**Spis treści:**

1. **Abstract**
2. **Wprowadzenie do OpenGL**
   1. **Czym jest OpenGL**
   2. **Dostępne wersje OpenGL**
   3. **OpenGL jako maszyna stanów**
   4. **Kolejność renderowania w OpenGL**
   5. **GLUT**
3. **Omówienie podstawowych funkcji OpenGL**
   1. **Zarządzanie stanem**
   2. **Transformacja modelująca**
   3. **Transformacja obserwatora**
   4. **Transformacja. Rzutowanie**
   5. **Oświetlenie**
   6. **Właściwości powierzchniowe. Materiały.**
   7. **Teksturowanie**
4. **Omówienie wykorzystanych formatów plików**
   1. **Uzasadnienie wyboru**
   2. **Definicja geometrii sceny - Wavefront OBJ**
   3. **Definicja materiałów - Wavefront MTL**
   4. **Tekstury – popularne formaty rastrowe**
5. **Projekt i implementacja**
   1. **Architektura rozwiązania**
   2. **Wykorzystanie technologie**
   3. **Problemy napotkane podczas implementacji**
6. **Dalszy rozwój**
   1. **Poprawienie interfejsu użytkownika**
   2. **Wykorzystanie biblioteki Prism**
   3. **Pokrycie kodu testami**