

ABSTRAK

Pembentukan permukaan Bezier merupakan pembentukan permukaan untuk kebutuhan sintesis yang mengutamakan segi estetis dan visualisasi serta tidak meninggalkan sifat-sifat secara matematisnya. Permukaan Bezier ditentukan oleh titik-titik kontrol yang membentuk jaringan poligon. Persamaan kurva dan permukaan Bezier berbasis pada polinomial Bernstein. Permukaan Bezier dibentuk oleh cartesian product antara dua himpunan kurva Bezier sehingga permukaan Bezier memiliki sifat-sifat yang sama dengan sifat-sifat kurva Bezier, sifat-sifat tersebut mendukung untuk pembentukan suatu permukaan atau model untuk kebutuhan secara sintesis yang mengutamakan segi visual dan estetis.

Rumus kurva dan permukaan Bezier diimplementasikan pada program komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman Turbo Pascal Versi 7.0 dengan disertai contoh-contoh sederhana.