

Nama : Eko Saputra
NIM : 201420001

Kelas : IF4A

Tugas : 1 Grafika Komputer.

- 1.) Grafika komputer adalah bagian ilmu komputer yang berkaitan dengan pembuatan dan manipulasi gambar visual secara digital
- 2.) Tujuan grafika komputer adalah memungkinkan manusia berkomunikasi melalui gambar, bagan-bagan dan diagram.
- 3.) Beberapa alasan yang menyebabkan perkembangan kebutuhan grafika komputer adalah ;
 1. Kebutuhan diberbagai bidang kehidupan tentang informasi grafik yang dapat mempermudah kita dalam mengerti data tentang dalam jumlah yang besar dan perkembangan teknologi komputer
 2. Perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat.
 3. Perkembangan aplikasi / software grafika komputer yang semakin banyak sehingga pengembangan berbagai aplikasi untuk menghasilkan gambar
- 4.) Computer Aisted Instruction (CAI), Computer Aided Learning (CAL), Computer Based Education (CBE) dan Computer managed Instruction (CMI) merupakan model-model yang menggunakan grafis sebagai alat bantu di bidang pendidikan.
- 5.) Pada Graphical User Interface (GUI). Kita telah menggunakan grafis untuk mengendalikan komputer kita melalui ikon dan gambar, Antar muka grafis ini mempermudah interaksi manusia dengan komputer dan alat-alat yang di kendalikan komputer. Contoh : Desktop Pada sistem operasi Windows, Mac, Linux.
- 6.) Grafik Presentasi biasa digunakan melengkapi Laporan Kegiatan, Sales, data ekonomi dan lainnya. Bentuk grafis presentasi adalah grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran dan lainnya.

Nama : Eko Saputra

NIM : 201420001

- 7) CAD adalah alat bantu berbasis komputer yang digunakan dalam proses analisis dan desain, khususnya untuk sistem arsitektur dan engineer. CAD banyak digunakan dalam mendesain bangunan, mobil, pesawat, komputer, alat-alat elektronik, peralatan rumah tangga dan berbagai produk lainnya.
- 8) Virtual Reality adalah teknologi simulasi computer yang menggambarkan situasi realitas maya dimana penggunanya diajak untuk saling berinteraksi dengan lingkungan tersebut. Lingkungan virtual akan akan begitu nyata dimana user dapat berinteraksi dengan objek-objek dalam suasana 3D
- 9) Visualisasi data adalah teknik-teknik membuat image, diagram atau animasi untuk mengkomunikasikan pesan. Visualisasi telah menjadi cara yang efektif dalam mengkomunikasikan data dan ide.
- 10) Computer art adalah penggunaan komputer grafis untuk menghasilkan karya-karya seni. Aplikasi commercial art dan fine art. Seniman menggunakan bermacam-macam perangkat lunak grafis yaitu paint program dan draw program.
- 11) William Fetter adalah seorang desainer grafis pada perusahaan boing, pada tahun 1960 dianggap sebagai orang pertama yang memperkenalkan istilah grafika komputer dengan membuat aplikasi grafika komputer untuk simulasi tubuh manusia yang disebut 'manusia boing' yang menggambarkan beberapa pilot di atas kokpit pesawat.
- 12) Ivan Sutherland lahir 16 Mei 1928 di Hastings, Nebraska, Amerika Serikat. sewaktu SMA mata pelajaran kesukaannya adalah geografis, beliau menggambarkan diri sebagai orang tua thinker visual, yang berminat pada grafika komputer.

Nama : Eko Saputra

NIM : 201420001

- 13) Steve Russel, Lahir pada tanggal 12 Mei 1927 di Hartford, Connecticut, Amerika Serikat, Kertarikan Steve Russel pada komputer dimulai ketika Remannya seorang Profesor Harvard, mengatur komputer Harvard Mark 1. Russel kemudian kuliah di Dartmouth College sebagai jurusan Matematika dan setelah kuliah beralih kebidang baru komputer.
- 14) Lahir tahun 1926, Cleveland OH, United States, Pada tahun 1963, Edward E. Zajac di Bell Labs, Murray Hill, New Jersey, memproduksi animasi komputer pertama, film berdurasi 1,25 menit berjudul "Simulation of Two - Gyro Gravity - Gradient, Attitude Control System" untuk menentukan bagaimana jenis satelit tertentu akan bergerak melalui luar angkasa. Film yang juga dinasaskan oleh Zajac ini mengsimulasikan gerakan dan autorotasi satelit komunikasi sebagai rangkaian fase tunggal.
- 15) Grafika komputer telah menunjukan kemajuan yang dalam pengembangan berbagai aplikasi untuk menghasilkan gambar. Walaupun pada awalnya aplikasi dalam sains dan engineering memerlukan peralatan yang mahal, perkembangan teknologi komputer memberikan kemudahan penggunaan komputer sebagai alat bantu aplikasi grafik komputer interaktif. Pada saat ini grafika komputer digunakan secara ^{luas} ~~dibidang~~ ilmu pengetahuan, teknik kedokteran, bisnis, industri, pemerintahan, seni, hiburan, pendidikan, periklanan, dan lain sebagainya.