Laporan Pengantar Grafika Komputer

**Webgl dan Opengl**

****

Disusun oleh :

Adam Alkutus Firdaus (4210151009)

**Program Studi Teknologi Game**

**Departemen Teknologi Multimedia Kreatif**

**Politeknik Elektronika Negeri Surabaya**

**2017**

Penulisan code Webgl dan opengl

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Webgl | Opengl |
| Coordinate | Pada gambar diatas adalah code membuat segitiga sederhana dengan menggunakan webgl. Terlihat lebih rumit dikarenakan perlu menata dan memperkirakan titik titik mana saja yang di tempati. Posisikan titik titik koordinat tersebut supaya terhubung satu sama lain | Pada screenshot diatas merupakan contoh penulisan coordinate untuk menentukan ukuran screen. Dimana penulisan lebih tertata karena sudah tersedia oleh library opengl |
| Transformation | Sedangkan diatas membuat fungsi untuk membangun matriks dengan rotasi dan skala dan perhitungan lumayan panjang | Pada gambar diatas terdapat fungsi transformation rotate dengan memanggil fungsi glpopmatrix dan glpush matrix. Code tersbut membuat silinder yang di putar 90 derajat sumbu X |
|  | Dalam WebGL untuk Model View Projection masih hampir sama dengan transformation yang terdapat translasi, rotasi, dan skala.dalam penerapan diatas menggunakan matriks 2D. | Screenshot diatas merupakan model view projection opengl membuat segitiga 2D. terdapat fungsi load, rotate dan translate |