МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Тихоокеанский государственный университет»

Кафедра «Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем»

Лабораторная работа №6

По предмету «Интерактивные графические системы»

Текстуры

Выполнил студент: Пшеничный Д.О.

Факультет, группа: ФКФН, ПО(б)-81

Руководитель работы: Богачев И.В.

Хабаровск – 2021г.

**Цель:** изучить возможности библиотеки OpenGL для моделирования реалистичных изображений.

**Задание:** написать приложение, в котором формируются одномерная и двухмерная текстуры, наложенные на объекты сцены. Один из объектов должен быть замкнутой фигурой, другой — поверхностью.

**Наложение текстур:**

//Загрузка текстур

unsigned int diffuseMap = loadTexture("B:\\igs\\lab5\\lab2\\container.jpg");

unsigned int specularMap = loadTexture("B:\\igs\\lab5\\lab2\\lab2\\container2\_specular.png");

unsigned int transparentTexture = loadTexture("B:\\igs\\lab5\\lab2\\semi-transparent.png");

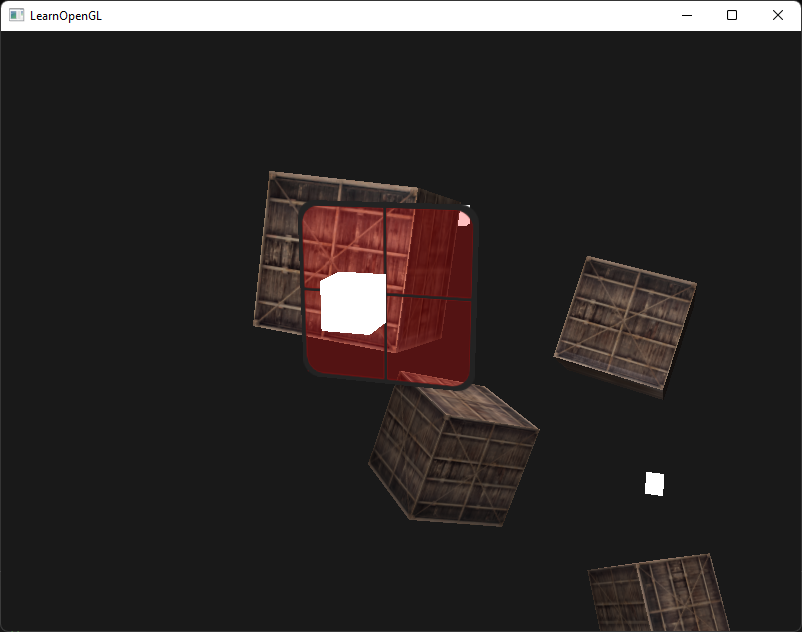
//Установка идентификатора текстуры

windowShader.setInt("texture1", 1);

//Установка цвета фрагмента

FragColor = texture(texture1, TexCoords);

**Результат работы:**

****

**Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание**