

# **“Pertanyaan Mengenai Texture - 2”**

**Pengantar Grafika Komputer**



Oleh :

ARLO MARIO DENDI

4210181018

**Program Studi D4 Teknologi Game**

**Departemen Teknologi Multimedia Kreatif**

**Politeknik Elektronika Negeri Surabaya**

**2020**

### **Pertanyaan Mengenai Grafika Komputer – Shader & Lighting**

Pada pertemuan mata kuliah Praktikum Pengantar Grafika Komputer diberikan tugas untuk mengikut tutorial yang diberikan. Dari Praktikum tersebut timbul beberapa pertanyaan terkait Grafika Komputer – Shader & Lighting. Berikut adalah daftar pertanyaan yang telah dibuat.

1. Apa perbedaan Vertex Shader, Fragment Shader, dan Geometry Shader pada OpenGL ?
2. Apakah kita bisa menerapkan lebih dari 1 lighting (Three Point Lighting) pada OpenGL?
3. Apa perbedaan antara Point lighting , Spot lighting , Sun lighting ?
4. Bagaimana cara membuat cahaya memiliki efek decay atau attenuation pada OpenGL?
5. Bagaimana cara mengatur kekuatan cahaya (intensitas cahaya) pada OpenGL ?
6. Bagaimana cara membuat obyek menjadi transparan pada OpenGL ?
7. Apa yang terjadi jika objek transparan terkena cahaya pada OpenGL ?
8. Apakah cara lighting pada objek 3D sama dengan pencahayaan pada objek 2D ?
9. Apakah memungkinkan pada OpenGL untuk memunculkan bayangan objek ketika terkena cahaya ?

Link GitHub ( <https://github.com/arlomd8/GrafikaKomputerTeori14> )