

Grafika komputerowa

Autor:

Jacek Wieczorek (181043)

Prowadzący:

Dr inż. Tomasz Kapłon

Wydział Elektroniki

III rok

Pn TP 08.15 - 11.00

21 grudnia 2011

1 Cel laboratorium

Celem ćwiczenia było poznanie podstawowych technik teksturowania powierzchni z wykorzystaniem *OpenGL* i *GLUT*.

2 Wspólne funkcje programu dla każdego z zadań

2.1 Wczytanie tekstury

¹ dupa

2.2 Sterowanie za pomocą myszki

3 Zadanie 1

Pierwsze zadanie polegało na narysowaniu trójkąta i wypełnieniu go dowolnie wybraną teksturą zapisaną w pliku o *TGA*.

3.1 Przykładowy obraz

4 Zadanie 2

Celem drugie zadania było zbudowanie i teksturowanie jednostronne ostrosłupa o kwadratowej podstawie.

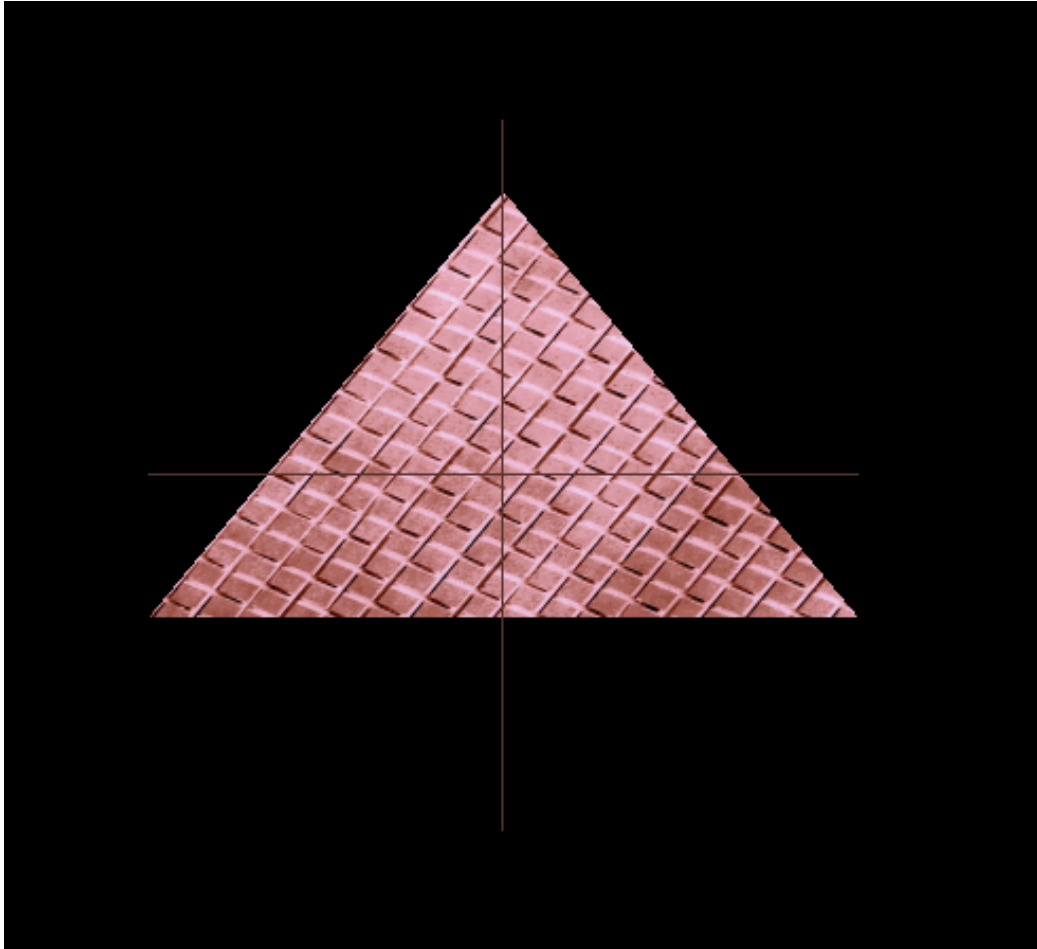
4.1 Przykładowe obrazy

5 Zadanie 3

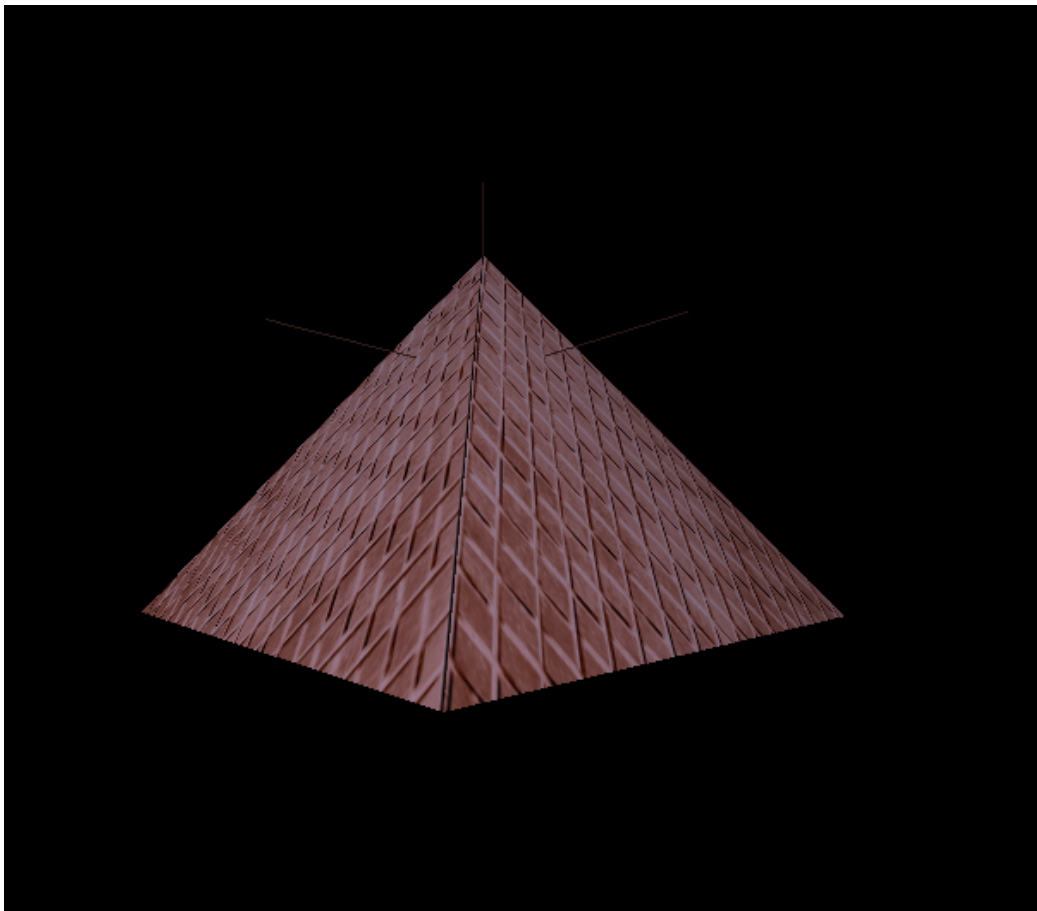
Ostatnie zadanie polegało na nałożeniu na jajko wykorzystywane podczas poprzednich laboratoriów tekstur.

5.1 Przykładowy obraz

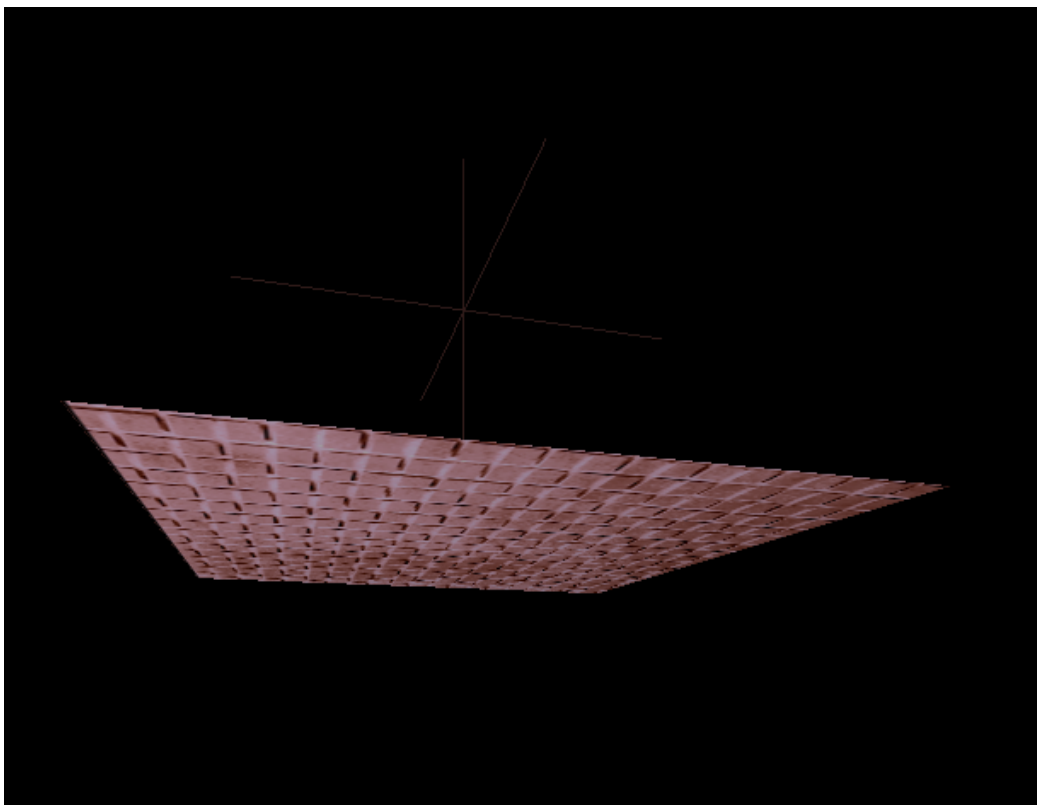
6 Wnioski



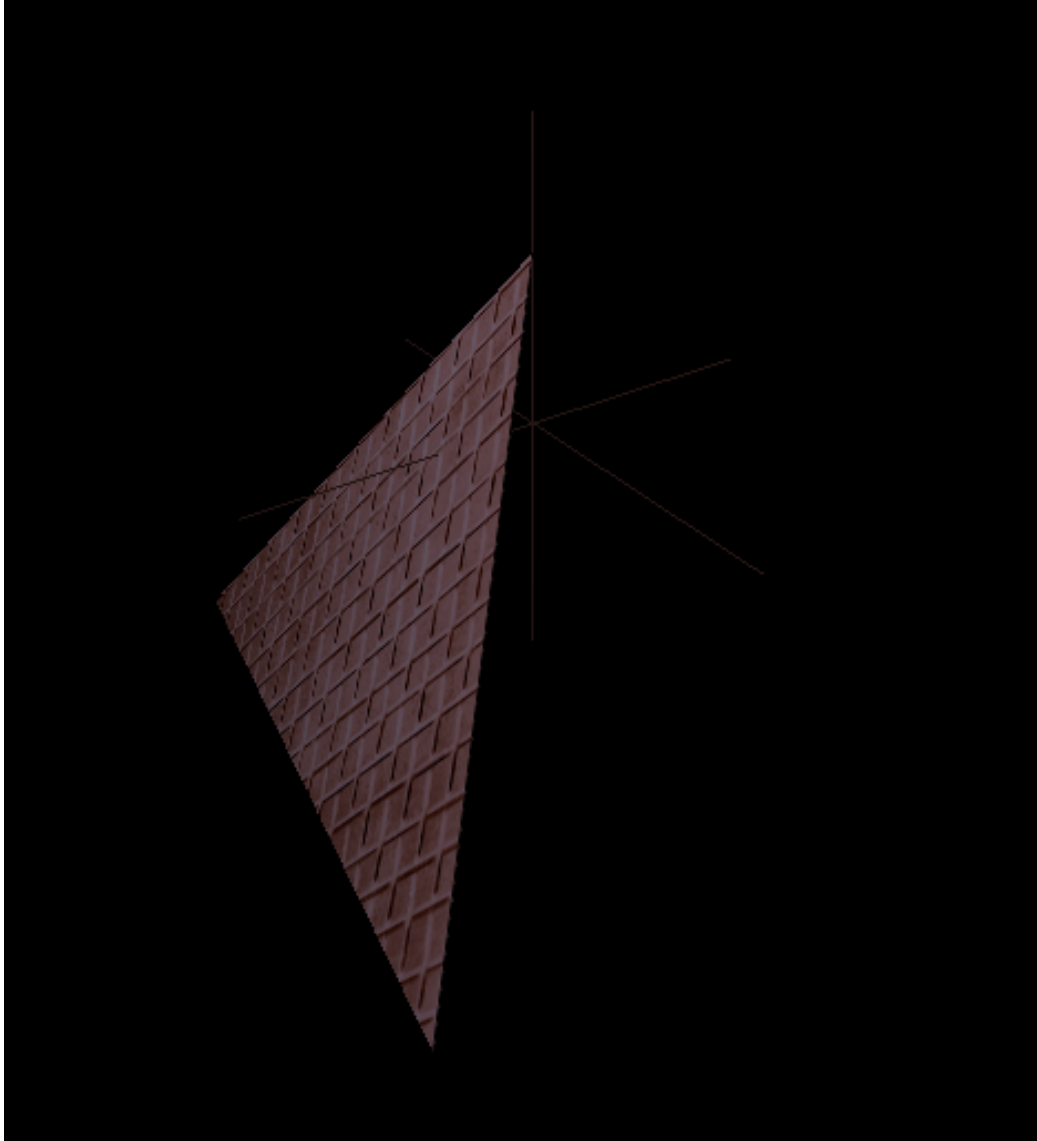
Rysunek 1: Tekstura nałożona na trójkąt



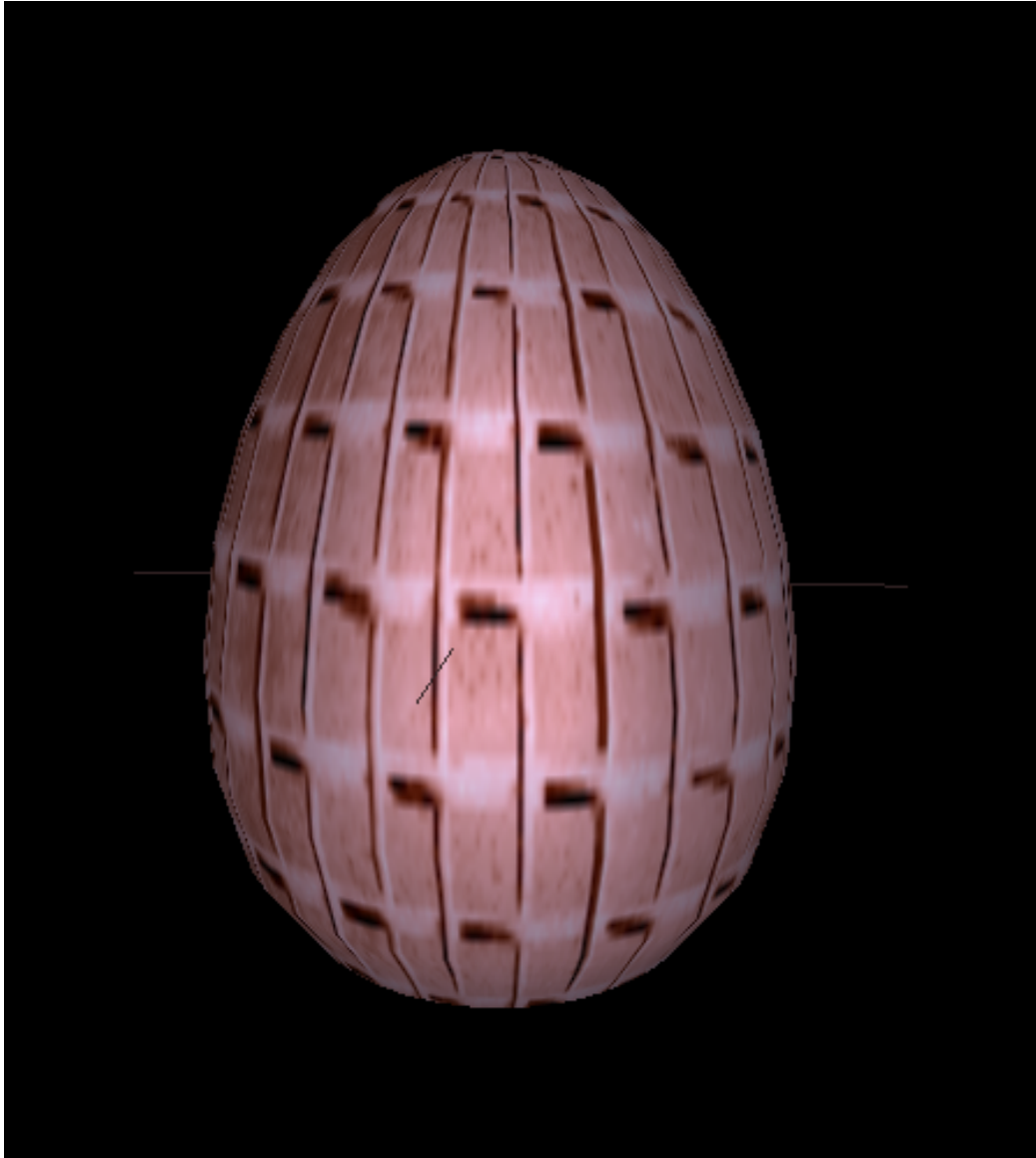
Rysunek 2: Tekstura nałożona na piramidę



Rysunek 3: Tekstura nałożona na podstawę piramidy



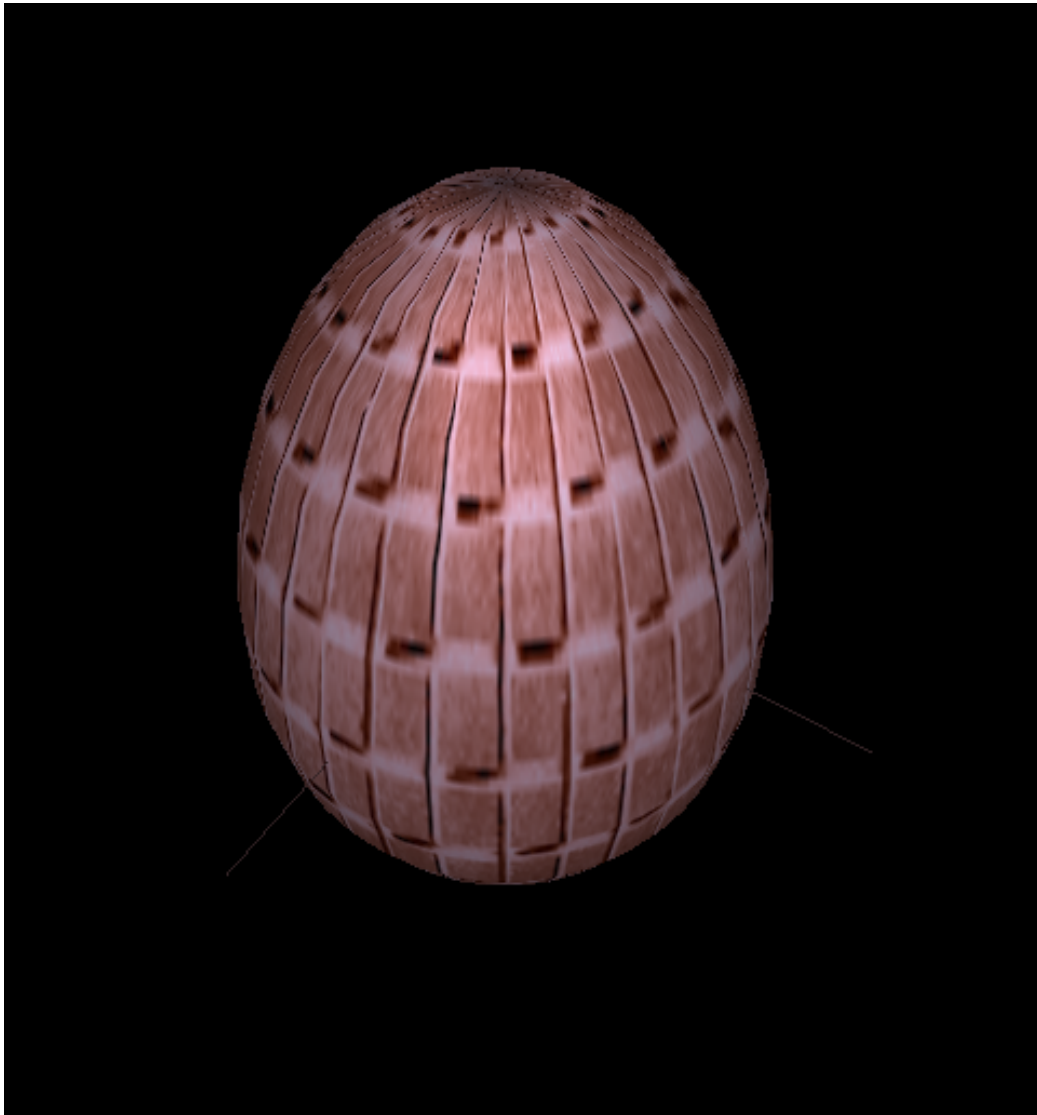
Rysunek 4: Tekstura nałożona na jeden z boków piramidy



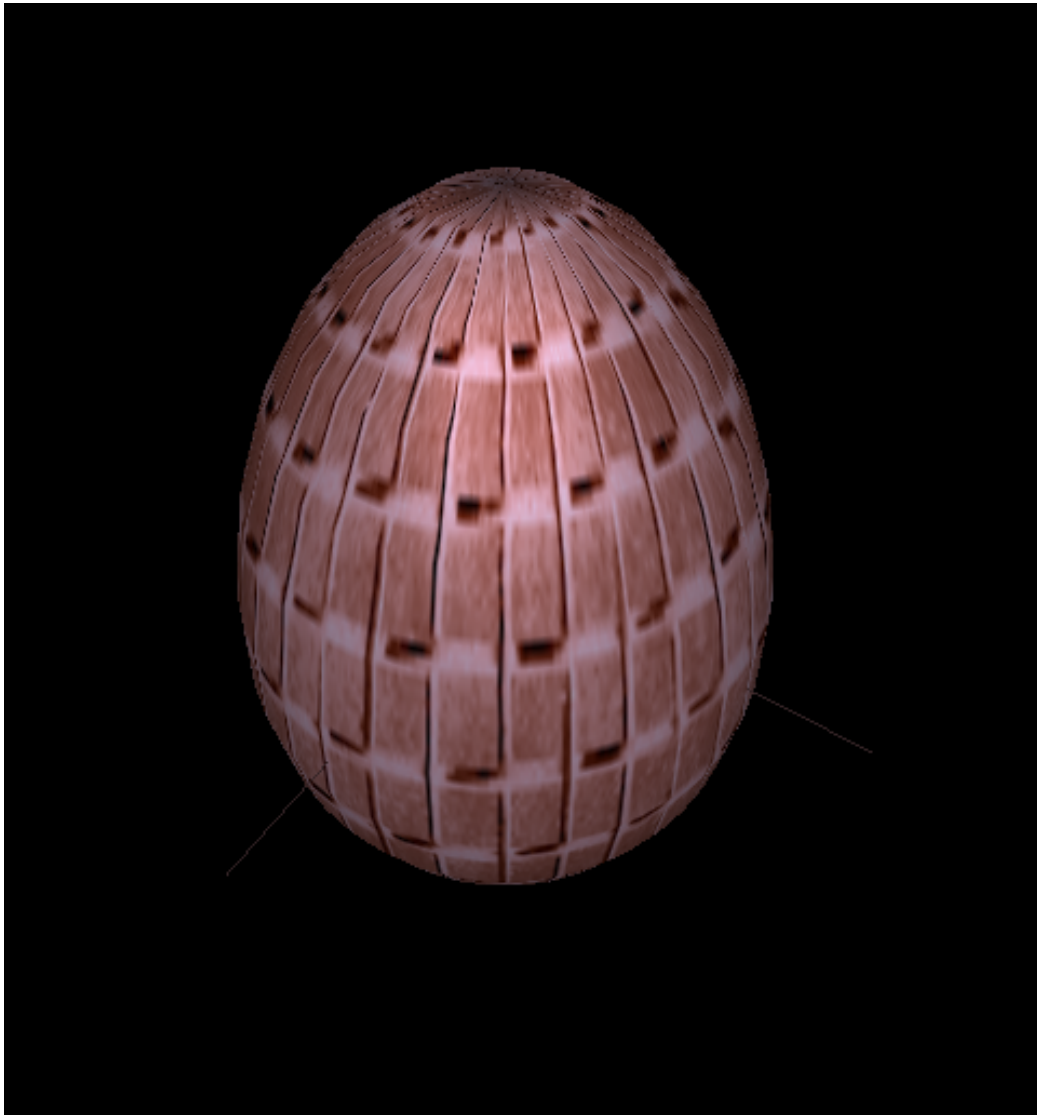
Rysunek 5: Tekstura nałożona na jajko



Rysunek 6: Tekstura nałożona na jajko



Rysunek 7: Tekstura nałożona na jajko



Rysunek 8: Tekstura nałożona na pomniejszone jajko