

Logboek: Web Research

Week 2/10 – 8/10

Ik heb ervoor gekozen om als nieuwe technologie WebGL te onderzoeken. Ik heb hier vorig jaar voor de eerste keer van gehoord tijdens het vak Web Design. Het kwam doordat ik opzoekingswerk deed over verschillende designers dat ik hierop uitkwam. Op die moment heb ik hier geen extra dingen over opgezocht, maar nu leek mij dit een prima technologie om verder te gaan onderzoeken omdat ik wel geïnteresseerd ben in wat dit op grafisch gebied allemaal te bieden heeft.

Week 9/10 – 15/10

Ik heb een website gevonden waar heel wat documentatie over WebGL te vinden is :

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/WebGL_API

Ik ben van plan om op deze website de tutorials te volgen om zo wat te experimenteren en enkele demo's in elkaar te steken.

Week 16/10 – 22/10

Ik heb ervoor gekozen om WebGL te gaan vergelijken met Canvas2D. Het zijn beide Javascript-API's met de bedoeling om grafische dingen te creëren.

Week 23/10 – 29/10

Ik heb een website gevonden waar alles staat uitgelegd over Canvas2D.

<http://html5doctor.com/an-introduction-to-the-canvas-2d-api/>

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Canvas_API

Hieruit kan ik de verschillen tussen WebGL en Canvas2D bestuderen en enkele demo's maken.

Week 30/10 – 5/11

Deze week werk ik aan de presentaties voor zowel de nieuwe technologie als de vergelijkende studie.

<https://webglfundamentals.org/webgl/lessons/webgl-shaders-and-gsl.html>

Ik heb ook nog een advanced tutorial gevonden voor WebGL :

- <https://www.davrous.com/2013/07/18/tutorial-part-6-learning-how-to-write-a-3d-software-engine-in-c-ts-or-js-texture-mapping-back-face-culling-webgl/>

- <https://github.com/donSchoe/webgl-suzanne-texture>

Week 6/11 – 12/11

Deze week heb ik niet echt gewerkt aan Web Research.

Week 13/10 – 16/11

Deze week zal ik de laatste puntjes in orde maken die nog moeten gebeuren en hier en daar nog wat foutjes aanpassen. Ook alles naar github uploaden.