LAPORAN MEKANIKA GAME 3

PERBANDINGAN WEBGL DAN OPENGL



Dimas Septian Rakasiwi

4210151011

PRODI TEKNOLOGI GAME

DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF

POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA

SURABAYA

2017-2018

**COORDINATE**

WebGL :

Penulisan titik koordinat webgl berbentuk array, sehingga perlu menata lagi dalam memeperkirakan titik-titik bangunan. Posisi satu titik bangunan diwakilkan tiga urutan array (contoh x = -0.5, y = 0.5, z = 0.0)

OpenGL :

Penulisan titik koordinat lebih tertata di dalam fungsi yang disediakan oleh library opengl.

**TRANSFORMATION**

WebGL :

Terdapat fungsi perhitungan untuk transformasi bangun.

OpenGL :

Penulisan transformasi titik koordinat lebih sederhana sehingga mudah dimengerti.

**MODEL VIEW PROJECTION**

WebGL :

Untuk mengganti tampilan perspektif menjadi orthographic, dengan

menyesuaikan *fudgeFactor* pada *shader* untuk menggandakan nilai di sumbu Z. Lalu mengganti menjadi *ztoDivideBy.*

Nilai titik di x, y, z webgl akan mengggunakan nilai gl\_Point yang telah disetting *ztoDivideBy.*

OpenGL : Terdapat aspect ratio dalam menyesuaikan panjang dan lebar layar perspektif.