

Nama : Sophie Venecia May Manalu
Nim : 24060123120043

TUGAS PRAKTIKUM 7

Pertanyaan :

Tekstur apa saja yang dibuat pada kubus tersebut!

Jawaban:

Ada 2 tekstur yang ada pada kubus tersebut yaitu berada pada sisi depan dan juga sisi belakang. Dimana Tekstur tersebut diberikan gambar 852.bmp menggunakan fungsi `glTexCoord2f()` dan `glBindTexture()`. Sementara keempat sisi lainnya hanya diberikan warna (`glColor3f()`) tanpa gambar.

Tugas :

Analisa dan Jelaskan alur / cara kerja tekstur yang telah dikerjakan.

Jawaban:

Program yang sudah saya buat bekerja dengan cara memuat enam gambar tekstur (format BMP) yang akan ditempelkan ke setiap sisi kubus. Mula-mula, gambar-gambar tersebut dibaca dan diubah menjadi tekstur OpenGL menggunakan fungsi `loadTexture()`, lalu disimpan dalam array `textureId`. Saat menggambar kubus, program mengaktifkan mode tekstur dan menggambar tiap sisi kubus dengan mencocokkan titik pada permukaan kubus dengan titik pada gambar (disebut koordinat tekstur). Setiap sisi kubus dihubungkan dengan satu gambar menggunakan `glBindTexture`, lalu digambar menggunakan `glBegin(GL_QUADS)` dengan pasangan koordinat gambar dan titik kubus. Akhirnya, tekstur dimatikan kembali agar tidak mengganggu gambar lain. Selain itu, kubus diberi rotasi agar tampil lebih dinamis dan semua sisi bisa terlihat dengan baik.