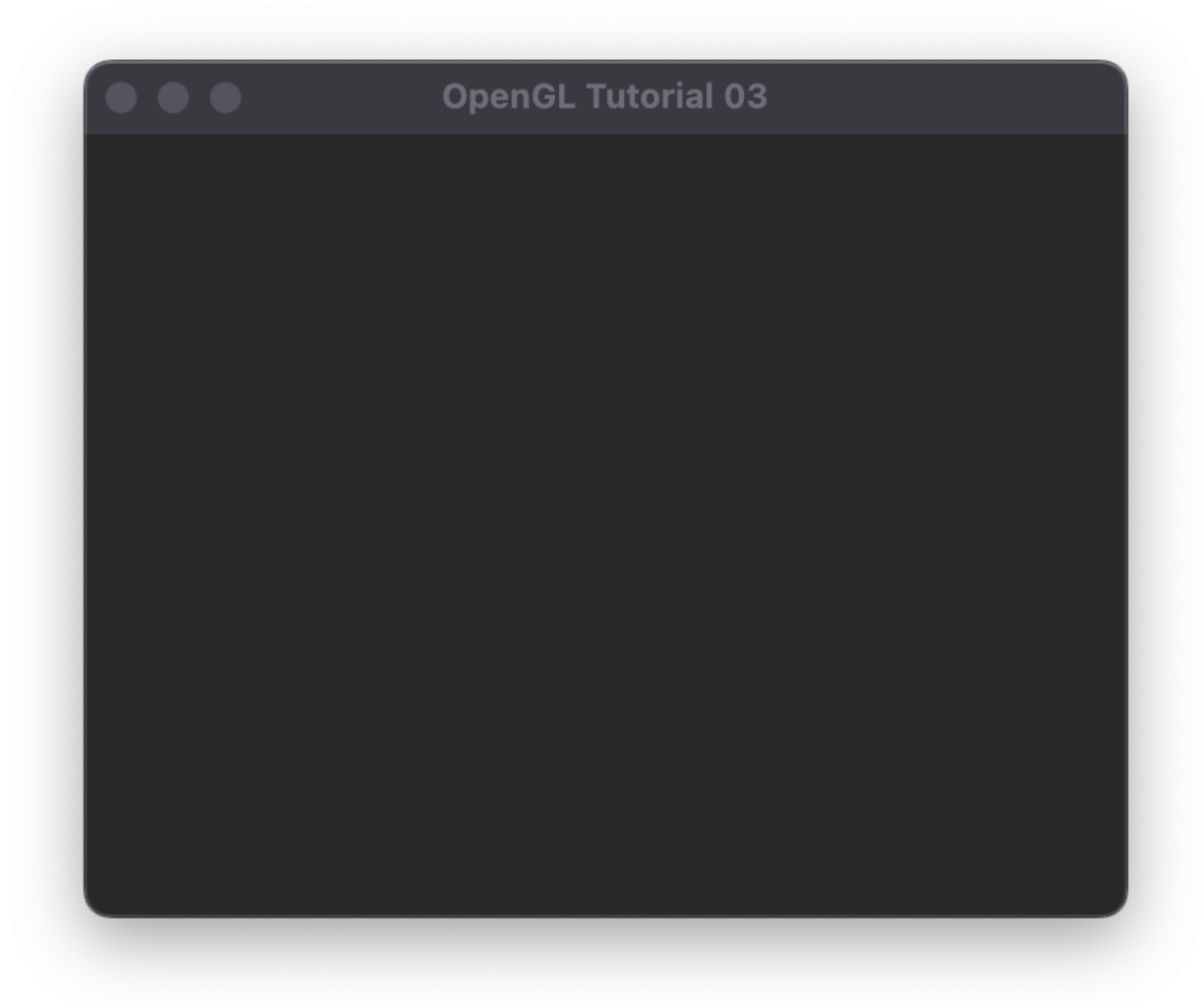


## U03 - OpenGL Intro

---

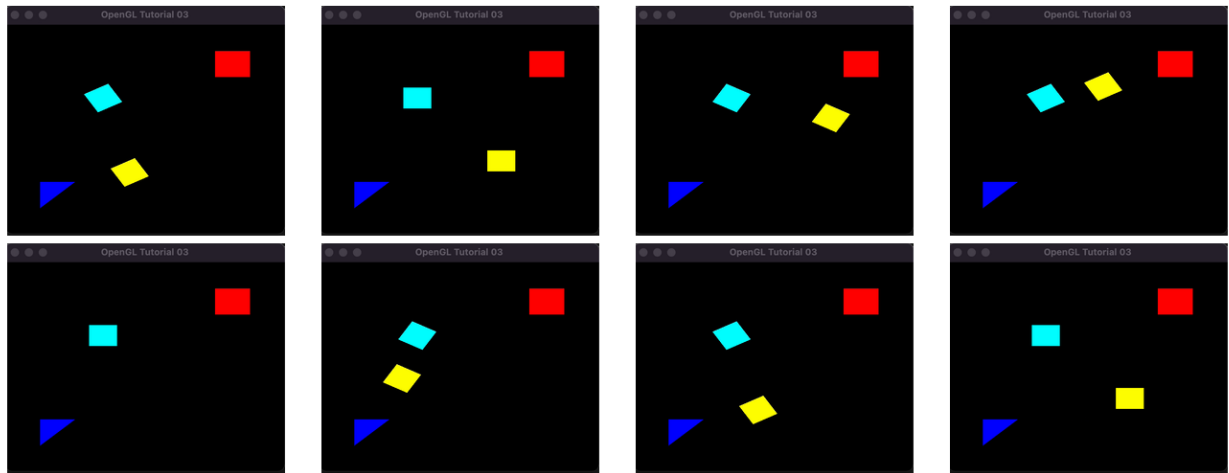
Das Ziel der ersten Übung ist es, Sie mit der prinzipiellen Funktion von OpenGL vertraut zu machen. Dazu müssen Sie im Grunde genommen die Source-Dateien nur zu einer ausführbaren Datei kompilieren - das sollte für angehende Informatiker kein Problem darstellen.

Wenn Sie das geschafft haben sollte das beim Ausführen dann in etwa so aussehen - ein leeres Fenster.



Fügen Sie an der gekennzeichneten Stelle Ihre eigenen Befehle ein! Hier sehen Sie einen möglichen Output dieser Prozedur:

- 1) ein statisches blaues Dreieck
- 2) ein statisches rotes Rechteck
- 3) ein um sich selbst rotierendes hellblaues Rechteck
- 4) ein um das Zentrum rotierendes gelbes Rechteck.



Das stellt auch so in etwa das Minimalziel der Übung dar. Ein paar Anmerkungen:

- Sie sind herzlich eingeladen, sowohl die Befehle für Polygone ( `GL_POLYGON` ), als auch für Dreiecke ( `GL_TRIANGLES` ) zu verwenden.
- Verwenden Sie verschiedene Farben!
- Denken Sie an die Reihenfolge der Befehle! Vertauschen Sie die Reihenfolge der Befehle für die Translation und Rotation erhalten Sie ein anderes Ergebnis!
- Wissen Sie nicht weiter? OpenGL Programming Guide konsultieren, oder alternativ Youtuben und Googlen...

Viel Spaß!