

Computer Graphics - HW4

戴旋 13331043

2016 年 5 月 8 日

目录

1 目录结构

/	根目录
├── doc	项目文档
│ ├── report.tex		
│ └── report.pdf		
├── include	FreeGlut 头文件
├── lib	FreeGlut静态库
├── obj	存储中间文件
├── results	实验结果的截图
│ └── 3-bezier.png	三次贝塞尔曲线
├── src		
│ └── main.cpp	源代码
├── x64		
│ └── freeglut.dll	FreeGlut动态库x64
└── freeglut.dll	FreeGlut动态库x32
└── main.exe	可执行文件
└── Makefile	GNU Make
└── premake5.lua	premake5 脚本

2 如何运行

1. Windows 或 Linux & GNU Make & GCC

- Windows 可直接运行 main.exe （缺少freeglut.dll时，根目录与x64目录下有32位与64位的动态库，可尝试一下）
- 在根目录下运行make 编译生成可执行文件

2. Mac 或以上方法无效时，请下载[premake5](#)，配置好环境变量后，在控制台运行**premake5 -help**可查看支持的环境。然后在根目录运行**premake5 xxx**生成相应环境的配置文件。（支持VS, gmake, Xcode）

3. Notice: 目前实现的方法只能点击4次，然后生成一个三次贝塞尔曲线以及其控制多边形。

3 程序运行结果

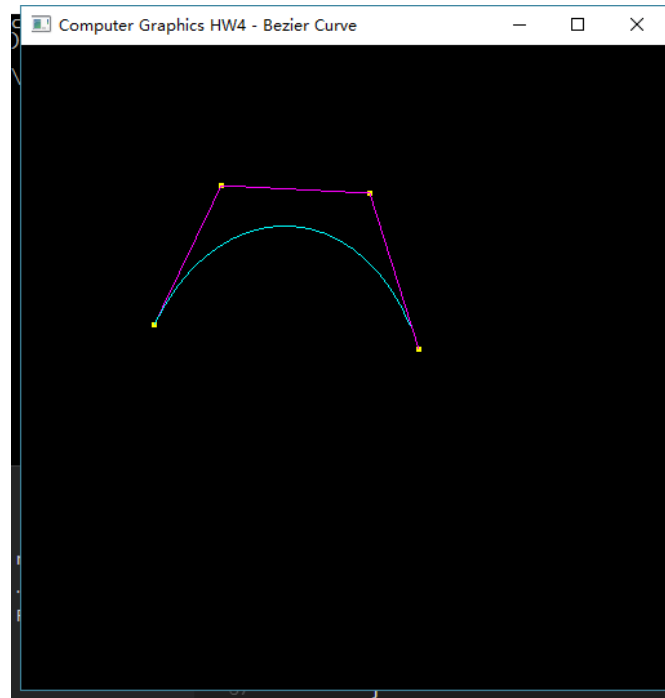


图 1: 三次贝塞尔曲线