

Nama: Tsuraya Olivia

NIM: 2406013130114

Lab: GKV E1

Tugas Praktikum 4 - Proyeksi dan Animasi

Jelaskan struktur dari tugas yang kalian buat dalam proyeksi, proyeksi projection dan modelview dalam!

#### Proyeksi:

Pada fungsi Reshape(), glMatrixMode(GL\_PROJECTION) memilih matrix stack untuk proyeksi. glLoadIdentity() mereset matriks ke identitas. gluPerspective(): Membuat proyeksi perspektif dengan parameter:

40.0: Sudut pandang (field of view) vertikal dalam derajat

width/height: Rasio aspek viewport

0.5: Jarak near clipping plane

20.0: Jarak far clipping plane

#### Modelview:

Modelview matrix digunakan untuk transformasi objek dan diatur dalam fungsi Display() dengan transformasi translasi (glTranslatef), rotasi (glRotatef), dan skala(glTranslatef)