

# 图形学实验2：OpenGL 绘制 实验报告

---

计81 肖光烜 2018011271

## OpenGL环境配置问题

---

我使用Manjaro Linux作为实验环境，没有遇到任何环境配置问题。

## OpenGL绘制逻辑与光线投射逻辑的不同

---

光线投射的逻辑是对画布上所有像素都虚拟出一根从相机发射的光线，然后将这个光线与所有场景中的物体求交点，用Phong模型累加该点各和各光线物体对颜色的贡献。

OpenGL则是将每个物体和每个光源对象化，首先先将所有光源打开，作为一个全局变量。然后对于每个物体都调用一遍drawGL()函数，把相应的材质和物体形状、位置保存在OpenGL的三维状态机中。最后，通过gluPerspective()指定一个相机，OpenGL自动把相机看到的景象渲染出来。

## Honor Code

---

我没有和任何同学进行讨论，也没有借鉴网上/别的同学的代码。