SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa Prowadzący: mgr inż. Mikołaj Grygiel

# Laboratorium 7

26.02.2025

**Temat:** "Tekstury w OpenGL"

# Wariant 6

Bartłomiej Mędrzak

s61324

Informatyka I stopień,

stacjonarne, 4 semestr,

Gr.1A

# Polecenie:

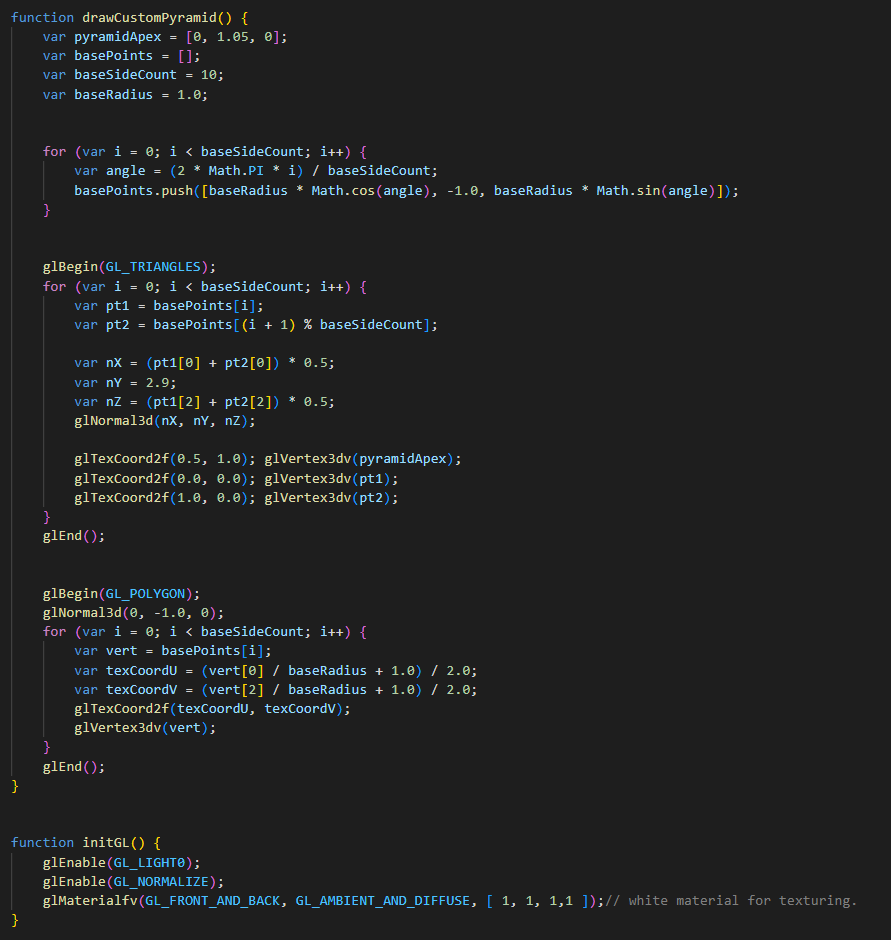
# Celem jest teksturowanie piramidy z użyciem dwóch sposobów ładowania tekstur:  użycie tekstury z buforu kolorów  (rysowanie w Panel); ładowanie tekstury z pliku (trzy pliki przykładowe do pobrania).

1. **Wprowadzane dane:**

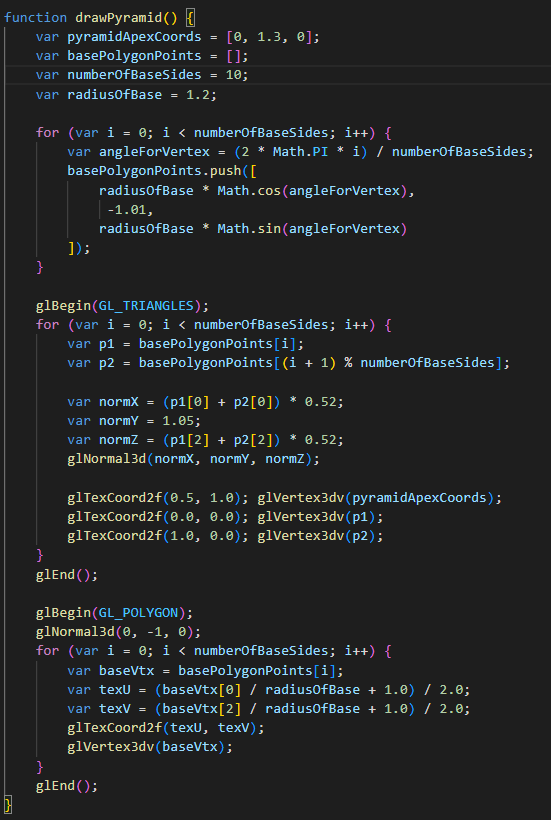
Do istniejącego kodu dodałem piramidę o podstawie dziesięciokątnej oraz teksturę ziemi.

# Wykorzystane komendy:

Bufor kolorów :

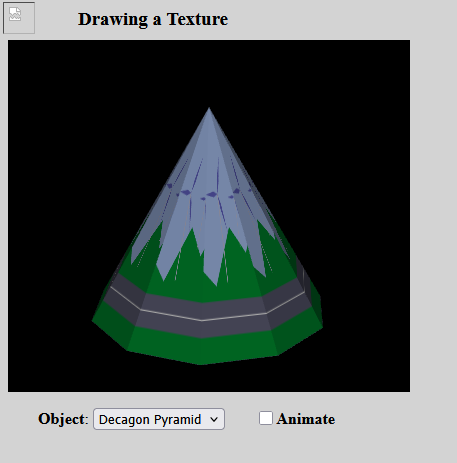


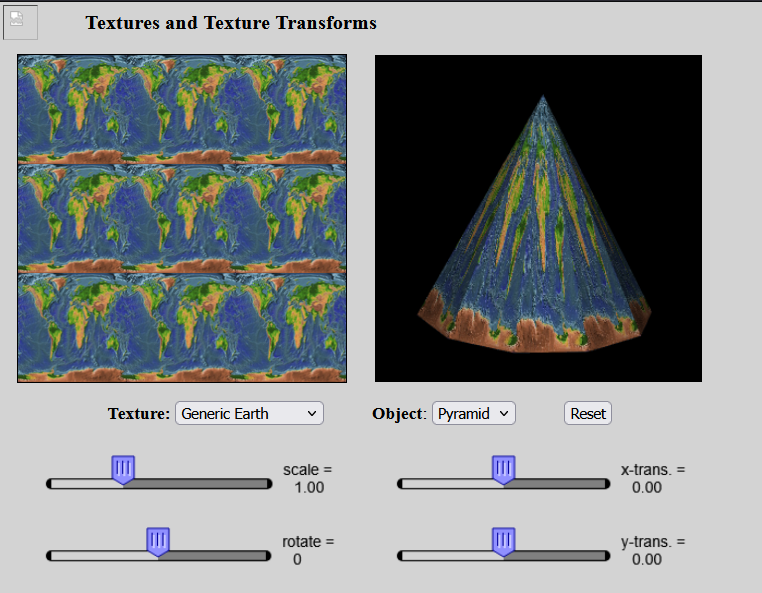
Tekstura:



<https://github.com/castehard33/Grafika_Komputerowa/tree/main/7%20Tekstury%20w%20OpenGL>

# Wynik działania:





1. **Wnioski:**

Laboratorium udowadnia, że OpenGL oferuje elastyczne podejścia do teksturowania, umożliwiając zarówno dynamiczne generowanie tekstur z bufora kolorów (co pozwala na animowane lub proceduralnie tworzone obrazy), jak i efektywne wykorzystanie gotowych map tekstur wczytywanych bezpośrednio z plików graficznych.