



SAP UNIVERSITAS INDRAPRASTA PGRI MATAKULIAH KOMPUTER GRAFIK

No. Ref	PENGARANG	JUDUL	PENERBIT
1	Hill , FS, Jr	Computer Graphies : Using Open GL	Prentice Hall International, Inc New Jersey
2	Foley, James D et al	Computer Graphies : Principles and practices	Addison-Wesley Publishing Company, Inc Massachusetts
3	Firebaugh, Morris W	Computer Grahics : Tolls for visualization	Wm. C brown publishers dubuge
4	Sutopo, Ariesto Hadi	Pengantar Grafika Komputer	Gava Media

TEMU	POKOK BAHASAN	TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS	MATERI
I	Bermacam bidang	Memperkenalkan sistem computer	-Pengertian computer grafik :
	dalam implementasi	grafika	-Kegunaan :
	grafik		-Elemen-elemen dalam computer :
			-Perangkat grafik :
II	Bermacam display	Memperkenalkan teknologi display dan	-Perkembangan display :
	dan sistem	sistemnya	-Macam display :
			-Raster dan vektor display :
			-Input interaktif :
III	bermacam algoritma	Memperkenalkan output prinmitif	-TitiK dan garis :
	pembentukan garis l		-Algoritma garis lurus, lingkaran dan elips :
	urus, karakter		-Mengisi poligon :
			-Membentuk karakter :

IV	Algoritma garis dan	Membangun algoritma-algoritma grafik	-Beberapa algoritma garis lurus :
	Lingkaran Pengisian	raster	-Algoritma titik tengah :
	poligon, pola garis		-Algoritma lingkaran dan elips :
	klipping		-Algoritma pengisian poligon :
			-Bucket insertion sort :
V	Pengisian polygon	Mempelajari program pengisian	-Pengisian poligin dengan berbagai style :
	maupun klipping	Polygon dan klipping poligon denngan	
	poligon dengan	fasilitas fungsi-fungsi dan procedure	
	fasilitas BGI Klipping	dari turo pascal / C/ Java/ BlueJ	
	dengan algoritma		-Algoritma klipping untuk garis, lingkaran, pologon :
VI	Pembentukan huruf	Mempelajari dan memakai	-Membentuk huruf dengan Bitmap sama lebar, proposional :
	dengan metode bit	pembentukan huruf dan tarnsformasi	-Mementuk huruf dengan metoda outline :
	map dan outline	grafik 2D	-Membangun matriks translasi, rotasi dan penyekalan :
VII	Review, transformasi	Melakukan review dalam rangka ujian	-Review pertemuan 1-6 :
	komposisi garfik 2D	Tengah-tengah semester dan	-Tranformasi komposisi translasi rotasi :
		mempelajari transformasi komposisi	-Trasnformasi komposisi translasi, sealing :
			-Transformasi komposisi sealing dll :
Ujian Tengah Semester (bahan pertemuan 1-7			
VIII	Transformasi 3D	Mempelajari dan memahami	-Matriks transformasi :
	Transformasi	tarnsformasi grafik 3D dan transformasi	Tarsnlasi, Rotas,i Penyekatan Pencerminkan
	komposisi	komposisi	-Matriks tarsnformasi komposisi :
			Translasi - rotasi
			Rotasi - sealing
			Translasi - sealing
IX	Proyeksi paralel,	Mempelajari dan memahami,	-Proyeksi paralel terhadap bidang-bidang koordinat :
	proyeksi perspektif	matematika proyeksi	-Proyeksi oblik, cabinet, cavalier :
			-Proyeksi perspektif satu, dua dan tiga titik proyeksi :

X	Proyeksi perspektif	Mempelajari dan memahami	-Proyeksi perpektif satu titik dengan translasi :
	dengan tambahan	pementukan pandangan perspektif, dan	-Perpektif dua titik dengan rotasi :
	transformasi	persepsi visual	-Perspektif tiga titik dengan rotasi :
	Persepsi visual		-Titik temu, titik jejak :
	dengan teknik		-Teknik kamera fotografi :
	kamera		-Proyeksi stereografi :
XI	Model user interface	Mempelajari dan memahami user	-Rancangan dialog user interface dengan context free grammar :
	dari seechein	interface management systems dan	
	kegiatan interaksi	kegiatan interaksi pada trancangan	
	pada user interface	user interface	
XII	Rancangan dialog	Mempelajari dan memahami rancangan	-Bentuk dan isi dialog :
	dan penekanan pada	dialog dan perangkat lunak interface	-Gaya UI :
	ergonomik Model	pemakai	-Pertimbangan utama UI :
	penanganan interaksi		-Range visual :
	dasar dan gabungan		-Interaksi dasar :
			-Sistem management window :
			-Piranti teknik interaksi :
			-Urutan dialog pada UIMS :
			-Format graph :
XIII	Teori warna	Mempelajari dan memahami teori	-Cahaya akromatik Nada paruh dithering :
	pendekatan nada	warna pada sistem grafika komputer	-Warna kromatik :
	paruh cahaya		-Kalometri :
	akromatik warna		-Teori tri stimulus :
	kromatik		-Model - model warna :
			-Penggunaan warna pada grafik computer :
	Perumusan model	Mempelajari dan memahami	-Sintesa gambar :
	Perkembangan	perkembangan mutakhir sistem grafika	-Animasi :
	Arsitektur grafik	komputer	-Desktop publishing :

XIV	raster sistem display		-Sistem CPU, Frame buffer, kontroler video, CRT :
	raster sederhana		-Sistem DRA RAM, frmae buffer :
			-Arsitektur sisi depan :
			-Antialiasing :
			-Copy butmap :
XVI	Review		-Semua materi :