

國立臺南大學資訊工程學系

Computer Graphics

第一次作業

題目：建構 OpenGL 圖學環境

班級：資工三

姓名：卓楚庭

學號：S111159020

程式設計環境架構

1. 程式語言

C++ in MS Windows 11

2. 程式開發工具

Microsoft Visual Studio

3. 電腦硬體

CPU: Intel i5-1135G7 ,

Main Memory: 16GB LPDDR4X,

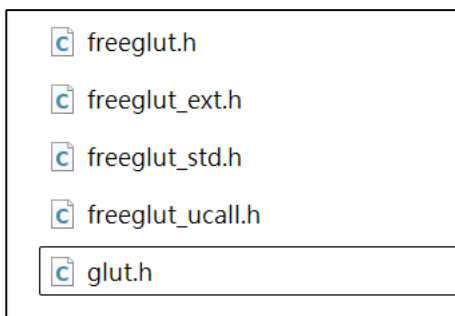
SSD: PCIe 512GB

4. 編譯器

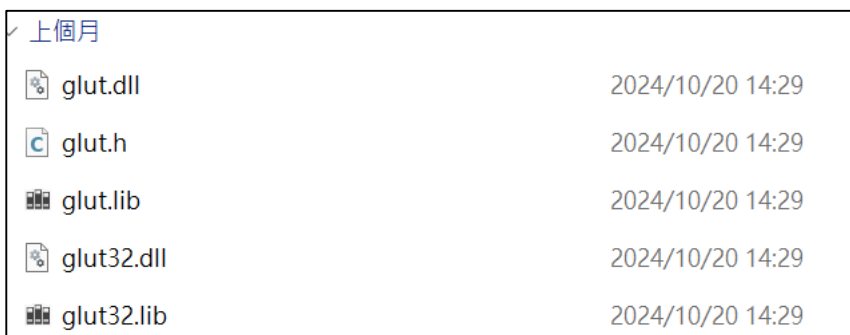
```
g++.exe (x86_64-win32-seh-rev0, Built by MinGW-W64 project) 8.1.0  
Copyright (C) 2018 Free Software Foundation, Inc.
```

5. GLUT 函式庫名稱與版本

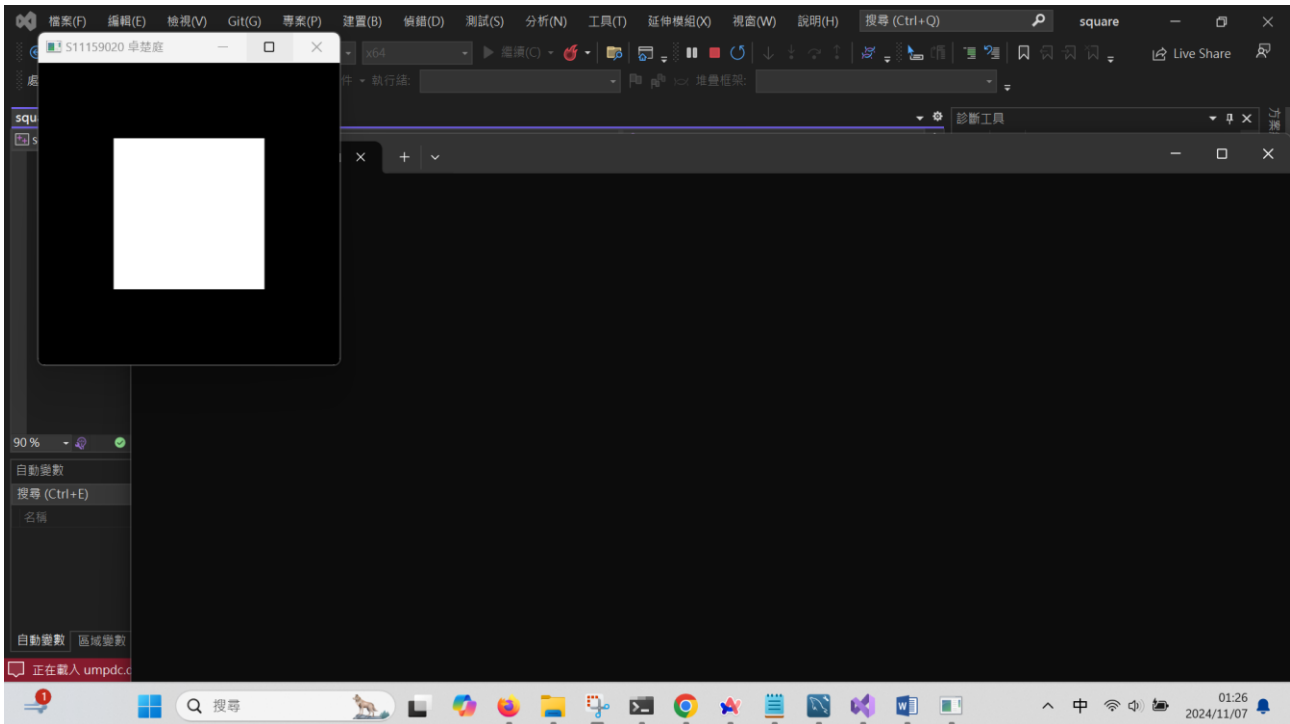
Freegult 3.6.0



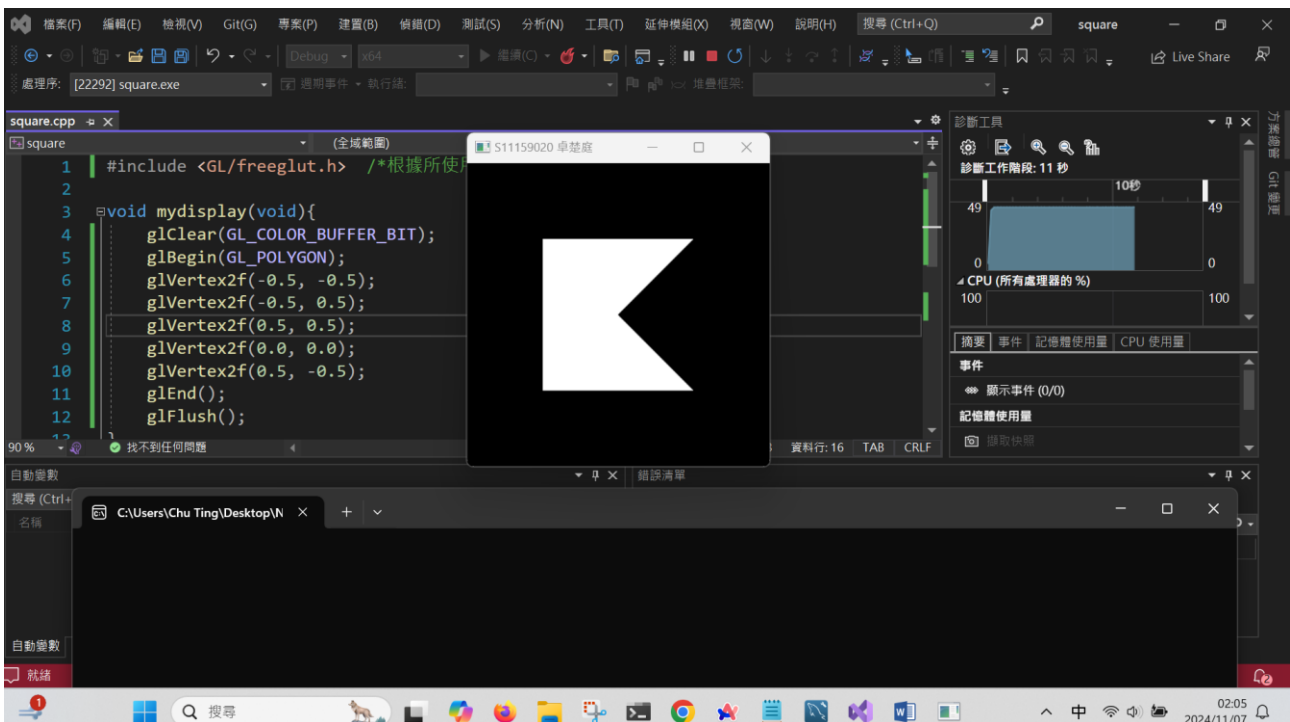
OpenGL 3.2



執行結果展示



(修改程式碼，嘗試繪出多邊形)



心得

一開始想使用 Visual Studio Code 編寫程式，但在網路上搜尋到的教學都是使用 MS Visual Studio 居多，先到 Freeglut 官網下載最新的版本，卻和文章中簡易的教學步驟不同，不僅僅只是解壓縮即可，還要從 README 中讀出 library 被放在哪個資料夾中，一層一層地拆解十分繁瑣，保險起見連停用好多年的 GLUT 也一同下載下來了，放進系統的對應資料夾中，最後編譯環境還是被我誤打誤撞得架設好了，幸好能看到 square 成功被畫出來。

參考文獻

- [1] <https://freeglut.sourceforge.net/>
- [2] <https://blog.csdn.net/hhy321/article/details/121065642>
- [3] https://blog.csdn.net/m0_46821706/article/details/114597201
- [4] <https://www.wikihow.com/Set-Up-an-OpenGL-FreeGLUT-GLEW-Template-Project-in-Visual-Studio>
- [5] <https://medium.com/@zmarkm2021/setting-up-opengl-with-glut-in-visual-studio-2022-on-windows-10-63af371b8a52>