

Tema 1.

Biblioteca OpenGL (si utilitarul GLUT). Notiuni introductive.

1. In exemplul [urmator](#) sunt folosite functiile de control ale ferestrei de afisare, functii callback (functiile pentru controlul afisarii, tastaturii, mouse-ului,), primitivele geometrice OpenGL (puncte, linii, poligoane), modelele de culori OpenGL.
2. In exemplul [precedent](#) completati codul functiilor Display3, Display4, Display5, Display6, Display7, Display8 astfel incat prin apelarea acestor functii sa obtineti urmatoarele figuri:



