Nama : Farhan Yusuf Akbar

NIM : 13519202

Kelas : 04

*Rotation* atau rotasi adalah proses memutar suatu objek. Pada WebGL, proses rotasi ini dilakukan dengan menggunakan fungsi sinus dan cosinus untuk mengubah nilai letak objek dari satu titik ke titik lain sehingga seolah-seolah terlihat objek berputar. Proses rotasi ini dilakukan dengan satuan derajat, dimulai dari 0 hingga 360 derajat. Berikut adalah contoh dari implementasi rotasi pada WebGL.

1. Huruf F

Vertex shader dan fragment shader

|  |
| --- |

Implementasi rotasi dengan sinus dan cosinus

|  |
| --- |

Hasil akhirnya adalah sebagai berikut.

|  |
| --- |