ABSTRACT

Progress of the knowledge and technology recently not loose from the progress in computerisation field. One of the growth of interest from the computer world is on the grafica field and multimedia like thus. So that the base of ability a last computer generation always hooked with the facility in grafica field and multimedia. That growth not loose from the ability who will more up for the grafica facility and multimedia, right from the hardware and soft ware. From the hardware side, more of growth the memory standard capacity and the *graphics card* is the way who must to do remind of more stable of the grafica applications and multimedia are recently. The 3D modeling, object form who array on the object is the one of the modern last grafica product more of used in other living application.

In this last duty, writer make an 2D Object Animation Become a 3D in Linux focused on the OpenGL used in C++ programming language, and with the program analize like that thing used *Unified Modeling Language* (UML) as a theory support.

Keyword : **Computer Graphic, Animation, OpenGL, C++.**

ABSTRAK

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini tidak terlepas dari kemajuan di bidang komputerisasi. Salah satu perkembangan yang menarik dari dunia komputer adalah pada bidang grafika dan multimedia. Sedemikian rupa sehingga kemampuan dasar sebuah komputer generasi terakhir selalu dikaitkan dengan fasilitas dalam bidang grafika dan multimedia. Perkembangan tersebut tidak terlepas dari kemampuan yang semakin meningkat untuk fasilitas grafika dan multimedia baik secara perangkat keras dan perangkat lunak. Dari segi perangkat keras, semakin berkembangnya kapasitas standar memori serta *graphics card* adalah sebuah tuntutan yang harus dipenuhi mengingat semakin canggihnya aplikasi-aplikasi grafika dan multimedia yang sekarang ada. Pemodelan 3D, bentuk obyek yang mengarah pada benda adalah salah satu produk akhir grafika modern yang banyak digunakan dalam berbagai aplikasi kehidupan.

Di dalam Tugas Akhir ini, penulis membuat Animasi Benda 2D Menjadi 3D di Linux memfokuskan pada penggunaan OpenGL dalam bahasa pemrograman C++, Serta untuk penjabaran dan Analisa program mengenai hal tersebut digunakan *Unified Modeling Languange* (UML) sebagai pendukung teori.

Kata kunci : **Grafika Komputer, Animasi, OpenGL, C++.**