

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS DIPONEGORO UNIVERSI SAINS DAN MATEMATIKA FAKULTAS EN ILMU KOMPUTER / INFORMATIKA DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER / INFORMATIKA

Semarang has Tel (024) 7474754 Fas (024

UJIAN TENGAH SEMESTER GENAP 2021/2022

UJIAN TENGATI SESTER GENAL 2020	
Grafika dan Komputasi Visual	
Grafika dan Komputa	
Mata Kuliah A San S. St., M. Kom.	
Pengampu Rismiyati B Eng. M.Cs Rismiyati B Eng. M.Cs	
Pengampu Rismiyali B Eng. Mormatika Hmu Komputer Informatika	
Ilmu Kompate	
Departemen Informatika 12023	
Program Studi Information Information	
Program Studi Senin/10 April 7023 Hart / Tunggal 10 00-11 40 WIB (100 menit) / online	
Jam / Ruang Buku terturup	
Sifat Ujian Buku terra	
3100 6300	6.0

Petunjuk Pengerjaan . Jawablah soal-soal berikut pada kertas folio. Jawab dengan kata-kata anda sendiri sesuni waktu yang dialokasikan!

SOAL URAIAN

1. (bobot 25%)

- a. Jelaskan Apa itu grafika computer? Menurut anda, Apa manfaat grafika computer dalam kehidupan sehari-hari, dana pa peran anda sebagai praktisi dalam bidang ilmu computer dalam ranah ilmu ini?
- b. Apakah yang dimaksud dengan primitive 2D dan 3D? apa perbedaan antara kedua primitive tersebut?

Titik A(1,3) adalah titik pusat lingkaran dengan radius 10. Tunjukkan step by step pembuatan 2. (bobot 25%) lingkaran tersebut dengan menggunakan algoritma bressenham mid point algorithm.

(bobot 25%) 3.

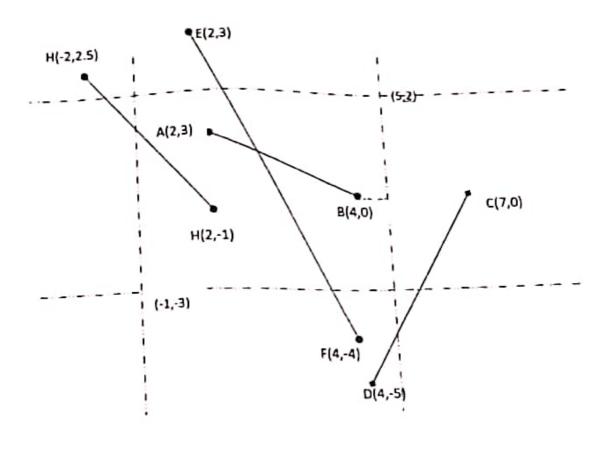
Diketahui sebuah objek Balok P yang terbentuk dari 8 buah vertex pada koordinat ((0,0,1), (3,0,1), (3,2,1), (0,2,1), (0,0,0), (3,0,0), (3,2,0), (0,2,0)). Tentukan hasil transformasi dari P jika balok tersebut Diputar 90° pada sumbu yang dibentuk oleh garis {(1,3,-1), (7,3,7)}! (note : cari matriks transformasinya dan cari titik akhirnya).

(bobot 25%)

Tentukan hasil Clipping dengan menggunakan algoritma Cohen-Sutherland dari Window yang dibentuk oleh gambar di bawah



Halaman



Selamat mengerjakan dan semoga sukses.

