

## 1.实验要求

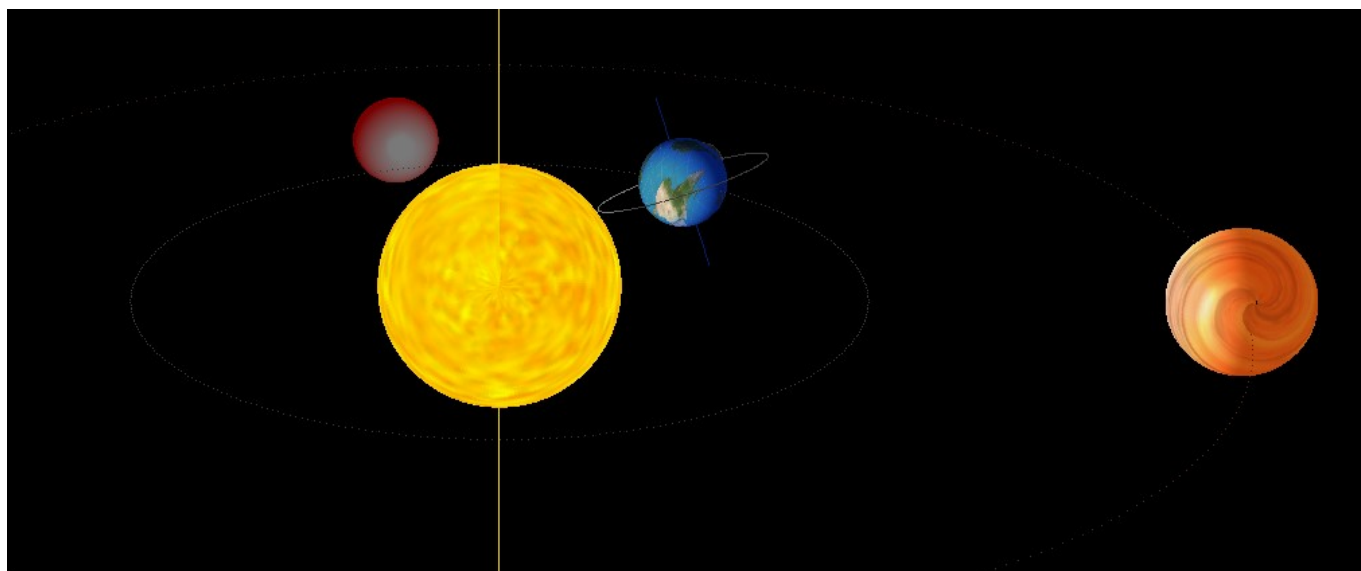
- 光照 太阳为光源
- 纹理 使用图片进行纹理映射

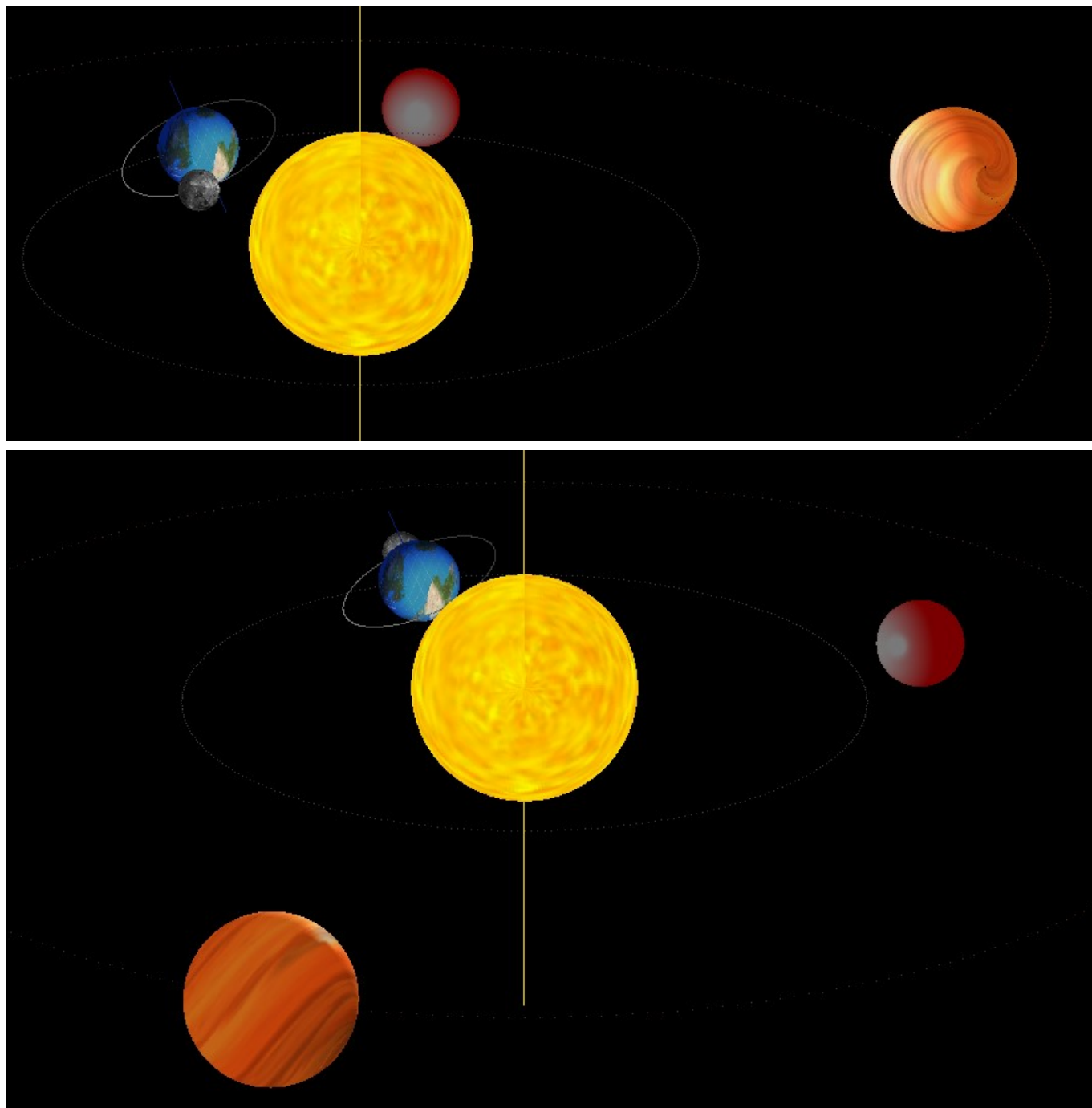
## 2. 实验环境

- Windows 10
- Microsoft Visual Studio Community 2019 版本 16.7.0 :
- OpenGL环境框架：glut
- 简易图像库：stb\_image

## 3. 实验效果

实验利用opengl实现了太阳系中：太阳，地球，月球，火星，以及木星，以及各自轨道和自转轴的实时绘制，同时实现了各天体的纹理贴图映射。并实现了光照模型，并以太阳为光源的中心，照亮场景中的各个天体。





#### 4. 实验主要代码

位于 `C:\Users\iLifetruth\Desktop\Project02\HelloWorlds\HelloWorld.cpp`