

“Pertanyaan Mengenai Texture”

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 – Texture

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

1. Apa saja perbedaan antara OpenGL versi dibawah 3.0 dengan OpenGL versi diatas 3.0 ?
2. Apa yang dimaksud dengan “location” pada Vertex Shader?
3. Apa yang dimaksud dengan “varying” pada Vertex Shader maupun Fragment Shader?
4. Apa yang dimaksud dengan “uniform” pada Vertex Shader maupun Fragment Shader?
5. Apa perbedaan antara “uniform” dan “varying” pada Vertex Shader maupun Fragment Shader?
6. Pada proses filtering, apa yang dimaksud dengan MIPMAP ?
7. Pada proses konfigurasi proyek, terdapat dua versi library yang berbeda yaitu untuk Win32 dan Win64. Apa perbedaan antara library untuk Win32 dan Win64 terhadap OpenGL ?
8. Apa yang dimaksud dengan “Vertex Attrib Pointer” ?
9. Ada berapa banyak texture unit pada OpenGL ?
10. Apa fungsi texture unit pada OpenGL ?
11. Apa yang dimaksud dengan FACE CULLING pada OpenGL?
12. Apa kegunaan Face Culling ?
13. Apakah Face Culling harus/wajib diperlukan?

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