

# Računarska grafika

Home / Courses / IV godina / RG / General / LV04 - OPENGL - TRANSFORMACIJE - ZADATAK

## Navigation

### ✓ Home

 Dashboard

> Site pages

> My courses

> Courses

## Administration

> Course administration

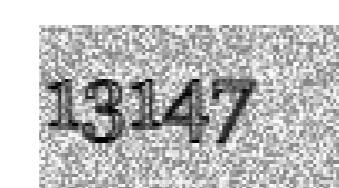
## LV04 - OPENGL - TRANSFORMACIJE - ZADATAK

ugovaraajuće slike koordinate.

- Implementirati funkciju za crtanje cilindra, **DrawCylinder(double h, double r1, double r2, int nSeg)** gde je **h** visina cilindra, **r1** poluprecnik donje osnove, **r2** poluprecnik donje osnove i **nSeg** broj segmenata.
- Implementirati funkciju za crtanje kupe, **DrawCone(double h, double r, int nSeg)** gde je **h** visina kupe, **r** poluprecnik osnove i **nSeg** broj segmenata.
- Implementirati funkciju **DrawAxis(double width)** koja će da crta koordinatni sistem gde je **width** duzina osa. **x** osa treba da bude crvene boje, **y** osa treba da bude zelene boje i **z** osa treba da bude plave boje,
- Implementirati funkciju za crtanje grida, **DrawGrid(double width, double height, int nSegW, int nSegH)** gde je **width** sirina grida, **height** visina grida, **nSegW** broj segmenata po sirini i **nSegH** broj segmenata po visini.
- Implementirati funkciju **DrawFigure(double angle)** koja će kombinacijom prethodno navedenih funkcija crtati figuru kao u primeru. parametar **angle** određuje ugao rotacije dela figure oznacenog zutom bojom.
- Realizovati kontrole rotacije elementa sa zutom bojom kao u primeru tako da se pritiskom jednog tastera na tastaturi (po izboru) vrši rotacija zutog elementa za ugao **-alpha**.
- Realizovati rotiranje kamere oko modela kao u datom primeru (po zelji ili koriscenjem tastature ili koriscenjem misa)

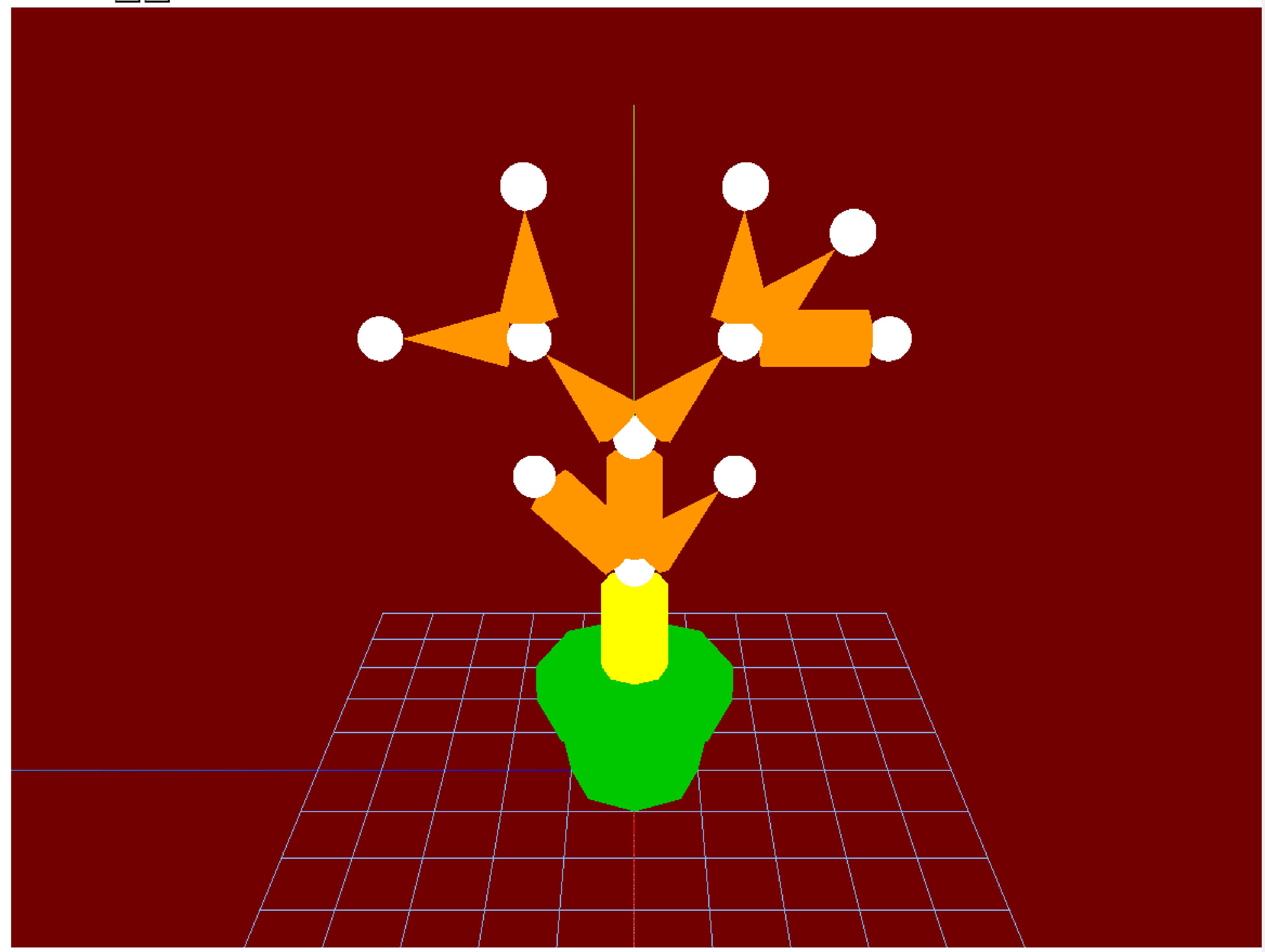
### VAPOMENA

- Nije dozvoljeno koriscenje gotovih funkcija kao sto su **gluSphere** i **gluCylinder**



■	POZADINA	RGB 0.47 0.00 0.00
■	VAZA	RGB 0.00 0.80 0.00
■	DEO KAKTUSA	RGB 1.00 0.60 0.00
□	SFERA	RGB 1.00 1.00 1.00
■	GRID	RGB 0.50 0.75 1.00

JPRAVLJANJE:



Last modified: Monday, 11 December 2023, 2:29 PM

◀ DImage

Jump to...

OPENGL 3D FIGURE ▶