摘 要

本次实验我所实现的是第一个内容三维图形渲染，使用c++、openGL、assimp等工具导入三维模型并利用光照效果实现其渲染。

**关键词：**图形学、openGL、Assimp、三维图形渲染

Abstract

1 实验背景，实验内容

* 1. 实验背景
  2. 实验内容

利用Visual C++, OpenGL, Java等工具，实现三维图形渲染，自定义三维图形，三维图形不能仅仅是简单的茶壶、球体、圆柱体、圆锥体等图形，渲染过程须加入纹理、色彩、光照、阴影、透明等效果，可采用光线跟踪、光照明模型、纹理贴图、纹理映射等算法。

2 开发工具，程序设计及实现目的及基本模块介绍

2.1 开发工具

本次实验所使用的开发工具为visual Studio 2022，使用的

2.2 程序设计及实现目的

2.3 基本模块介绍

3 关键算法的理论介绍和程序实现步骤

3.1 关键算法理论介绍

3.2 程序实现步骤

4 实验运行屏幕截图

5 实验体会及小结