**PENERAPAN BASIC LIGHTING PADA OBJECT 3D DENGAN MENGGUNAKAN OPENGL ES2**

Oleh:

Asterik Rafael Winoto

Hermawan Wirasantosa

Reinaldo Sebastian Gunawan

1. **Tujuan Penelitian**
   1. **Topik Penelitian**

Topik “Penerapan Basic Lighting pada Object 3D dengan menggunakan OpenGL ES 2” berasal dari ketertarikan kami untuk mencari cara agar dapat menambahkan suatu efek cahaya kepada suatu objek 3D, sehingga riset kami meliputi seputar bagaimana lighting di buat dan penerapan nya pada fragment shader objek 3D.

* 1. **Hasil dari Penelitian**

Hasil dari penelitian yaitu diharapkan sudah dapat menerapkan Basic Lighting pada sebuah Object 3D dengan benar dan membandingkan berbagai macam bentuk Lighting.

1. **Deskripsi Topik**
   1. **Definisi Topik**
   2. **Fitur dari Topik**
   3. **Implementasi aplikasi**
   4. **Kelebihan**
   5. **Pengembangan**
2. **Konklusi**