**Tugas 1**

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

A screen shot of a computer

Description automatically generated

Diperoleh Koordinat:

Titik Tengah (0,0)

Titik Kiri Atas (-0.5)

Titik Kiri Bawah (-0.5, -0.5)

Titik Kanan Atas (0.5, 0.5)

Titik Kanan Bawah (0.5, -0.5)

**Tugas 2**

1. Ganti warna background dengan mengganti nilai glClearColor:

hiijau → glClearColor (0, 1, 0, 0)

A green screen with a white square

Description automatically generated

Biru → glClearColor (0,0,1,0)

A blue screen with a white square

Description automatically generated

Kuning → glClearColor (1,1,0,0)

A yellow square with a white square in the middle

Description automatically generated

1. Ganti warna object (segi empat) dengan mengganti nilai dalam glColor3f

Merah → glColor3f (1,0,0)

A red square on a white background

Description automatically generated

Putih → glColor3f (1,1,1)

A black screen with a white square

Description automatically generated

Abu-Abu → glColor3f (0.5, 0.5, 0.5)

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Ganti ukuran object dengan mengganti nilai vertex pada object QL\_QUADS

|  |  |
| --- | --- |
| A screenshot of a computer  Description automatically generated | A screenshot of a computer  Description automatically generated |
| 1 | 1.6 |

1. Perbesar ukuran window dengan mengganti nilai pada glutInitWindowSize.

|  |  |
| --- | --- |
|  | A screenshot of a computer  Description automatically generated |
| 600 \* 900 | 1200 \* 900 |

1. Ganti nilai pada glutInitWindowPosition, lihat dan perhatikan perubahan yang terjadi pada window, dan jelaskan.

|  |  |
| --- | --- |
| A computer screen shot of a computer  Description automatically generated |  |
| 100\*100 | 500,300 |

1. Kesimpulannya

**glClearColor** untuk merubah warna background window dengan format (R,G,B,A)

**glColor3f** untuk merubah warna object dengan format (R,G,B)

**glVertex2f** untuk mengubah kordinat titik object sekaligus dapat memperbesar ukuran object

**glutInitWindowSize** untuk mengubah ukuran window

**glutInitWindowPosition** untuk menentukan lokasi kordinat window yang tampil pada layar

**Tugas 3**

1. Buatlah program untuk membuat jenis openGL primitives yang lain, dengan mengganti PRIMITIVES (GL\_TRIANGLES) dengan primitives yang lain,yaitu:
   1. GL\_LINES
   2. GL\_TRIANGLESTRIP
   3. GL\_QUADS

A screen shot of a computer

Description automatically generated

1. Perhatikan urutan dari vertex untuk setiap jenis OpenGL Geometric Primitive, lampirkan output program.
   1. GL\_LINES

A screenshot of a computer

Description automatically generated

* 1. GL\_TRIANGLESTRIP

A screenshot of a computer

Description automatically generated

* 1. GL\_QUADS

ssA screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Buatlah program untuk menghasilkan segi delapan berwarna, dengan menambahkan fungsi glcolor3f() simpan dengan nama Tugas2.1.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

1. Kesimpulan dari Modul 2

Dalam pembuatan objek harus diperhatikan urutan dari setiap verteks agar bentuk objek yang dihasilkan sesuai.