

# **Dokumentacja projektu z przedmiotu Grafika Komputerowa**

Microcar Flex Furgon

**Cezary Bober  
Michał Kruczek**

Rzeszów, 2019

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Opis projektu</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Powstawanie projektu</b>	<b>3</b>
2.1	Hello World . . . . .	3
2.2	Utworzenie podłoża . . . . .	3
2.3	Stworzenie modeli 3D . . . . .	3
2.4	Implementacja modeli w programie . . . . .	3
2.5	Ożywienie samochodu . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Podsumowanie</b>	<b>3</b>
	<b>Literatura</b>	<b>3</b>

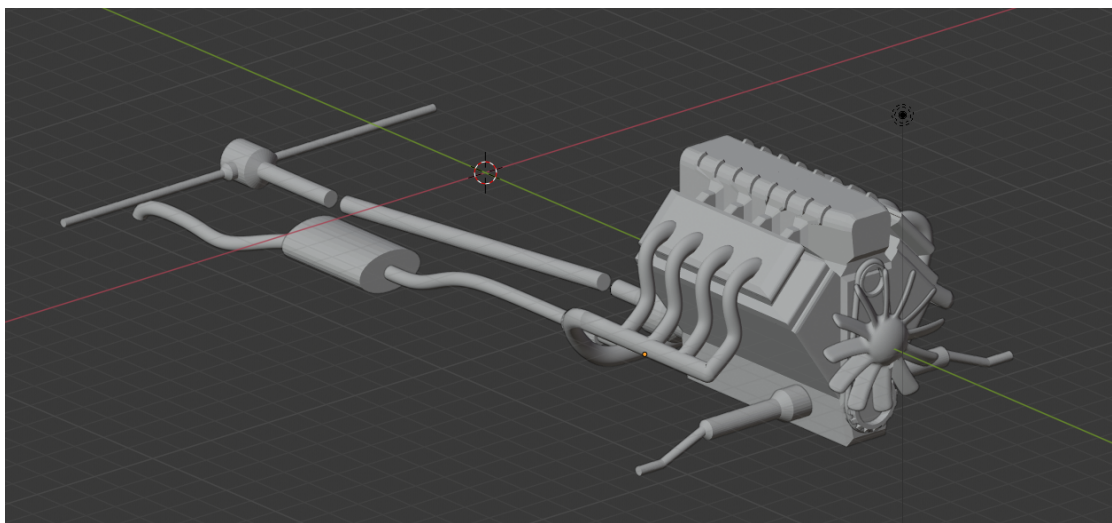
# 1 Opis projektu

## 2 Powstawanie projektu

### 2.1 Hello World

### 2.2 Utworzenie podłoża

### 2.3 Stworzenie modeli 3D



Rysunek 1: Podwozie samochodu

### 2.4 Implementacja modeli w programie

### 2.5 Ożywienie samochodu

## 3 Podsumowanie

## Literatura

[1] T. Gałaj, *Learn OpenGL*, <https://shot511.github.io/pages/learnopengl/>