**TUGAS**

**PENGANTAR GRAFIKA KOMPUTER**

****

Ditulis Oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| Haidar Abhirama | 4210151019 |

3 D4 Teknologi Game

Semester Gasal

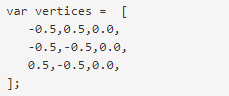
Tahun ajaran 2017/2018

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI GAME**

**DEPARTEMEN MULTIMEDIA KREATIF**

**POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA**

1. WebGL



Penulisan titik dan koordinatnya ditulis dan disimpan (store) ke dalam bentuk array.

WebGL menggunakan fungsi yang memperhitungkan tranformasi bangun

1. OpenGL

Screenshot_2

Penulisan titik koordinat menggunakan fungsi yang telah disediakan oleh library OpenGL

OpenGL menggunakan tranformasi yang lebih sederhana dan ringkas tanpa fungsi

Referensi :

* <http://www.w3mc.com/id/webgl/webgl_scaling.html>
* <http://hacklanguages.blogspot.co.id/2014/05/transformasi-geometri-di-opengl-dengan.html>