

“Question 1”

Pengantar Grafika Komputer



Oleh :

Farhan Muhammad 4210181002

Program Studi D4 Teknologi Game
Departemen Teknologi Multimedia Kreatif
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
2020/2021

Question 1

Pada pertemuan mata kuliah teori dan praktikum pengantar grafika komputer kali ini, kami akan membuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan OpenGL dari mulai awal bab hingga bab penjelasan terakhir mengenai texturing. Berikut untuk pertanyaan-pertanyaannya:

1. Apa saja yang harus diperhatikan saat ingin menggunakan OpenGL dalam suatu komputer/laptop?
2. Perbedaan apa saja yang paling signifikan antara OpenGL versi dibawah 3.0 dan OpenGL versi diatas 3.0?
3. Apakah dalam OpenGL terdapat metode layering dan bagaimana cara paling efektif dalam menyusun layer beberapa objek yang ada?
4. Apa fungsi dasar dari GLFW, GLEW, GLM, SOIL2?
5. Terdapat dua jenis input dengan keyboard dalam OpenGL, input biasa dan spesial, apa perbedaan diantara keduanya?
6. Ketika kita mengatur linking library pada awal pengaturan OpenGL, terdapat versi x86 dan x64, apakah terdapat perbedaan yang signifikan diantara keduanya ?
7. Objek primitif apa saja yang dimiliki oleh OpenGL khususnya apabila kita menggunakan GLUT?
8. Sebutkan fungsi dasar yang harus digunakan ketika kita ingin membuat sebuah window dalam OpenGL?