

## WIRT. W SYST. INF

### Laboratorium 8

#### Zadanie 1.

Wykorzystując aplikację z poprzednich zajęć, należy:

- wyrenderować prostokąt, którego położenie będzie stykało się z podstawą uprzednio wyrenderowanej góry i pokryć go bitmapą rock.bmp;
- wyrenderować kolejny prostokąt, który będzie znajdował się o 0.5 nad poprzednim, i który:
  - będzie przezroczysty w około 85%;
  - będzie pokryty bitmapą sky.bmp;
  - będzie płynnie zmieniał swoje położenie w zakresie od 0.25 do 0.75 oraz od 0.75 do 0.25.

#### Niezbędne funkcje:

```
glEnable(GL_TEXTURE_GEN_S);  
glEnable(GL_TEXTURE_GEN_T);  
glEnable(GL_BLEND);  
glBlendFunc(GL_SRC_COLOR, GL_ONE_MINUS_SRC_COLOR);  
glTexGeni(GL_T, GL_TEXTURE_GEN_MODE, GL_REFLECTION_MAP);  
glTexGeni(GL_S, GL_TEXTURE_GEN_MODE, GL_REFLECTION_MAP);
```

**Wytestować inne parametry dla powyższych funkcji !!!**  
Efekt:

