

計算機圖學 HW4

H34011160 工資 105 朱宥總

環境：Windows7+openGL3.3

程式編譯：./compile.bat

程式執行：./HW4.exe

程式說明：

這次作業使用了 frame buffer 對畫面做 post effect，一開始開啟程式時，顯示的是用 phong shading 所呈現的畫面，若是想要改其他 shading 方式可以使用不同的按鍵控制，

[f] flat shading [b] blinn-phong shading [g] gouraud shading

（雖然我覺得地球太小，不管用那個 shading 效果看起來好像都沒差...XD）

接下來就主要是這次作業的部分了，在剛開程式的時候，default 是看不出任何的模糊與放大效果，且呈現在 part 1 的部分（數字鍵按下[1]），此時使用[↑][↓][←][→]鍵控制，可以讓螢幕的內容整個放大或是整個縮小。按下數字鍵[2]，可以切換到作業 part 2 的部分，此時[↑][↓][←][→]鍵都會變成是高斯模糊中的模糊與清楚的調整，最後按下數字鍵[3]，進入到作業 part 3 的部分，即只有滑鼠指到的區域會有效果變化，此時[↑][↓]鍵負責調整畫面的大小，[←][→]鍵負責調整高斯模糊的清晰度，而[.]/[/]鍵則是調整滑鼠移動區域的圓圈半徑大小。