**Task1. 实现Sierpinski镂垫程序 （p56），并完成如下具体功能（下面的功能要求逐条递增，您可以指完成部分功能）**

1. **理解并实现课本程序**

**完成**

**截图在task1\1\QQ图片20210402230121.png**

**可运行程序在task1\1\Debug\** **Graphics\_lab2.exe**

**代码在task1\1\Graphics\_lab2\test1.cpp**

1. **尝试为不同三角形设置不同的颜色，使得看起来颜色更加美观。**

**完成**

**截图在task1\2\** **QQ截图20210402232615.jpg**

**可运行程序在task1\2\Debug\** **Graphics\_lab2.exe**

**代码在task1\2\Graphics\_lab2\test2.cpp**

1. **为这个镂垫生成动画，或者颜色会随时间不断变化，或者镂垫会随时间旋转、缩放等等。**

**完成**

**因为是动画，没有截图**

**可运行程序在task1\3\Debug\** **Graphics\_lab2.exe**

**代码在task1\3\Graphics\_lab2\test3.cpp**

**Task2.**

1. **设置*合适的相机位置和相机投影矩阵*，使得OpenGL相机能够“看到”需要绘制的物体。**

1. **简单地绘制一个正方体，要求**
   1. **总共6个面，每个面用2个三角形来表示**
   2. **为每个顶点指定颜色**
   3. **渲染模式分别采用smooth模式和flat模式 （请查glShadeMode函数）**
   4. **理解深度缓冲区的作用、用法，比较开启/不开启深度缓冲区（ glEnable(GL\_DEPTHTEST) ）的效果**

**都完成**

**截图在task2文件夹下，展示了两种镜头角度下的立方体**

**可运行程序在task2\Debug\** **Graphics\_lab2.exe**

**代码在task2\Graphics\_lab2\test4.cpp**