Complexe GEOMETRIE: Zeepkist

# Functies

void lichten(void)

Hier krijgen de verschillende lichten hun kleuren en types toegewezen. Voor dit gebeurt wordt alles op zwart gezet zodat er niet per ongeluk al een waarde aan de lichten is toegekend.

void materiaalMenu(GLint keuze)

Een menu waar men de tussen de verschillende materiaal eigenschappen kan kiezen.

void key(unsigned char key, int x, int y)

De key (toets) functie wordt gebruikt om te kijken welke toetsen zijn ingedrukt en bij bepaalde toetsen een commando uit te voeren. Bijvoorbeeld het bewegen van de camera of aan en uit zetten van de lichtbronnen.

void aankomst(void)

Hier wordt word de aankomst (via een B-Spline) getekend.

void zeepkist(GLint inzitNr)

Hier wordt heel de zeepkist (onderstel + carrserie) getekend

void resize(GLint newWidth, GLint newHeight)

De resize (herschaal) functie doet 2 dingen:

* Het stelt de projectie in op de gekozen projectie (orthogonaal, algemeen perspectief of symmetrisch perspectief)
* Het zorgt ervoor dat wanneer men het venster herschaalt dat de verschillende elementen de juiste verhoudingen hebben, ze worden dus niet uitgerokken

void axisFunc(GLubyte axisChar, GLdouble axisLength)

de axis functie helpt bij het tekenen van de assen, men geeft welke as men wilt tekenen en hoe lang ze moet zijn en deze functie tekent ze dan elk met hun eigen kleur.

# Letter lijst

x : verplaatst de camera naar rechts X : verplaatst de camera naar links

y : verplaatst de camera naar boven Y : verplaatst de camera naar onder

z. : verplaatst de camera naar buiten Z : verplaatst de camera naar binnen

a : zet het wit ambient licht aan A : zet het wit ambient licht uit

b : zet het groen/blauw difuus licht aan B : zet het groen/blauw difuus licht uit

c : zet het rood specular licht aan C : zet het rood specular licht uit

d : zet de gele spot aan D : zet de gele spot uit

v : vergroot de spothoek met V : verkleint de spothoek met

w : vergroot de spotexponent met 1 W : verkleint de spotexponent met 1

h : zet de spot hoger H : zet de spot lager

s : zet de shading op FLAT S : zet de shading op SMOOTH

e : zet de shininess hoger (in stappen van 5) E : zet de shininess lager (in stappen van 5)

g : de wielen van de zeepkist laten draaien G : toggeled het rijden van de zeepkist

m : toggeled de mist M : toggeled het exponentiële mist effect

l : toggeled de draadmodellen van de cilinders, kegels, schijf en de complexe oppervlakken

j : toggeled de x-, y- en z-assen

k : toggeled de controlepunten van de oppervlakken

n : toggeled meerdere zeepkisten

f : toggeled de doorzichtbaarheid van de carrosserie

t : toggeled de jpeg structuur van de carrosserie en de boog