## 实验1 橡皮筋技术的实现

### 一、实验目的

1、了解C++.NET开发基于OPENGL的图形应用程序的步骤。

2、了解OPENGL的流水线。

3、学习鼠标、键盘、菜单交互技术。

4、实现直线、矩形的橡皮筋技术。

### 二、使用的工具软件及环境

C++.NET 2003

### 三、实验内容

1. 参考p91程序4-1，实现菜单，菜单项是直线、矩形，菜单项值分别为1、2。
2. 参考p63程序3-1，鼠标移动出现橡皮筋效果。
3. 参考p65程序3-2，键盘'p'确定点坐标；‘c'结束橡皮筋绘制。

### 四、实验思考

1. 举一反三，定义点的数据结构，成员是点坐标（GLint x , GLint y）,利用链表技术，保存折线点几何参数，设计、实现多点折线橡皮筋技术，鼠标移动出现下一段折线橡皮筋效果，键盘'p'确定折线点坐标，‘c'结束折线绘制。