

Mohammad Ahnaf Fauzan

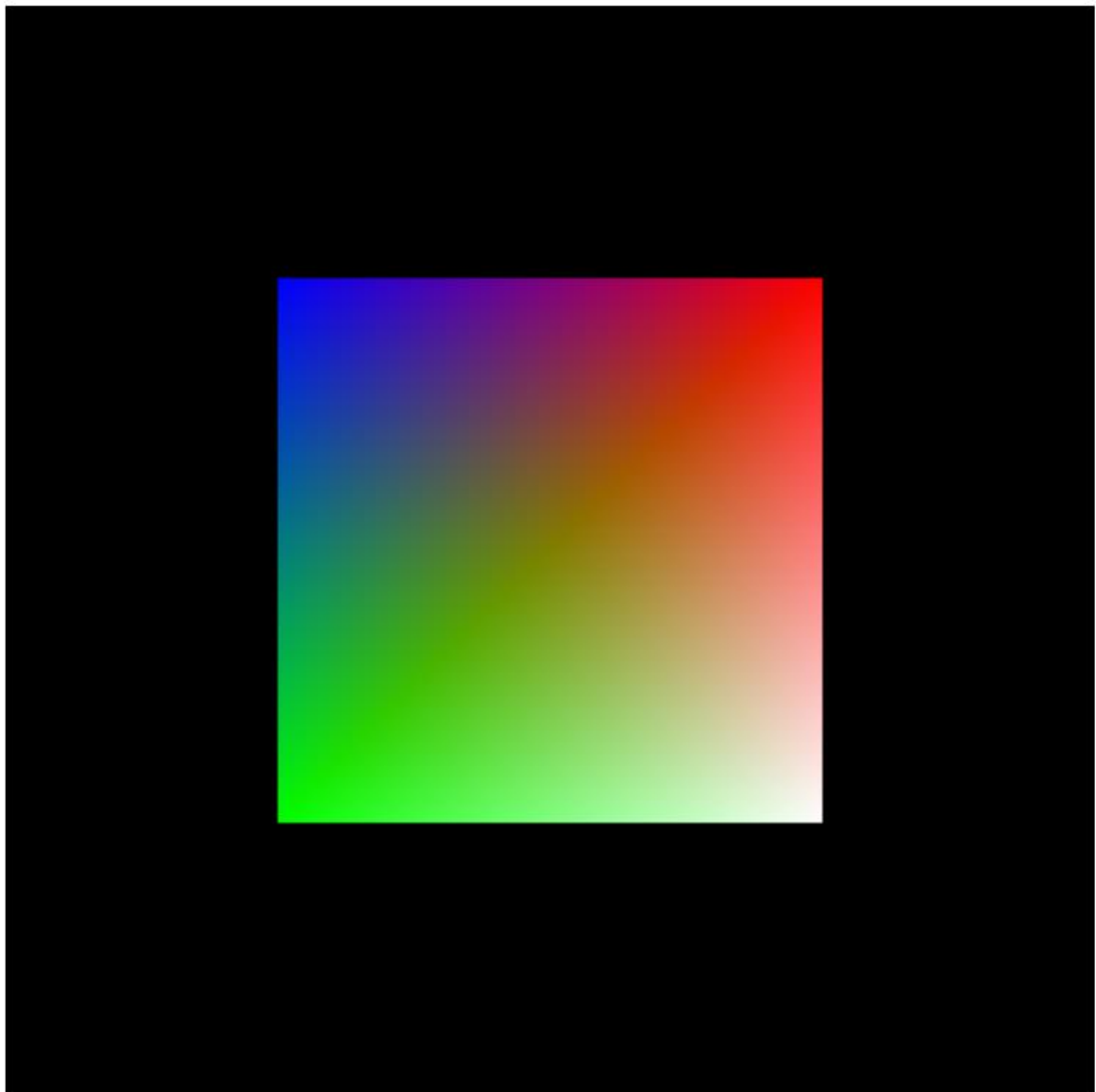
5025211170

Grafkom A

SQUARE

1. Membuat persegi menggunakan 4 warna

The RGB Triangle in WebGL



Yang diubah dari code awal yaitu Ketika membuat segitiga baru dengan titik dan warna yang berbeda sehingga menghasilkan persegi dengan 4 warna

Berikut code yang ditambahkan

```
/* Draw the triangle. */

gl.drawArrays(gl.TRIANGLES, 0, 3);

let coords2 = new Float32Array( [ -0.5, -0.5, 0.5, -0.5, 0.5, 0.5 ] );

gl.bindBuffer(gl.ARRAY_BUFFER, bufferCoords);
gl.bufferData(gl.ARRAY_BUFFER, coords2, gl.STREAM_DRAW);
gl.vertexAttribPointer(attributeCoords, 2, gl.FLOAT, false, 0, 0);
gl.enableVertexAttribArray(attributeCoords);

/* Set up values for the "color" attribute */

let color2 = new Float32Array( [ 0,1,0, 1,1,1, 1,0,0 ] );

gl.bindBuffer(gl.ARRAY_BUFFER, bufferColor);
gl.bufferData(gl.ARRAY_BUFFER, color2, gl.STREAM_DRAW);
gl.vertexAttribPointer(attributeColor, 3, gl.FLOAT, false, 0, 0);
gl.enableVertexAttribArray(attributeColor);

/* Draw the triangle. */

gl.drawArrays(gl.TRIANGLES, 0, 3);
```

CUBE

Dengan mengubah warna dan juga bisa menggunakan berbagai pov , saya menggunakan pov dari sisi kiri bagian kubus, dimana kubus tersebut saya buat tanpa memiliki sisi depan.

Kubus dibuat dengan WebGL dan glMatrix

