

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1: Ilustrasi umum proses <i>rendering</i>	6
Gambar 2-2 : Ilustrasi <i>data parallelism</i>	8
Gambar 2-3 : Proses <i>parallel rendering</i> dengan <i>object decomposition</i> dan <i>image decomposition</i>	8
Gambar 2-4 : Ilustrasi algoritma <i>sort-first</i> pada <i>parallel rendering</i>	9
Gambar 2-5 : Ilustrasi algoritma <i>sort-last</i> pada proses <i>parallel rendering</i>	11
Gambar 2-6 : <i>Node</i> pada <i>cluster</i>	12
Gambar 2-7 : Arah dan bentuk grafik berdasarkan nilai gradien.	13
Gambar 3-1 : <i>Flowchart</i> proses <i>rendering</i>	16
Gambar 3-2 : <i>Flowchart</i> proses <i>parallel rendering</i>	17
Gambar 3-3 : <i>Flowchart</i> proses <i>rendering</i> pada OpenGL.	17
Gambar 3-4 : <i>Flowchart</i> proses <i>rendering</i> pada OpenGL GPU.	18
Gambar 3-5 : Rancangan <i>cluster</i>	18
Gambar 3-6 : Perbandingan jumlah <i>polygon</i> dan <i>vertex</i> pada 1 objek <i>dolphin</i> (atas) dan 10 objek <i>dolphin</i> (bawah).	21
Gambar 3-7 : Pencahayaan pada 1 objek <i>dolphin</i>	22
Gambar 3-8 : Pencahayaan pada 10 objek <i>dolphin</i>	22
Gambar 3-9 : <i>Flowchart parallel rendering</i> pada <i>cluster</i>	24
Gambar 4-1 : Grafik waktu <i>render cluster</i> untuk 1 objek <i>dolphin</i> berdasarkan perubahan jumlah <i>frame</i> dan jumlah <i>thread</i>	28
Gambar 4-2 : Grafik waktu <i>render cluster</i> untuk 10 objek <i>dolphin</i> berdasarkan perubahan jumlah <i>frame</i> dan jumlah <i>thread</i>	30
Gambar 4-3 : Grafik perbandingan waktu <i>render cluster</i> pada 4 <i>thread single node</i> dan 4 <i>thread multi node</i> untuk 1 objek <i>dolphin</i> dan 10 objek <i>dolphin</i>	32
Gambar 4-4 : Grafik <i>speedup render cluster</i> untuk 1 objek <i>dolphin</i> dan 10 objek <i>dolphin</i>	36
Gambar 4-5 : Grafik waktu <i>render</i> OpenGL standar dan OpenGL GPU berdasarkan jumlah objek <i>dolphin</i>	39

Gambar 4-6 : Perbandingan hasil *render dolphin* oleh OpenGL standar (atas) dan
OpenGL GPU (bawah). 40