

# **RESUME PRAKTIKUM 2**

Resume ini disusun untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah Komputer Grafik

Pendidikan Diploma Program Studi D3 Teknik Informatika

Departemen Teknik Komputer dan Infomatika

**Disusun oleh**

**Ali Qornan Jaisyurrahman**

**NIM. 151511007**

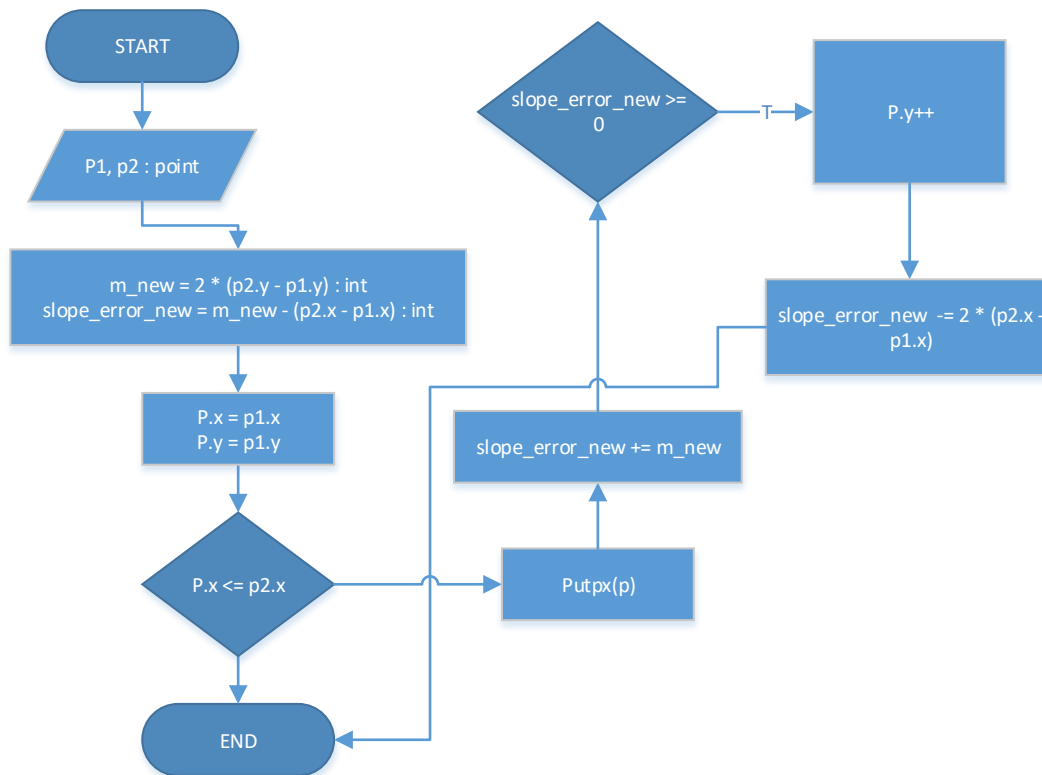


**POLITEKNIK NEGERI BANDUNG**

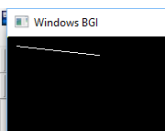
**2017**

## A. Algoritma Bresenham

Ide algoritma Bresenham adalah untuk menghindari perkalian floating point dan penambahan untuk menghitung  $mx + c$ , dan kemudian menghitung nilai putaran ( $mx + c$ ) pada setiap langkah. Dalam algoritma Bresenham, kita bergerak melintasi sumbu x dalam interval satuan. Kelemahan dari algoritma bresenham adalah X1 dan y1 tidak boleh lebih besar dari x2 dan y2.

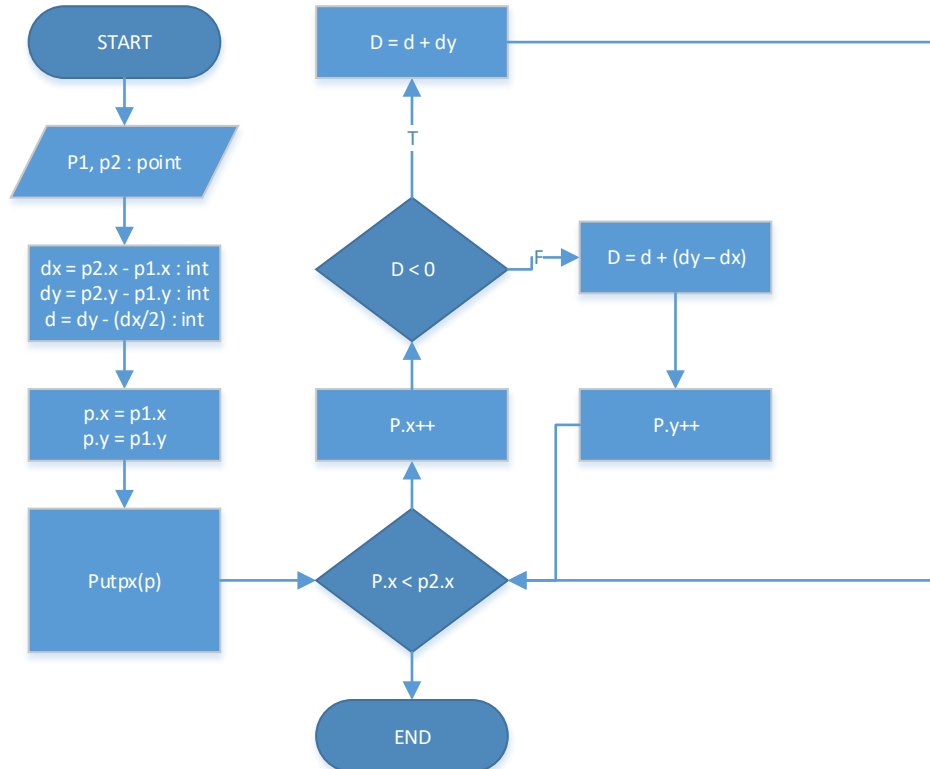


Hasilnya adalah sebagai berikut :

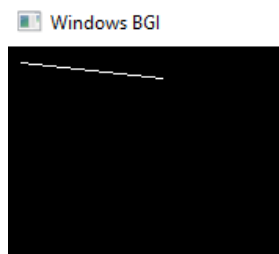


## B. Algoritma MidPoint

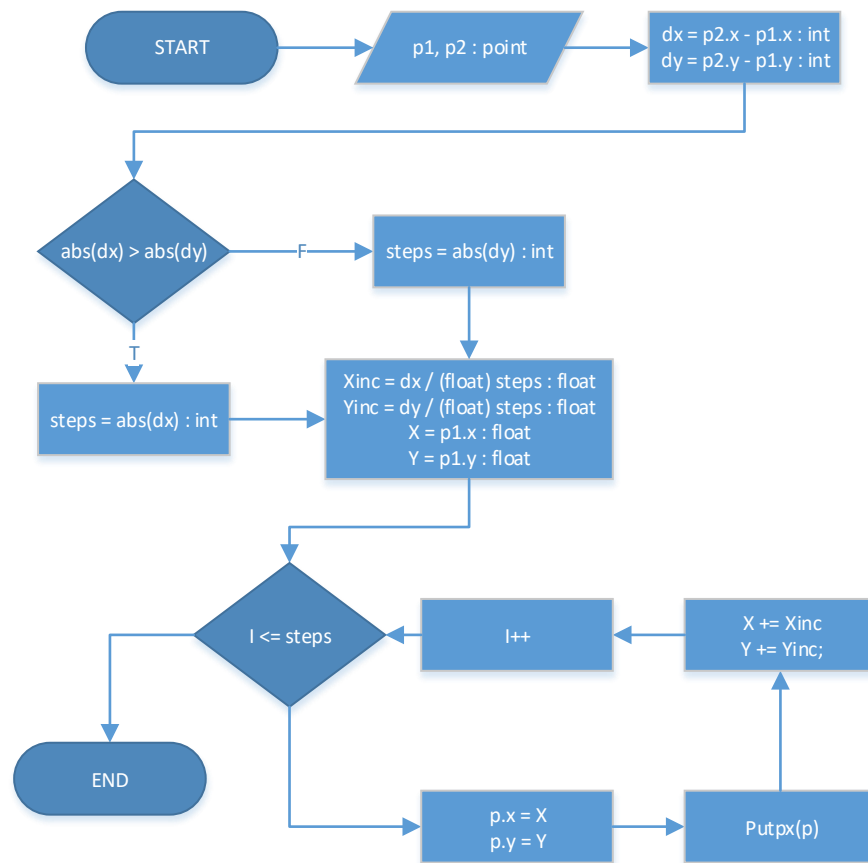
Untuk setiap pixel yang diberikan, ada dua kandidat untuk piksel berikutnya yang paling dekat dengan garis yaitu E ( $X_p + 1, Y_p$ ) dan NE ( $X_p + 1, Y_p + 1$ ) (E adalah singkatan dari Timur dan NE singkatan dari Timur Laut). Temukan titik tengah dari kemungkinan titik selanjutnya. Jika M berada di atas garis, maka pilih E sebagai titik berikutnya. Jika M berada di bawah garis, maka pilih NE sebagai titik berikutnya. Kelemahan dari algoritma midpoint adalah  $X_1$  dan  $y_1$  tidak boleh lebih besar dari  $x_2$  dan  $y_2$ .



Hasilnya adalah sebagai berikut :



## C. Algoritma DDA



Hasilnya adalah sebagai berikut :

