

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 7 15

28 VI 2021 r.

Temat: "Tekstury w OpenGL"

Wariant: Liczba kątów – 11

Przemysław Garbarczyk

Informatyka I stopień

Stacjonarne, 4 semestr

Gr. 2B

1. Polecenie

Celem jest teksturowanie piramidy z użyciem dwóch sposobów ładowania tekstur: użycie tekstury z buforu kolorów (rysowanie w Panel); ładowanie tekstury z pliku (trzy pliki przykładowe do pobrania). Należy opracować metody `textureFromPainting()` oraz `textureFromResource()` klasy `Lab7`

2. Wprowadzam dane:

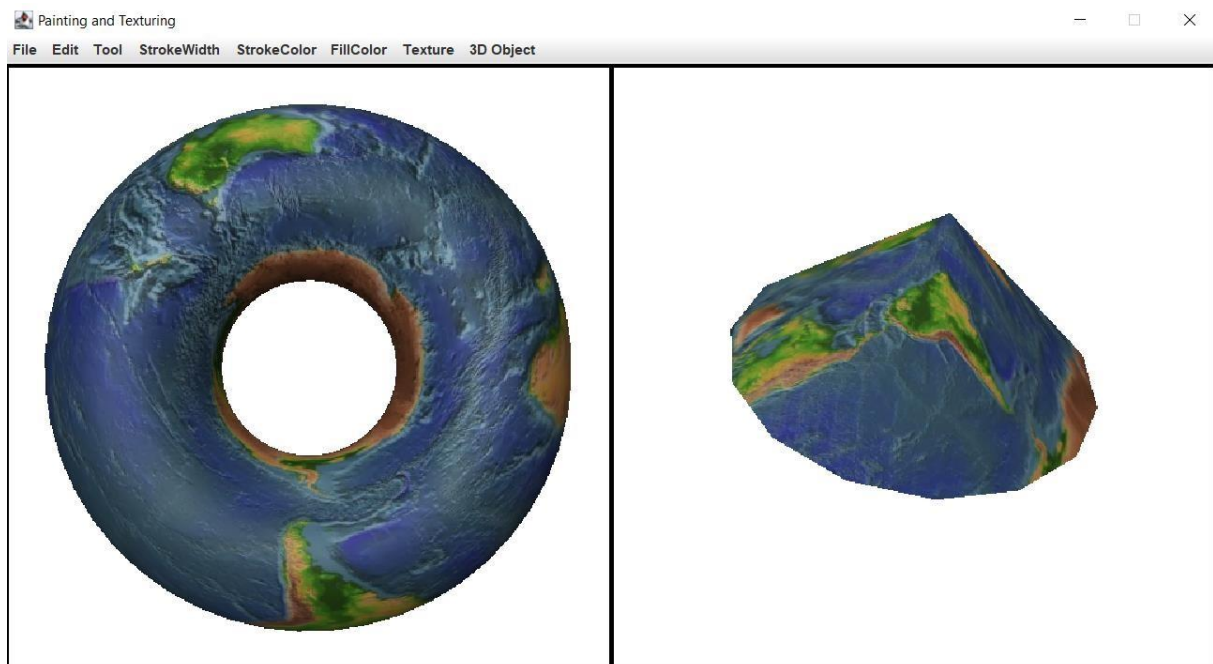
Liczba kątów $n = 11$

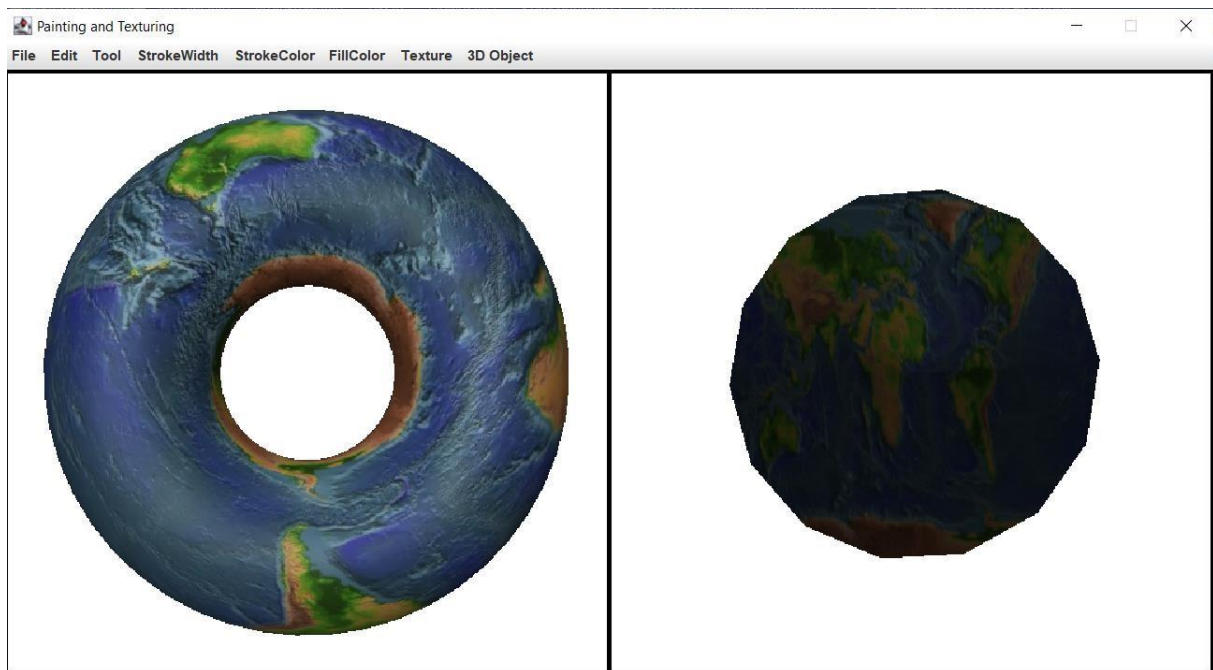
3. Wykorzystane komendy:

Kod źródłowy: [LAB GK/Lab7.java at master · Sporemaniak1/LAB GK \(github.com\)](#)

Link do zdalnego repozytorium: [LAB GK/Lab 7 at master · Sporemaniak1/LAB GK \(github.com\)](#)

4. Wyniki działania:





5. Wnioski

Na podstawie otrzymanego wyniku można stwierdzić, że:

- OpenGL umożliwia łatwą aplikację tekstury na bryły i powierzchnie płaskie.