

第 32 组 README

1. 本项目描绘了一个沙地中的屋子，里面有吊灯、空调、电视、投影、桌子、窗子、门等物体
2. 本项目可以使用键盘交互 WASD 上下左右控制摄像机；F 切换天空盒贴图；O 打开关闭门；YH 升降投影仪幕布；G 切换电视机显示画面；R 重设镜头
3. 本项目使用 OpenGL 图形接口写成
4. 本项目使用了旧标准静态库所以要在文件头添加`#define OPENGUT_STATIC` 定义并且加载静态库`#pragma comment (lib, "glaux.lib")`，如果需要编译请正确设置链接器选项
5. 本项目摄像机矩阵使用了透视，参数为 `gluPerspective(90, w / h, 0.5, 2000)`；
6. 本项目的基本物件都由四边形绘制方法拼接而成，再绑定贴图最终完成，详见 项目展示.Mp4
7. 本项目使用了天空盒为环境背景
8. 本项目的一些文件操作函数如：`fopen(filename, "r")`被 Visual Studio 2017 显示为不安全函数，但是不影响正常使用
9. 本项目使用了 `GL_AMBIENT` 环境光源
10. 物件结构图：

