

1. Apa pengertian gk?
2. Aspek penting gk? 2D/3D R A UI VD
3. Sebutkan aplikasi gk?
4. Komponen pendukung gk? H (GC MMSI) /S (OS 3G PE LF)/JI (CS N)
5. Model dasar gk? MRA, A (KSMP)
-
6. Pengertian OpenGL?
7. Poin utama OpenGL? (LP S Ins P M)
8. Apa itu GLUT?
9. Cara kerja OpenGL?
10. Sebutkan beberapa sintaks dasar OpenGL
11. Sebutkan library yang berhubungan dengan OpenGL (CU IOS)
-
12. Apa itu output primitif dan jelaskan apa saja? (TGP)
13. Algoritma pembuatan garis ada apa saja? (DDA/Bresenham)
14. Algoritma pembuatan lingkaran ada apa saja? (8 ttk simetris/midpoint)
15. Apa itu atribut output primitif?
16. Atribut warna ada apa saja? (UW)
17. Atribut garis ada apa saja? (TeWTi)
18. Filling area digunakan untuk apa?
19. Filling area terbagi menjadi 3. Sebutkan (HSP)
20. Jelaskan algoritma scan line polygon fill
21. Jelaskan algoritma boundary fill
22. Jelaskan algoritma flood fill
23. Sebutkan dan jelaskan jenis font
24. Apa itu Antialiasing?
25. Sebutkan metode antialiasing (SP AS PP)
-
26. Apa itu Model konseptual grafik komputer?
27. Apa itu transformasi windows viewport? Jelaskan langkah pentingnya (W VP PT)
28. Apa itu clipping?
29. Sebutkan garis garis yang tampak pada area gambar/viewport (FV P FI)
30. Jelaskan algoritma Clipping Garis Cohen-Shuterland
31. Jelaskan algoritma Clipping Garis Liang-Barsky
-
32. Jelaskan pengertian transformasi
33. Sebutkan contoh transformasi geometri (TSRSG)
34. Apa saja tujuan transformasi?
35. Jelaskan mengenai translasi
36. Jelaskan mengenai penskalaan
37. Jelaskan mengenai rotasi
38. Jelaskan mengenai refleksi
39. Jelaskan mengenai shear
40. Jelaskan mengenai transformasi homogen
-
41. Apa itu transformasi 3D?
42. Apa perbedaan transformasi 2D dan 3D?
43. Sebutkan dua konvensi untuk merepresentasikan titik dalam ruang (Ka Ki)

44. Sebutkan operasi dasar 3D (TSRR)
45. Jelaskan konsep translasi dalam 3D
46. jelaskan konsep penskalaan dalam 3D
47. Sebutkan dua jenis penskalaan dalam ruang tiga dimensi
48. Jelaskan konsep rotasi dalam 3D
49. Sebutkan tiga jenis rotasi utama dalam 3D
50. Jelaskan konsep refleksi dalam 3D
51. Apa itu sistem koordinat berganda?
52. Apa saja sistem hirarki modeling? (WC TC FWC)
53. Jelaskan mengenai hirarki sistem koordinat
54. Sebutkan proses transformasi dari satu sistem koordinat ke sistem koordinat lainnya
55. Contoh transformasinya apa? (ISK MT)

-
56. Apa itu visualisasi 3D?
 57. Apa perbedaan antara Visualisasi 3D dan Desain 3D?
 58. Sebutkan elemen visualisasi 3D (M3D PT ET)
 59. Apa saja Manfaat Visualisasi 3D?
 60. Sebutkan Penerapan teknologi visualisasi 3D
 61. Apa pengertian transformasi sistem pandang?
 62. Apa tujuan transformasi sistem pandang?
 63. Sebutkan Contoh Transformasi Sistem Pandang
 64. Apa itu proyeksi?
 65. Apa itu proyeksi paralel? Sebutkan 2 sub tipe utamanya (Or Ob)
 66. Apa itu proyeksi perspektif? Sebutkan tiga sub tipe berdasarkan titik yang hilang (123)
 67. Apa perbedaan proyeksi paralel dan proyeksi perspektif dari segi aplikasinya?
 68. Proyeksi ini digunakan untuk bidang apa saja?
 69. Apa itu view volume?
 70. Bagaimana bentuk view volume?
 71. Apa penggunaan view volume?
 72. Bagaimana setup proyeksi perspektif?
 73. Apa itu clipping 3D?
 74. Apa itu clipping planes?
 75. Untuk apa clipping 3D itu?

-
76. Selama di praktikum udah belajar apa aja?
 77. Ada project apa di praktikum gk?