

# 浙江大学实验报告

专业：\_\_\_\_\_  
姓名：\_\_\_\_\_  
学号：\_\_\_\_\_  
日期：\_\_\_\_\_  
地点：\_\_\_\_\_

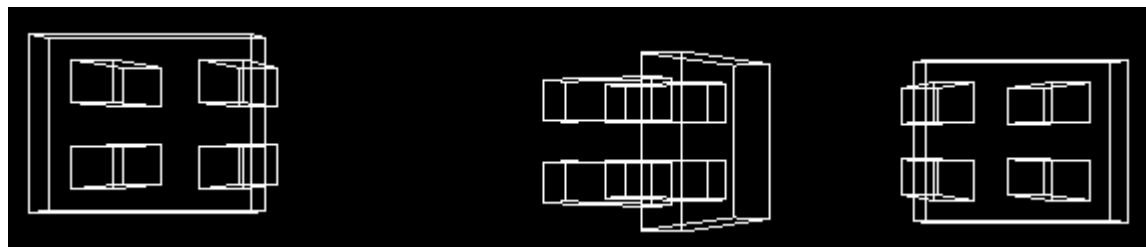
课程名称：\_\_\_\_计算机图形学\_\_\_\_ 指导老师：\_\_\_\_童若锋\_\_\_\_ 成绩：\_\_\_\_\_  
实验名称：\_\_\_\_OpenGL 矩阵\_\_\_\_ 实验类型：\_\_\_\_基础实验\_\_\_\_ 同组学生姓名：\_\_\_\_\_

## 一、实验目的和要求

在 OpenGL 编程基础上，通过实现实验内容，掌握 OpenGL 的矩阵使用，并验证课程中矩阵变换的内容。

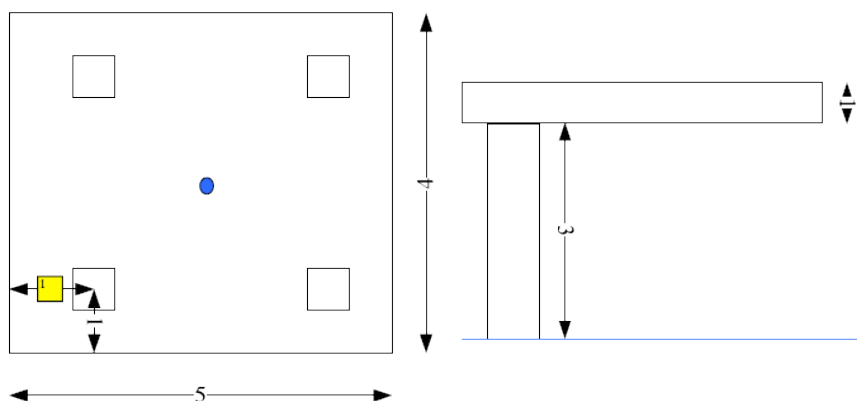
## 二、实验内容和原理

使用 Visual Studio C++编译已有项目工程，并修改代码生成以下图形（参考示例答案）：



其中最左边的桌子循环上移（即匀速上移到一定位置后回到原点继续匀速上移），中间的桌子不断旋转(即绕自身中间轴旋转)，最右边的桌子循环缩小（即不断缩小到一定大小后回归原来大小继续缩小）。

桌子的模型尺寸如下：



在完成基本要求的前提下，有余力的同学可以添加跟 cg 有关系的其他功能，作为加分项。

## 三、主要仪器设备

## 四、操作方法和实验步骤

## 五、实验数据记录和处理

## 六、实验结果与分析

## 七、讨论、心得