) Pesolusi adalah islilah yang digunakan untuk menyatakan Jumlah titik atau pixel yang	
(1) 1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1	
Acort rasin adalah anaka yana menunju	ukkan perbandingan panjang dan lebar suatu
Aspok rasio adalah angka yang menunjukkan perbandingan panjang dan lebar suatu bidang gambar yang dinyatakan Sebagai panjang/lebar	
D Or adolo momori yang menyimpan	informati dari suatu irrege 19
hard with action of the second	
device soperti CPT televisi analog, yang ditampilkan bergantian antara garis ganjil	
las denas color cost usby color frame	
pixel adalah bagian terkecil dari gambar yang clitampillan oleh perangkat perangkat seperti	
monitor, dan televisi.	
(No. 10)	3
2) filik A (3,-2); tilik B(-1,2)	a Algoritma Bresenham
o) Algoritma DDA	Hanya bisa dibuat pada garis dengan gradien OZMZI
$dx = X_2 - X_1 = (-1) - 3 = -4$	atadian = Av = (2 - (-2)) = 4 = -1
dy = 42 - 41 = 2 - (-2) = 4	AX (-1-3)
$dt = n \Rightarrow dx = dy = 4$	Maka, garis tidak bisa dibuat dengan
dxdt = -A/A = -1	Algoritmo Bresenham
dydt = 4/4 = 1	
iterasi 1	3) Rikatahui
(3,-2) $X=X+dxd=3+(-1)=2$	r= 3 ; typisht -> Xc = 2 ; Yc = -4
Y = Y + dydt = -2 + 1 = -1	Algoritana Breconinam
iterasi 2	1 K-0
(2,-1) $x = x + dxdt = 2 + (-1) = 1$	$-X=0 \qquad Y=\Gamma=3$
y= y + dydt = -1+1 = 0	d = 3 - 2r = -3
iterasi 3	1K=1 (d < 0)
(1,0) $X = x + dxdt = 1 + (-1) = 0$	x=1 y-3 (Y>x)
y = y + dydt = 0 + 1 = 1	d=d+4x+6
iterasi 4	=-3+4+6=7
(0,1) $X = X + dxdt = 0 + (-1)1$	k=2 $(d>0)$
y = y+ dydt = 1+1 = 2	$x=2 \qquad Y=2 \qquad (Y \gg x)$
	d= d+ 4(x-y)+10
	=7+4(2-2)+10=17
	K=3 (d>0)
THE START THE STATE OF STATE O	x=3 $Y=1$ $(Y < x)$
	K × Y Xreal = X + Xc Yred = Y + Yc
	0 0 3 -1
	1 1 3 3 -1
À	2 2 2 4 -2
	3 3 1 5 -3





