Opdrachten Week 1

1. Maak een nieuwe solution aan. Maak hier een nieuw project in aan
2. Koppel glut aan dit project, en maak een mainfile voor een lege GLUT-applicatie (zwart scherm)
3. Zorg ervoor dat de draw functie een kubus tekent, met verschillende kleuren op elk vlak

Zorg voor een perspectiefprojectie

Zorg ervoor dat de breedte / hoogte van de reshape functie goed doorgegeven worden

1. Zet deze draw-code in een methode, en roep deze zodanig aan dat er 3 kubussen naast elkaar getekent worden
2. Zorg ervoor dat de linker kubus gaat ronddraaien over de X as, de middelste over de Y as, de rechter over de Z as
3. Zet hierna de perspectiefmatrix op een 2d orthogonale matrix, en teken een rand om het scherm heen
4. Voeg cameracode toe om een ‘camera’ om de kubussen heen te draaien

Tips:

Reset ieder frame de matrices met glLoadIdentity

Gebruik gluLookat om de camera goed te zetten

Om de camera rond een punt te bewegen kun je x = straal \* cos(hoek) ; y = straal \* sin(hoek) gebruiken

Gebruilk de idlefunc voor het animeren van de objecten

Splits het updaten en het tekenen op, zorg ervoor dat de display() methode geen zaken aanpast, en de idlefunc of andere methoden geen OpenGL code gebruiken  
 (denk aan Java2D, de ActionPerformed en de PaintComponent)