

Grafika Komputer

1. Pengenalan open GL
2. Representasi citra
3. Primitif object 2D bangun 1
4. Primitif object 2D bangun 2
5. Latihan karterian dan kutub
6. Latihan
7. Transalasi
8. Rotasi
9. Skala
10. Object 3D
11. Animasi object
12. Manual perhitungan pembentukan object
13. Algoritma pembentukan object
14. DDA
15. Mid point
16. Penggunaan library open GL algoritma titik.

Computer Vision :

- 1. Grafika komputer
- 2. Image processing / pengolahan citra digital
- 3. Pattern Recognition

menggunakan tools : desain grafis

menggunakan coding : AR, VR

* Grafika komputer

- ↳ pembentukan file multimedia (gambar, video, audio)
- ↳ inputnya berupa deskripsi yang kemudian setelah diproses menghasilkan output file / object multimedia.
- ↳ AR, VR

* Image processing

- ↳ pengolahan ~~gambar~~ file multimedia (gambar, video, audio)
- ↳ input : gambar (file multimedia)
- ↳ output : atribut dari gambar
- ↳ contoh menggunakan metode deteksi tepi

Date. / /

* Pattern Recognition

- ↳ menganalisis file multimedia
- ↳ input : atribut dari file multimedia
- ↳ output : deskripsi

Raster Image

- ↳ matriks

Vector Image

- ↳ menggunakan vektor
- ↳ Contoh : desain dengan Corel Draw

Tools yang digunakan

1. Open GL
2. Unity
3. Direct X

Tugas Besar : Kelompok

Tools : Open GL dan Visual Studio 2019/2022

Komponen Penilaian

Quiz + Tugas 10 % + 25 %

~~Kontingan~~

Tugas Besar 25 %

UTS 20 %

UAS 20 %

Tugas 1 (ada di wp!) minggu depan. → .pdf