

# PJ 2 实验报告

---

## 1. 运行方法

执行 `python Rubik.py`

## 2. 程序说明

画了一个有真实感的魔方。

## 3. 算法原理

- 通过 PyOpenGL 库先画出一个正方体
- 将魔方每个面的图片作为纹理来贴再正方体上
- 加入光照模型来增强真实感