'posisi kamera (pcam)

Dim pcamx# = -5

Dim pcamy# = 5

Dim pcamz# = 10

'posisi titik pandang (pref)

Dim prefx# = 0

Dim prefy# = 0

Dim prefz# = -1

'glTranslatef(0,0,-1)

gluLookAt(pcamx#, pcamy#, pcamz#, prefx#, prefy#, prefz#,0,1,0)

glBegin(GL\_QUADS) 'sisi belakang

glColor3f(1,0,0) 'merah

glVertex3f(1,1,-1) 'kanan atas

glColor3f(0,1,0) 'hijau

glVertex3f(-1,1,-1)'kiri atas

glColor3f(0,0,1) 'biru

glVertex3f(-1,-1,-1) 'kiri bawah

glColor3f(1,1,0) 'kuning

glVertex3f(1,-1,-1) 'kanan bawah

glEnd()

glBegin(GL\_QUADS) 'sisi bawah

glColor3f(1,0,0) 'merah

glVertex3f(1,-1,-1) 'kanan atas

glColor3f(0,1,0) 'hijau

glVertex3f(-1,-1,-1)'kiri atas

glColor3f(0,0,1) 'biru

glVertex3f(-1,-1,1) 'kiri bawah

glColor3f(1,1,0) 'kuning

glVertex3f(1,-1,1) 'kanan bawah

glEnd()

glBegin(GL\_QUADS) 'sisi atas

glColor3f(1,0,0) 'merah

glVertex3f(1,1,-1) 'kanan atas

glColor3f(1,0,0) 'merah

glVertex3f(-1,1,-1)'kiri atas

glColor3f(1,0,0) 'merah

glVertex3f(-1,1,1) 'kiri bawah

glColor3f(1,0,0) 'merah

glVertex3f(1,1,1) 'kanan bawah

glEnd()

glBegin(GL\_QUADS) 'sisi depan

glColor3f(1,0,0) 'merah

glVertex3f(1,1,1) 'kanan atas

glColor3f(0,1,0) 'hijau

glVertex3f(-1,1,1)'kiri atas

glColor3f(0,0,1) 'biru

glVertex3f(-1,-1,1) 'kiri bawah

glColor3f(1,1,0) 'kuning

glVertex3f(1,-1,1) 'kanan bawah

glEnd()

glBegin(GL\_QUADS) 'sisi kiri

glVertex3f(-1,1,-1) 'kanan atas

glVertex3f(-1,1,1)'kiri atas

glVertex3f(-1,-1,1) 'kiri bawah

glVertex3f(-1,-1,-1) 'kanan bawah

glEnd()

glBegin(GL\_QUADS) 'sisi kanan

glVertex3f(1,1,-1) 'kanan atas

glVertex3f(1,1,1)'kiri atas

glVertex3f(1,-1,1) 'kiri bawah

glVertex3f(1,-1,-1) 'kanan bawah

glEnd()