

# Daftar Isi

## Manual Fungsionalitas Program

Load File Model

Mengubah Jenis Proyeksi

Mengubah Zoom Kamera dan Mengitari Model

Melakukan Transformasi berupa Translasi, Rotasi, dan Scaling

Reset Default View

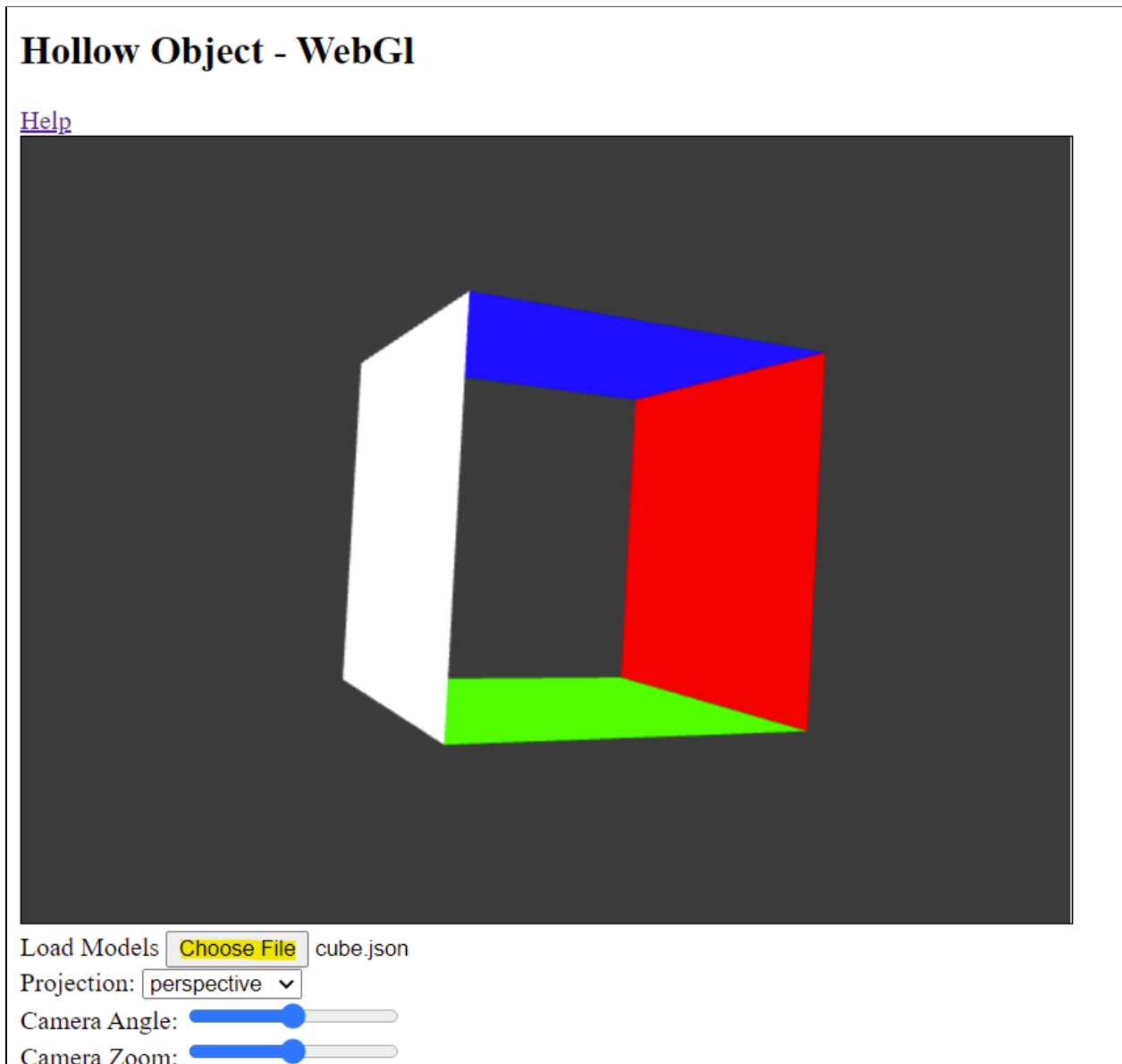
Shading

Help

# Manual Fungsionalitas Program

## Load File Model

Untuk memulai melakukan *render* hollow object, diperlukan *load file* terlebih dahulu dengan klik tombol “Choose File” disamping text Load Models. File yang diterima harus merupakan object JSON, contohnya sudah ada pada repository (cube.json dan triangle.json).

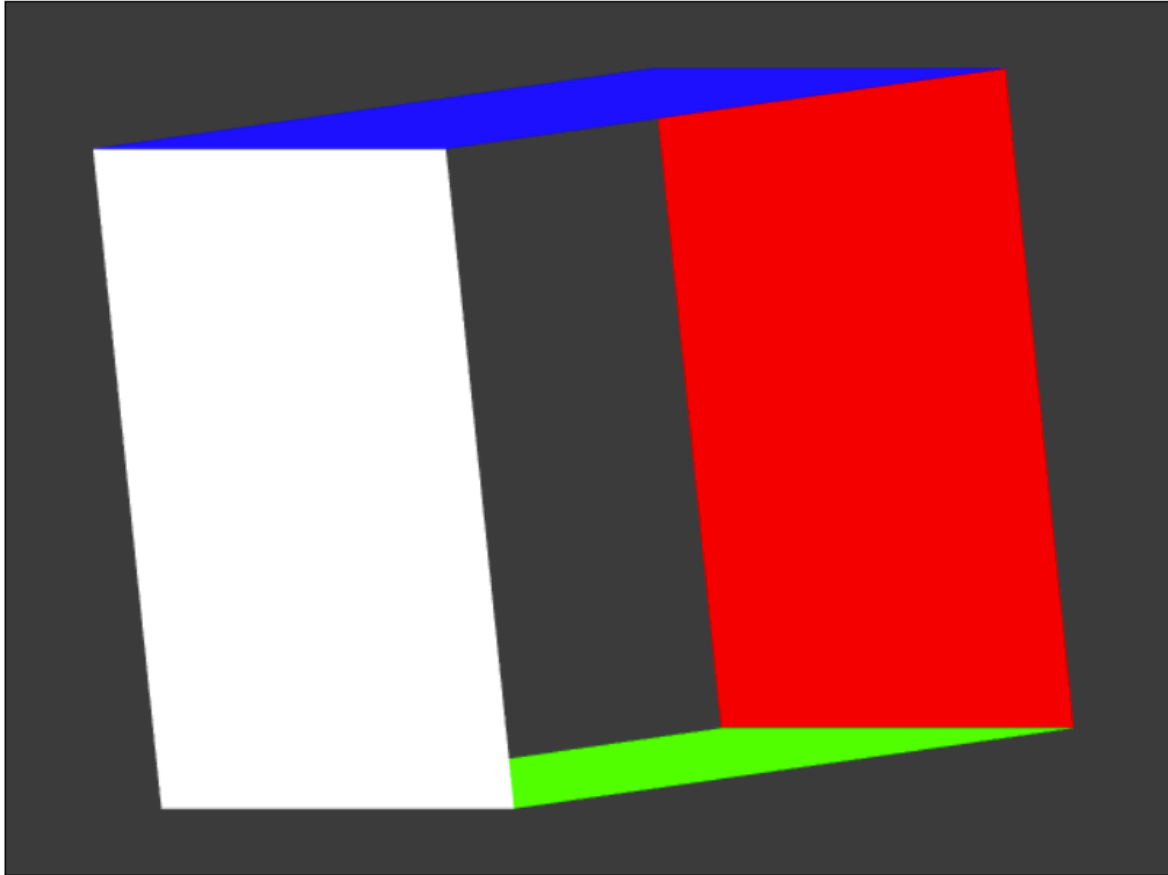


## Mengubah Jenis Proyeksi

Untuk mengubah jenis proyeksi dapat dipilih dari menu seleksi di samping text Projection, terdapat tiga jenis proyeksi yang tersedia, yakni perspective, orthographic, dan oblique.

# Hollow Object - WebGL

[Help](#)

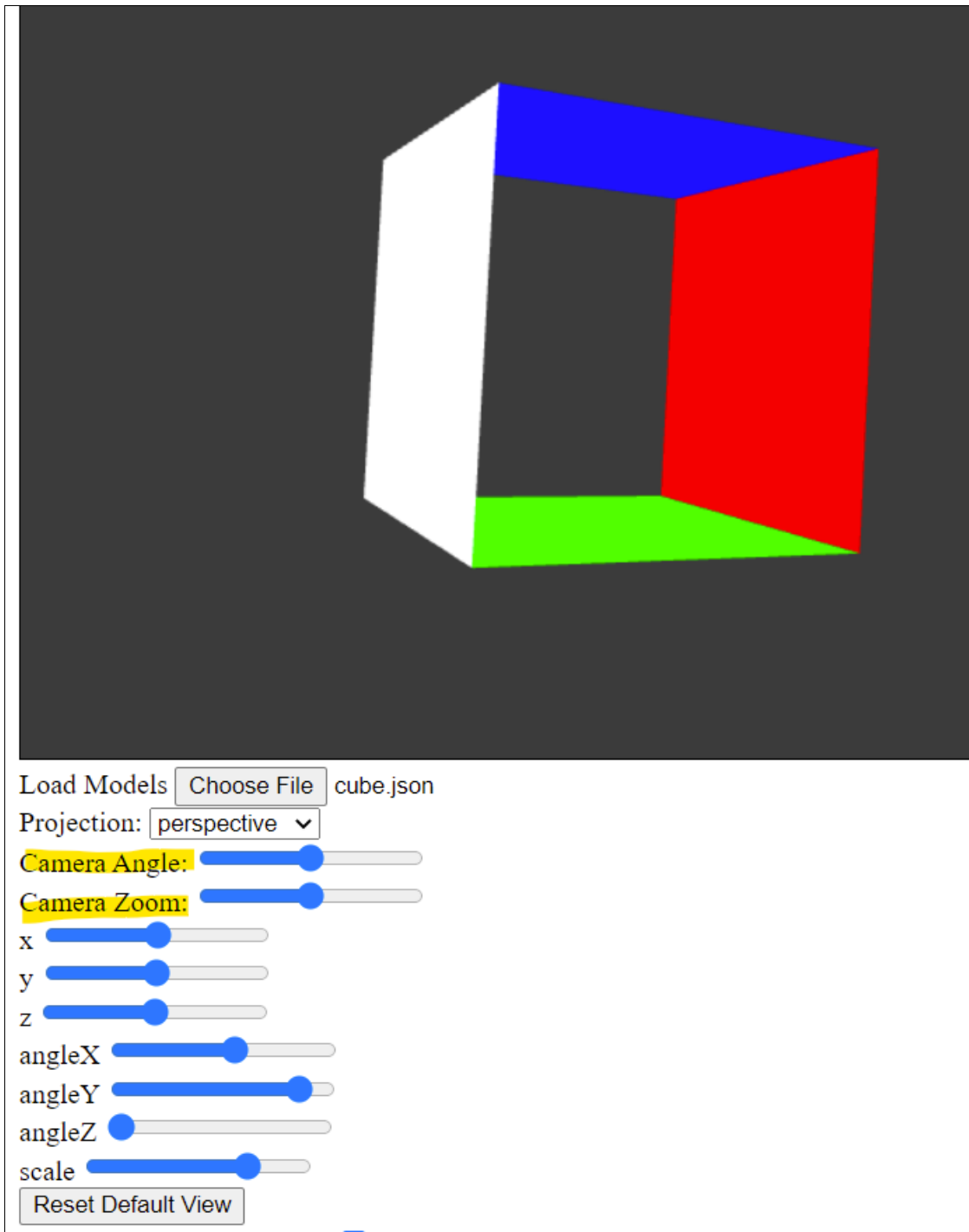


Load Models  cube.json

Projection:    
Camera Ang   
Camera Zoc   
x

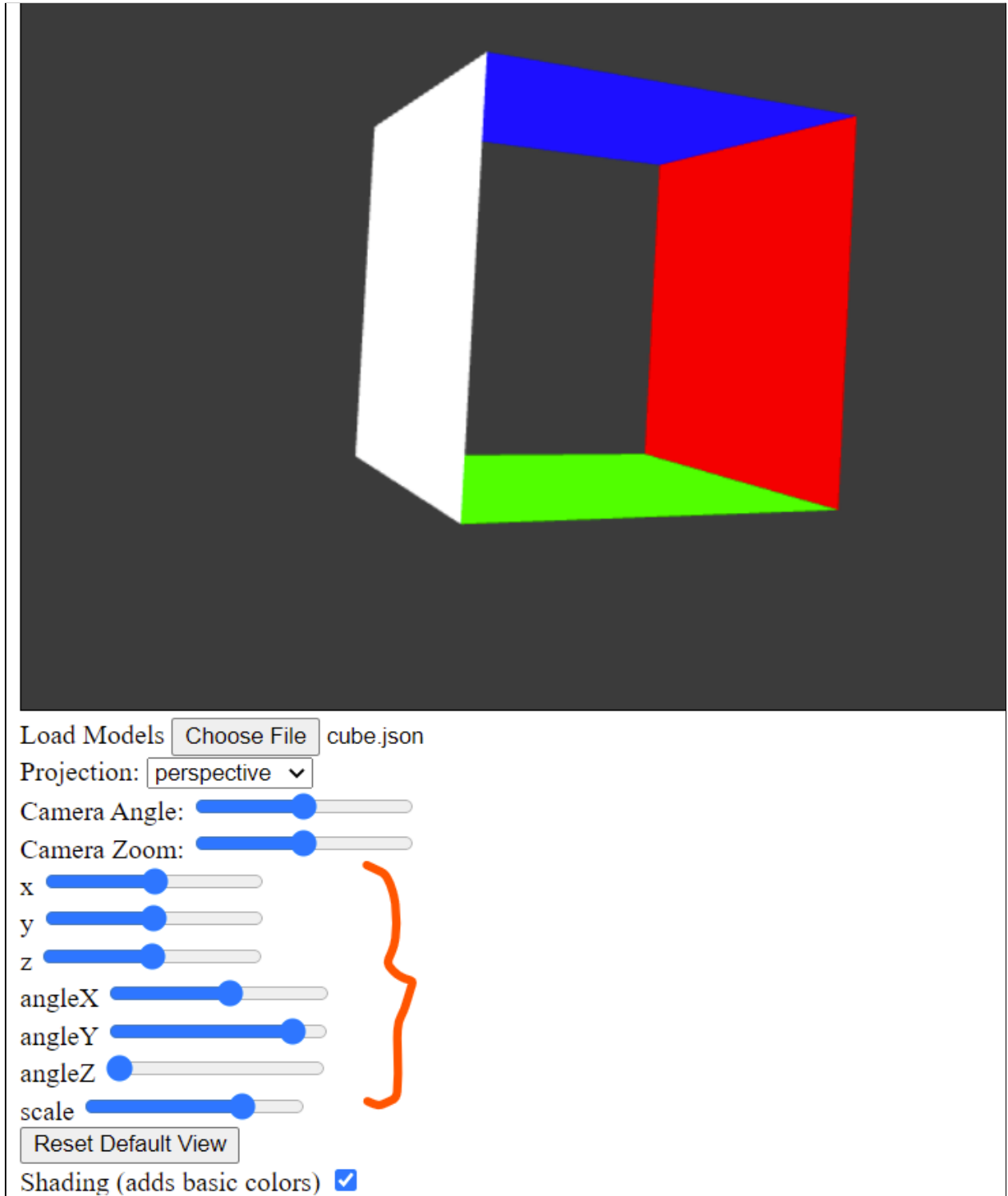
## Mengubah Zoom Kamera dan Mengitari Model

Untuk mengubah zoom kamera dan mengitari model, dapat dilakukan dengan menggeser silder input Camera Zoom dan Camera Angle.



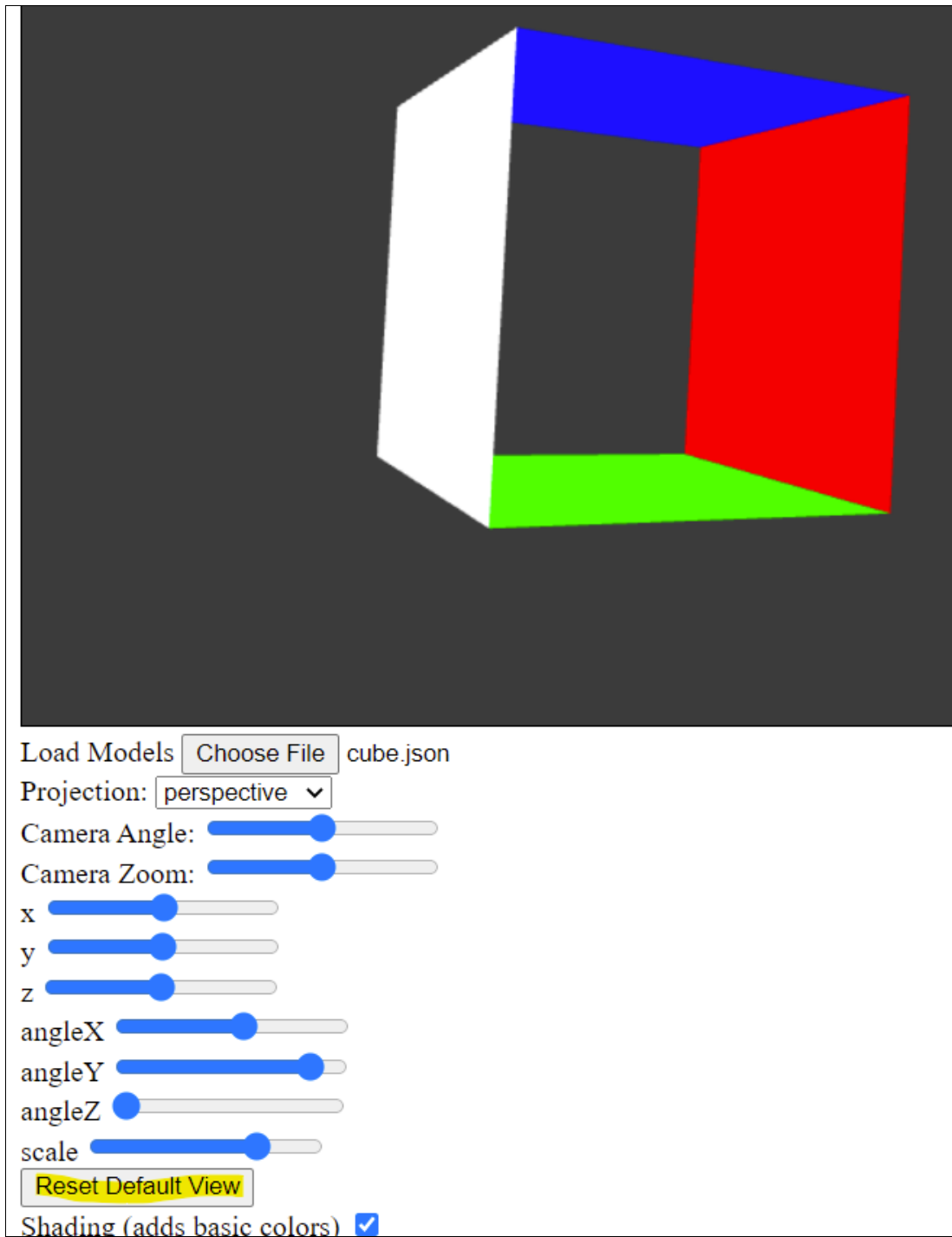
## Melakukan Transformasi berupa Translasi, Rotasi, dan Scaling

Untuk melakukan beberapa transformasi berupa translasi, rotasi, dan scaling. Dapat dilakukan dengan menggeser slider input yang tersedia, yakni slider input x, y, z untuk translasi, slider input angleX, angleY, angleZ untuk rotasi, dan slider input scale untuk scaling.



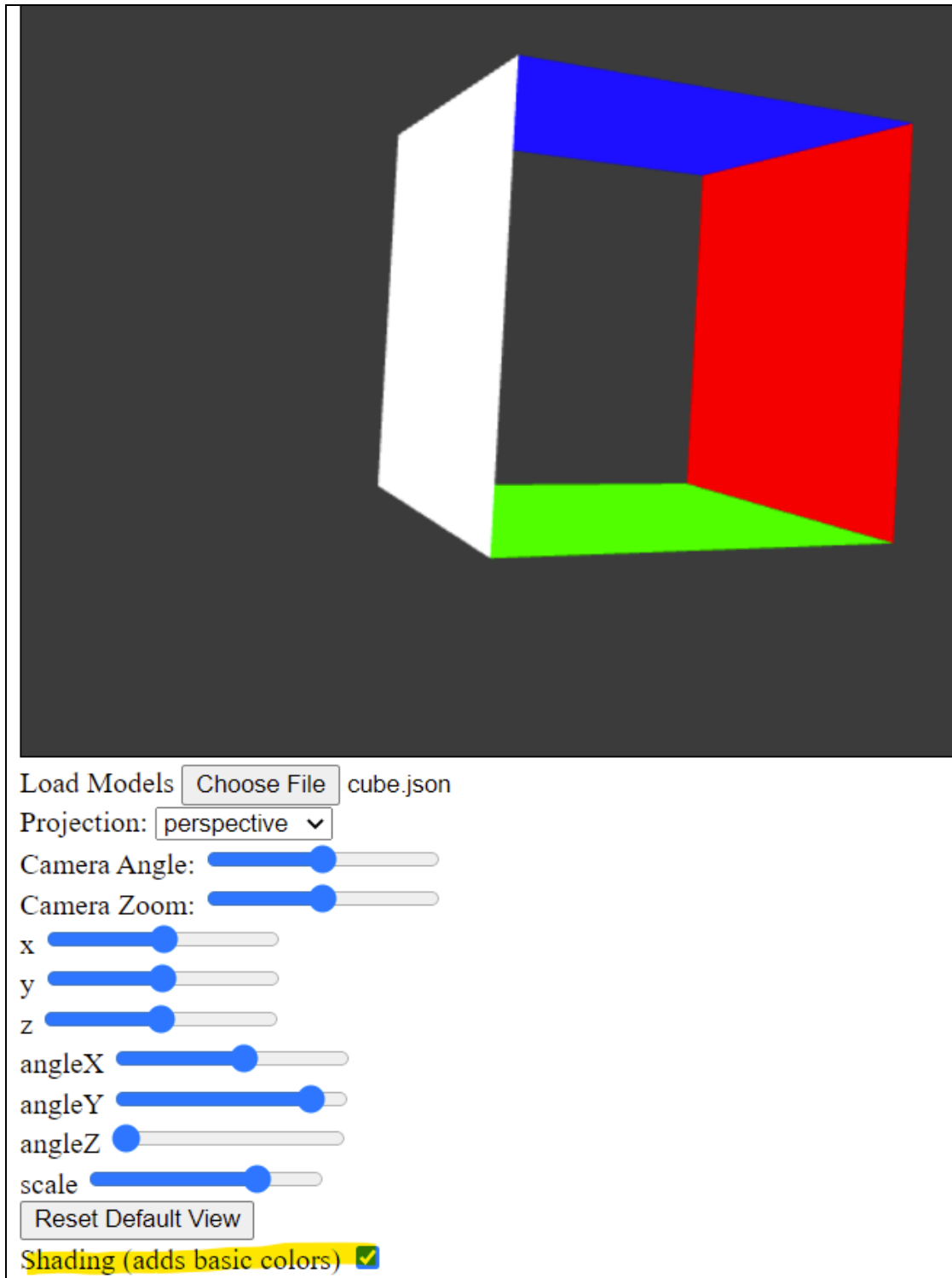
## Reset Default View

Untuk melakukan reset ke default view, dapat dilakukan dengan menekan tombol “Reset Default View”.



## Shading

Untuk menambah warna dasar dapat digunakan shading on/off, dengan mencentang checkbox yang ada disebelah text “Shading (adds basic color)”

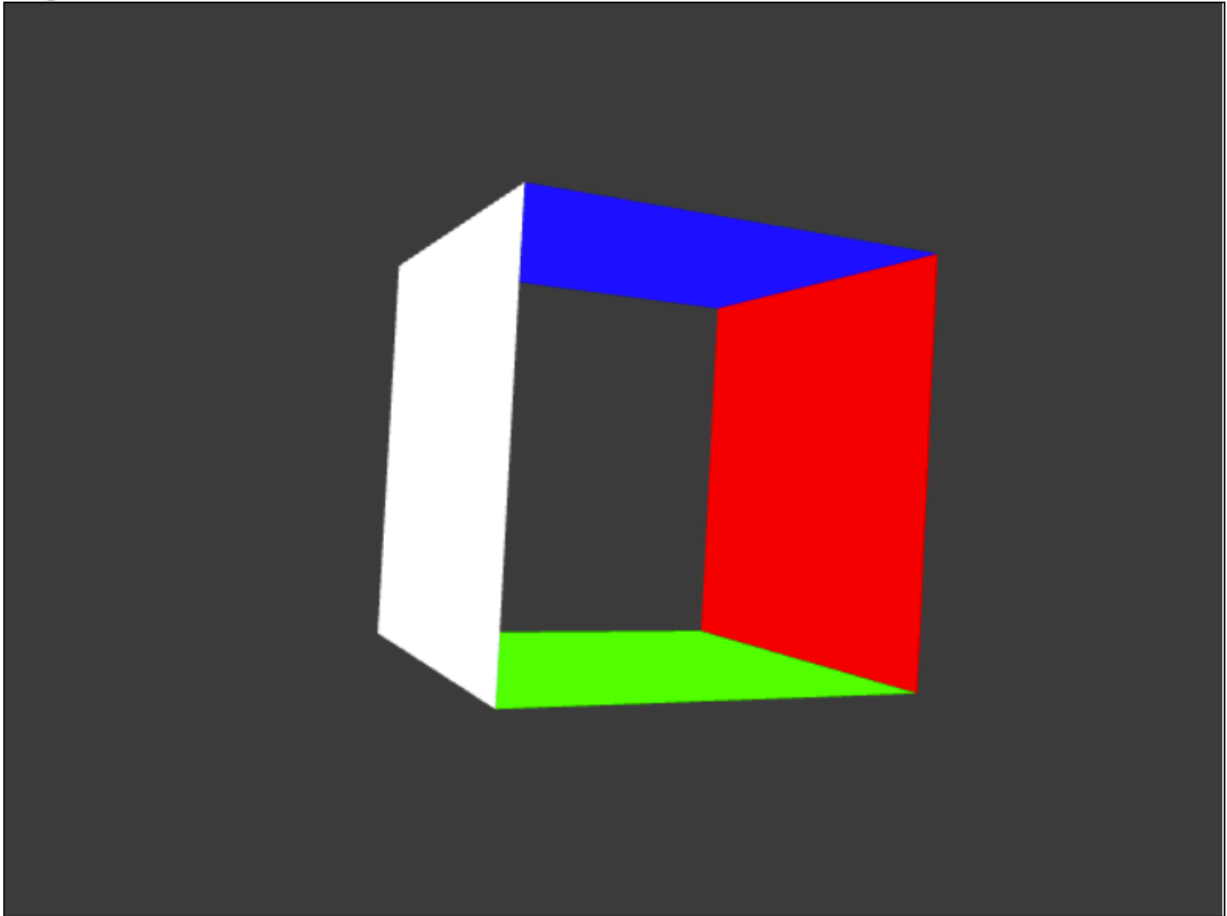


## Help

Untuk melihat cara pemakaian aplikasi, dapat dilihat pada link “Help” yang ada di aplikasi.

### Hollow Object - WebGL

[Help](#)



Load Models  cube icon