

NIM: 13519188
Nama: Jeremia Axel
Kelas: 04

IF3260 Grafika Komputer

WebGL 2D Scale

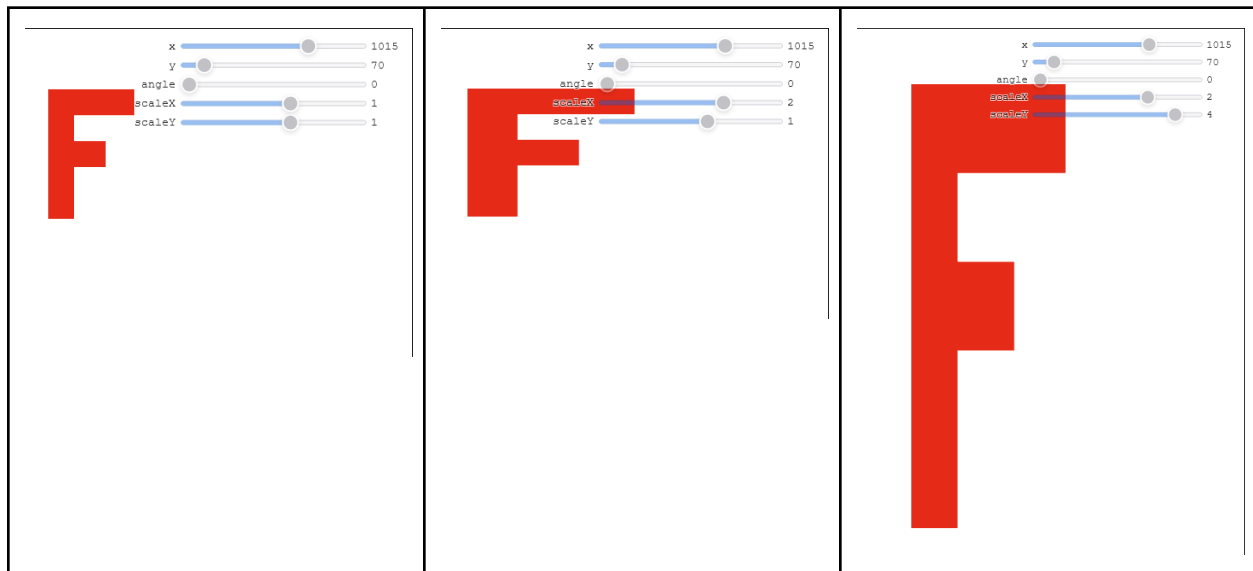
Scaling atau perbesaran pada WebGL berlaku dengan mengalikan koordinat titik-titik awal dengan masing-masing perbesaran sumbunya. Scaling harus dilakukan terlebih dahulu dibandingkan transformasi koordinat lainnya karena perbesaran harus dilakukan terhadap titik asalnya agar perbesaran yang dilakukan hanya terhadap geometri awal. Kemudian baru dapat dilakukan transformasi lainnya seperti pada transformasi-transformasi sebelumnya.

Misal :

- titik-titik awal: [$<0, 0>$, $<1, 0>$, $<0, 1>$]
- Perbesaran: [2,4]

Maka hasilnya:

Titik-titik akhir: [$<0,0>$, $<2,0>$, $<0,4>$]



Pranala

GitHub	https://github.com/jeremiaaxel/WebGL-2D-Scale
YouTube	https://youtu.be/JdfFW5VHr18