

Computergrafik

Aufgabe 6

Bauen Sie mit OpenGL die rotierende Goldflitter-Kugel aus der Animation auf der Vorlesungs-Webseite nach:

- mit zufällig angeordneten und ausgerichteten Dreiecken,
- mit Materialeigenschaften,
- mit Beleuchtung.

Die Anzahl der Dreiecke soll während der Rotation allmählich zunehmen. Implementieren Sie ferner eine Zeitmessung, um so die Performance Ihrer Grafikkarte zu testen. Welche Framerate erreichen Sie, und ab wievielen Dreiecken sind bei welcher Methode der Erzeugung Einbußen zu verzeichnen?

