

Analisa Teknik Cube Mapping Berbasis OpenGL

YOHAN ANGJAYA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111200602722@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini berisi tentang analisa Cube Mapping berbasis OpenGL yang telah dipelajari oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Cube Mapping merupakan metode environment mapping selain sphere mapping dan saat ini banyak digunakan karena keefisienan dan kemudahannya untuk diimplementasikan. Cube Mapping memiliki kelebihan tersendiri dari pendahulunya, Sphere Mapping, yaitu kemampuan dalam memberikan data visual berupa 6 gambar berbeda yang seolah ditempelkan ke 6 sisi persegi sebuah kubus. Hal ini tidak akan menimbulkan efek distorsi pada gambar texture seperti yang sering terjadi pada Sphere Mapping jika pembuat model kurang berhati-hati. Selain itu, gambar texture pada Cube Mapping dapat memiliki detil yang lebih dalam dan realistik untuk sebuah virtual environment

Kata Kunci : komputer grafik, model 3D, texture mapping, cube mapping, OpenGL

Analysis of OpenGL Based Cube Mapping Technique

YOHAN ANGJAYA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111200602722@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

This paper contains an analysis of Cube Mapping OpenGL which has been studied by previous researchers. Cube Mapping is an environment mapping method in addition to the sphere mapping and is currently widely used due to the efficiency and simplicity to be implemented. Cube Mapping has its own advantages compared to its predecessor, Sphere mapping, that is the ability to provide visual data in the form of 6 different images as if attached to the 6 sides of a cube square. This will not cause distortion effect on the texture image as often happens in the Sphere Mapping if the modeler was careless. In addition, image texture on Cube Mapping can be more detailed and realistic in a virtual environment.

Keyword : computer graphic, 3D modelling, texture mapping, cube mapping