

KUIS GRAFIKA KOMPUTER

PETUNJUK Pengerjaan :

- A. KERJAKAN DENGAN SUNGGUH-SUNGGUH, BOLEH BUKA BUKU
- B. KERJAKAN DENGAN TULIS TANGAN YANG RAPI
- C. BERI NAMA DAN NIM PADA SETIAP LEMBAR JAWABAN ANDA
- D. JAWABAN YANG TIDAK MENGIKUTI PETUNJUK Pengerjaan TIDAK AKAN DIPERIKSA DAN DIBERI NILAI 0.

SOAL

1. Tuliskan alasan penyebab perkembangan kebutuhan grafika komputer meningkat ? (10)
2. Tuliskan penerapan grafika komputer dibidang virtual reality ! (10)
3. Tuliskan sejarah tokoh grafika komputer yang bernama William Fetter ! (10)
4. Gambarkan sistem koordinat kartesian 2 dimensi, beserta dengan titik A(3,3), B(-6,6), C(3,-2) dan D(-5,-9) lalu tentukan berada di kuadran berapa masing-masing titik tersebut ! (10)
5. Gambarkan system koordinat kartesian 3 dimensi beserta dengan titik A(3,5,1), B(-2,3,9) dan C(-3,-2,-3) lalu tentukan berada di kuadran berapa masing-masing titik tersebut ! (15)
6. Diberikan kondisi riil berupa sebuah ruangan dengan panjang 100m x 50 m ditengah ruangan diletakan sebuah meja berukuran 2m x 1m. Tentukan koordinat meja pada layar dengan ukuran resolusi 320 x 280 piksel ! (15)
7. Buat program algoritma DDA dengan menggunakan MATLAB, lalu tangkap layar listing program dan hasil run ! (15)
UNTUK SOAL NO 8 BERI NAMA FILE DENGAN POLA **NAMA_NIM_GARISDDA** SERTA BERI NAMA DAN NIM DI LISTING PROGRAM DENGAN MENGGUNAKAN TANDA KOMENTAR %
8. Buat program algoritma Bresenhen dengan menggunakan MATLAB, lalu tangkap layar listing program dan hasil run ! (15)
UNTUK SOAL NO 9 BERI NAMA FILE DENGAN POLA **NAMA_NIM_GARISBRESEN** SERTA BERI NAMA DAN NIM DI LISTING PROGRAM DENGAN MENGGUNAKAN TANDA KOMENTAR %
MISALKAN DIANA_01142003_GARISBRESEN