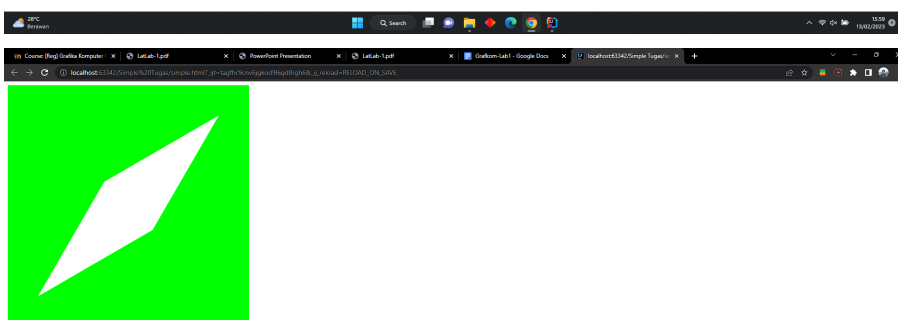
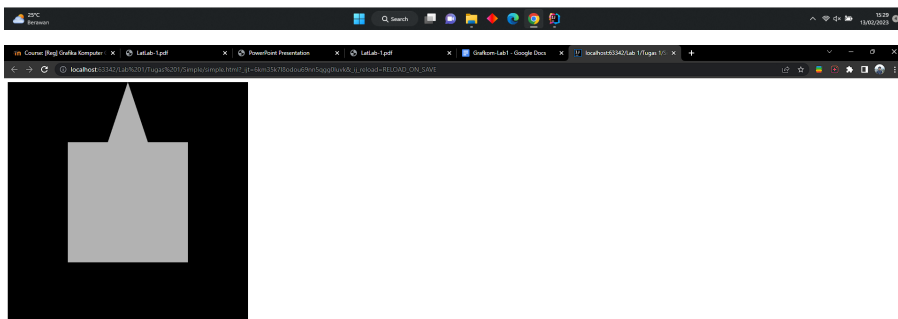
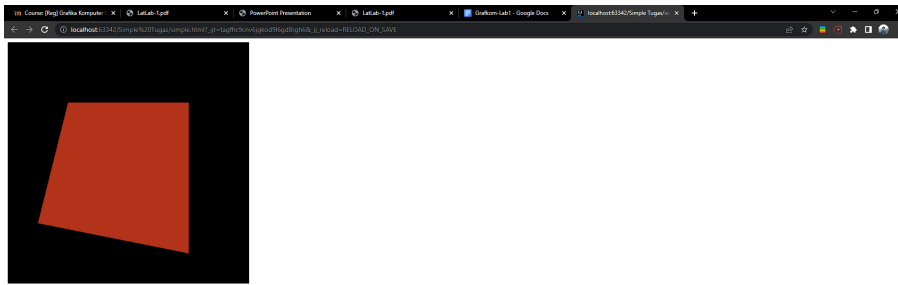
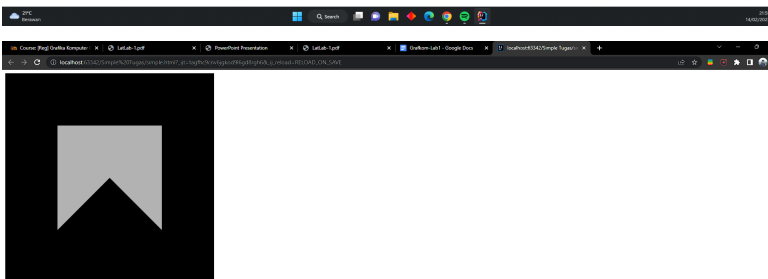
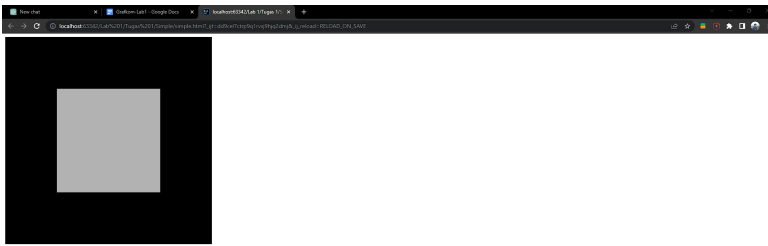


1. A. Menambah dan mengubah-ubah koordinat-koordinatnya sehingga orientasi/bentuk dari gambar berubah, ubah-ubah juga warnanya



1. B. Pada function render(), ubah konstanta TRIANGLE_FAN menjadi TRIANGLE_STRIP dan perhatikan perbedaannya



Hasil pengamatan : Walaupun menggunakan verteks yang sama untuk menggambar (jumlah titik yang sama dan posisi titik yang sama), hasil penggambarannya beda. Ketika menggambar dengan TRIANGLE_FAN akan tergambar dua segitiga yang posisinya akan membentuk persegi, sedangkan pada TRIANGLE_STRIP akan tergambar dua segitiga yang saling overlap sehingga tidak bisa menghasilkan gambar persegi. Dapat dilihat, jika berdasarkan verteks yang digunakan ($c_0 = -0.5$ dan -0.5 , $c_1 = -0.5$ dan 0.5 , $c_2 = 0.5$ dan 0.5 , $c_3 = 0.5$ dan -0.5), penggambaran menggunakan TRIANGLE_FAN akan menggambar segitiga pertama dengan titik c_0 , c_1 , c_2 dan segitiga kedua dengan titik c_0 , c_2 , c_3 , sedangkan TRIANGLE_STRIP akan menggambar segitiga pertama dengan titik c_0 , c_1 , c_2 dan segitiga kedua dengan titik c_1 , c_2 , c_3 .