

NIM: 13519188

Nama: Jeremia Axel

Kelas: 04

How It Works

IF3260 Grafika Komputer

WebGL bekerja dengan cara menentukan lokasi dan warna vertex/simpul yang menjadi titik penggambaran, program vertex shader bertugas atas hal ini, dan kemudian melakukan penggambaran dengan suatu warna dari vertex-vertex tersebut, program fragment shader lah yang bertugas atas hal ini.

Proses penggambaran pada WebGL dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Membaca titik-titik vertex dan warnanya, yang diberikan oleh user di dalam program. Titik-titik vertex ini dimasukkan ke dalam array float 32-bit yang berisi 2 nilai untuk tiap vertex, yaitu titik x dan titik y.
2. Kemudian akan dilakukan penghitungan lokasi tersebut menjadi lokasi pada layar sesuai dengan algoritma yang dideklarasikan.
3. Kemudian, WebGL akan menggambar/mewarnai di daerah di antara ketiga vertex menggunakan tipe penggambaran yang ditentukan user. Penggambaran/pewarnaan ini dilakukan secara sekuensial dari atas ke bawah, mengikuti pembacaan buffer warna yang dideklarasikan user.
Misalkan dideklarasikan bahwa WebGL akan menggunakan tipe penggambaran TRIANGLE, berarti WebGL akan membaca tiap tiga vertex dan menggambar daerah yang dikelilingi oleh ketiga vertex tersebut dengan warna yang dibaca dari buffer.

Pranala

GitHub	https://github.com/jeremiaaxel/GrafKom-Project-1-WebGL-How-It-Works
YouTube	https://youtu.be/K4nLr2Vo3g4