Laporan Grafika Komputer

**Webgl dan Opengl**

****

Oleh:

Ni Made Larasathi P. R. 4210151006

3 D4 Gametech

**Program Studi Teknologi Game**

**Departemen Teknologi Multimedia Kreatif**

**Politeknik Elektronika Negeri Surabaya**

**2017**

Penulisan Code Webgl dan Opengl

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Webgl | Opengl |
| Coordinate | Penulisan titik koordinat webgl berbentuk array, sehingga perlu menata lagi dalam memeperkirakan titik-titik bangunan. Posisi satu titik bangunan diwakilkan tiga urutan array (contoh x = -0.5, y = 0.5, z = 0.0 dst). | Penulisan titik koordinat lebih tertata di dalam fungsi yang disediakan oleh library opengl. |
| Transformasi | Terdapat fungsi perhitungan untuk transformasi bangun. | Penulisan transformasi titik koordinat lebih sederhana sehingga mudah dimengerti. |
| Model View Projection | Untuk mengganti tampilan perspektif menjadi orthographic, dengan  menyesuaikan *fudgeFactor* pada *shader* untuk menggandakan nilai di sumbu Z.  Lalu mengganti menjadi *ztoDivideBy.*  Nilai titik di x, y, z webgl akan mengggunakan nilai gl\_Point yang telah disetting *ztoDivideBy.* | Terdapat aspect ratio dalam menyesuaikan panjang dan lebar layar perspektif. |

Sumber:

http://www.w3mc.com/id/webgl/webgl\_scaling.html

http://hacklanguages.blogspot.co.id/2014/05/transformasi-geometri-di-opengl-dengan.html

https://webglfundamentals.org/webgl/lessons/webgl-3d-perspective.html

http://www.falloutsoftware.com/tutorials/gl/gl0.html