

使用了 `glut` 作为开发工具，IDE 用的是 `CodeBlocks`，使用 `CodeBlocks` 打开 `project3.cbp`，直接编译运行即可。

使用 `glut` 生成了一个球体，设置了反射材质和环境光，使得球体看上去像是真实的 3D 物体。

具体代码见 `main.cpp`

效果图

