

PJ2 真实感物体实验报告

一、程序说明

通过 `PyOpenGL` 库画出了一个具有真实感的色子。

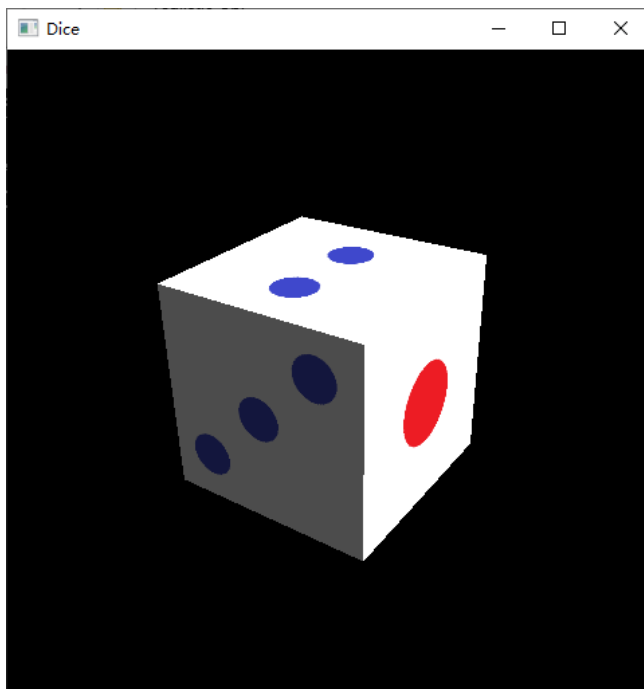
二、算法原理

1. 先初始化一个正方体，即为将正方体的8个顶点、6个面法线向量以及面与点的位置关系给设定好
2. 然后通过 `PyOpenGL` 提供的函数来设置环境状态，包括视点、光照模型等，光照能很好的增强真实感
3. 然后通过加载图片的方式给这个正方体的每个面贴上相应的纹理，具体分别为色子的6个数字
4. 通过让物体旋转起来进一步增强真实感

三、执行方法

执行 `python main.py`

四、效果展示



实际运行时色子还会转动。

五、参考文献

`PyOpenGL` 简单教程: <https://blog.csdn.net/xufive/article/details/86565130>