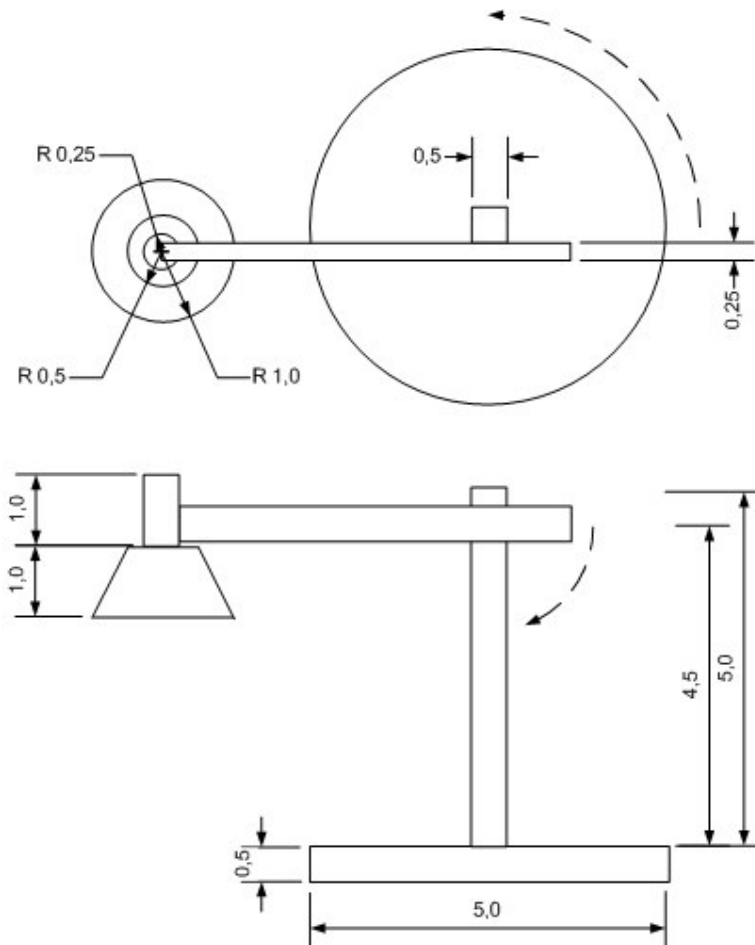


Przekształcenia geometryczne

Zadanie 2

Napisać program przedstawiający obiekt zbudowany z prymitywów przestrzennych udostępnianych przez biblioteki *GLU* i *GLUT*. Użytkownik za pomocą klawiatury powinien mieć możliwość wprowadzania zmian następujących parametrów:

1. Kąta obrotu lampy,
2. Kąta podniesienia ramienia.



W programie uwzględnić możliwość interaktywnej zmiany położenia obserwatora poprzez podanie następujących parametrów:

1. Odległości obserwatora od obiektu,
2. Wysokości obserwatora względem płaszczyzny, na której położony jest obiekt,
3. Kąta obrotu wokół obiektu w zakresie $[0, 360]$ z krokiem 1.

UWAGA: Obserwator jest zawsze zwrócony przodem w kierunku obiektu.