

Nama : Oktaviana Sadama Nur Azizah

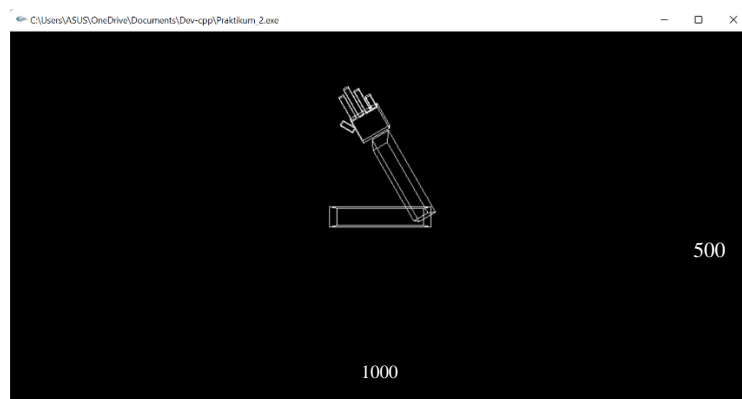
NIM : 24060121130060

Kelas : B2 Praktikum Grafika dan Komputasi Visual

Penjelasan Kode Lengan Bergerak

glutInitWindowSize

Window size diatur dalam ukuran panjang 1000 dan lebar 500, seperti tampak pada gambar di bawah ini.



static int

```
10
11 static int shoulder = 0, elbow = 120, palm = 0, thumb = 30,
12 index = 0, middle = 0, ring = 0, little = 0;
13
```

Elbow diarahkan pada sudut 120° dari sumbu x dan thumb diarahkan pada sudut 30° dari sumbu x. Sedangkan sisanya, yaitu shoulder, palm, index, middle, ring, dan little mulai dari sudut 0° terhadap sumbu x sehingga didapati **‘lengan bergerak’** yang seperti sedang melambai.

Penjelasan Kode dalam Display

**kode translasi, rotasi, scale, dan wire cube dapat dilihat pada .cpp*

Kode **‘lengan bergerak’** diapit dengan `glPushMatrix()` dan `glPopMatrix()`. Khusus untuk bagian jari, yaitu thumb, index, middle, ring, dan little masing - masing diapit lagi dengan `glPushMatrix()` dan `glPopMatrix()` agar setiap jari dapat digerakkan secara individu dan tidak bergerak mengikuti jari di atasnya.

Fungsi Keyboard

Semua fungsi keyboard diatur agar setiap bagian dari **‘lengan bergerak’** dapat berotasi penuh 360°.

Berikut tabel switch (key) keyboard:

| No. | Bagian Lengan | Kode Gerak | |
|-----|---------------|------------|------|
| | | Up | Down |
| 1. | Shoulder | ‘S’ | ‘s’ |
| 2. | Elbow | ‘E’ | ‘e’ |
| 3. | Palm | ‘P’ | ‘p’ |
| 4. | Thumb | ‘T’ | ‘t’ |
| 5. | Index | ‘I’ | ‘i’ |
| 6. | Middle | ‘M’ | ‘m’ |
| 7. | Ring | ‘R’ | ‘r’ |
| 8. | Little | ‘L’ | ‘l’ |