor','white','EdgeColor','flat'); %menampilkan grafik sphere opaque
title('Opaque');%memberikan title
subplot(1,2,2), surf(x, y, z, 'FaceAlpha',0.1,'EdgeColor','flat'); %menampilkan grafik sphere transparan
title('Trasparant');%memberikan title
```

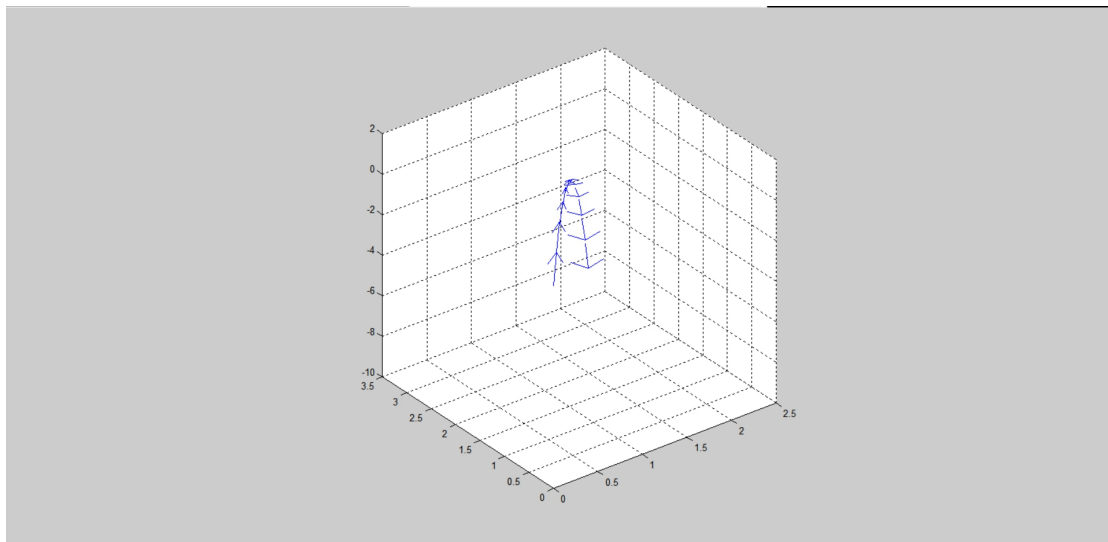
3.



Kode :

```
x=0:pi/20:pi; %syntak nilai pada sumbu x
y=x; % sumbu y memiliki nilai sama seperti sumbu x
[X,Y] = meshgrid(x,y); %fungsi untuk membuat grafik 3d
f=inline(' sin (2*x).*cos(3/2*y)', 'x', 'y'); % fungsi inline f(x,y)
subplot(1,2,1), mesh(X,Y,f(X,Y)); %menampilkan grafik dalam bentuk mesh plot
title('A Mesh Plot') %memberi title pada grafik mesh plot
subplot(1,2,2), surf(X,Y,f(X,Y)); %menampilkan grafik dalam surf plot
title('A Surf Plot') %memberi title pada grafik surf plot
```

4.



Kode :

```
vz = 10;           % kecepatan
a = -32;           % percepatan

t = 0:.1:1;
z = vz*t + 1/2*a*t.^2;
vx = 2;
x = vx*t;
vy = 3;
y = vy*t;

u = gradient(x);
v = gradient(y);
w = gradient(z);
scale = 0;
quiver3(x,y,z,u,v,w,scale)
axis square
```