

POLITECHNIKA CZĘSTOCHOWSKA

GRAFIKA KOMPUTEROWA I WIZUALIZACJA

Laboratorium 4

OpenGL

Autor:

Piotr FILEK

101311

I grupa

Prowadzący:

dr inż. Krzysztof ROJEK

1 listopada 2013

1 Cel laboratorium

Celem laboratorium było zapoznanie się z podstawowymi instrukcjami biblioteki *OpenGL*.

2 Przebieg laboratorium

Podczas laboratorium zadaniem było stworzenie sceny, która przedstawiała:

- sześcian o wymiarach 2x2x2, o różnokolorowych ścianach
- linie w płaszczyźnie XZ przechodzącą przez jego środek
- obrócenie sześcianu pod kątem 45 stopni względem osi X, Y i Z

Wykonując powyższe zadania, zapoznaliśmy się z takimi instrukcjami jak:

- `glTranslatef` - służąca do deklarowania krawędzi figur tworzonych za pomocą funkcji `glBegin`
- używając `glBegin` mogliśmy tworzyć takie figury jak trójkąt `GL_TRIANGLES`

3 Wnioski