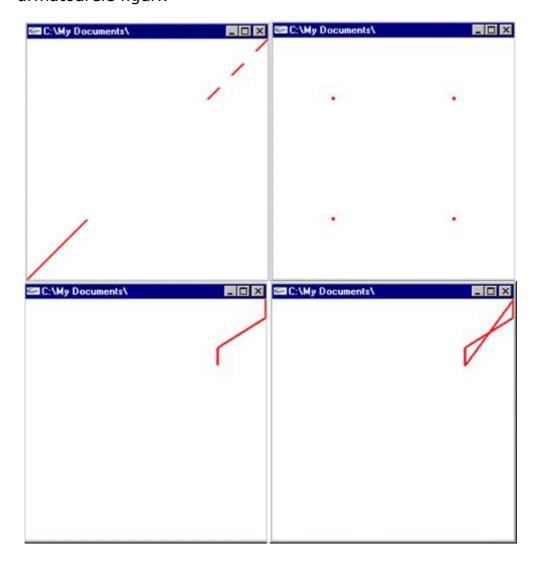
7/3/2021 Tema 1

Tema 1.

Biblioteca OpenGL (si utilitarul GLUT). Notiuni introductive.

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



7/3/2021 Tema 1

