

序号	实验项目名称	内 容 提 要	实验性质	实验类型	学时分配	每组人数	备注
1	在 c++下建立 OpenGL 框架	学习如何在 win32 和 mfc 下建立 OpenGL 的框架	专业	设计型	2	1	必做
	绘制简单几何物体	学习利用 OpenGL 函数进行图形显示控制、绘制简单的点、线和多边形等几何物体	专业	设计型	2	1	必做
2	OpenGL 中的坐标变换和颜色的使用	利用矩阵操作实现视图变换、模型变换和投影变换；利用函数指定颜色模式	专业	设计型	2	1	必做
	位图字体的使用	位图、字体、图像的存储、变换和映射操作	专业	设计型	2	1	必做
3	OpenGL 中纹理映射的使用	学习纹理映射的基本步骤、纹理数据、纹理坐标的确定	专业	设计型	2	1	必做
4	Unity 综合应用	通过读取外部三维模型，综合坐标变换、纹理映射等功能构建虚拟场景	专业	综合型	2	1	必做