

ABSTRAKSI

Tujuan dari pembuatan program ini adalah mempelajari teknik *cell shading* dan mengimplementasikan pada rendering 3-Dimensi menggunakan API OpenGL.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah *laboratory experiment* yaitu mempelajari teori *cell shading* dan OpenGL kemudian melakukan pemrograman serta mengujikannya dalam bentuk program.

Hasil program mampu merender objek 3-Dimensi bertipe RAW secara terus menerus dengan teknik *cell shading*.

ABSTRACT

The aim of this program is researching cell shading technique and implementing at 3-Dimension rendering using OpenGL API .

The methodology used is laboratory experiment , which are learn about cell shading theory and OpenGL then do programming and testing it at application.

The result of this application could render as real time rendering RAW type 3-Dimension based at cell shading method.