WebGL 2D Scale

Untuk memberikan scale terhadap suatu geometri yang kita miliki, kita perlu mendefinisikan sebuah variabel yang akan menjadi value dari scale yang kita miliki, fungsi yang akan menggambar geometri yang kita miliki, dan kode yang dapat melakukan update terhadap lokasi geomtri setelah diberikan suatu translasi.

Text

Description automatically generated with medium confidence

Kode di atas merupakan kode yang disimpan pada fungsi main yang digunakan sebagai variabel yang menyimpan value dari nilai scale yang dimiliki oleh geometri.



Kode di atas merupakan kode yang disimpan pada script vertex-shader yang digunakan sebagai tempat menyimpan informasi vertex position yang terbaru, yaitu lokasi titik setelah diberikan translasi sehingga apabila scale diberikan, posisi dari geometri akan berpindah dan geometri berukuran sebesar scale yang diberikan.

Text

Description automatically generated

Kode di atas merupakan kode yang akan dipanggil setiap kali slider pada ui digunakan / digeser oleh pengguna. Kode tersebut akan mengupdate nilai dari variabel translasi kemudian akan memanggil fungsi drawScene() sehingga geometri akan digambar kembali setiap kali slider ui digeser menyesuaikan dengan nilai translasi yang diberikan.