

Tema 2 (Laborator 2, 11 si 13.10.2023). Primitive. Fata si spatele poligoanelor.

*Solutiile vor fi trimise pe chat-ul individual de pe MTeams **pana pe 20.10.2023**. Trimiteti o imagine care sa includa (i) rezultatul, (ii) fragmentul de cod sursa relevant.*

1) **(1p)** Folositi o instructiune switch in shader (cu cel putin trei cazuri) pentru a colora diferit mai multe primitive. Diferitele culori sunt transmise din programul principal. Instructiunea va fi adaugata in `02_01_Shader.frag`. **(1p, suplimentar)** Punctele au aceeasi culoare, dar ea se modifica in mod aleator. La ambele cerinte porniti de la codul sursa `02_01_primitive.cpp`.

2) **(1p)** Desenati folosind optiuni diferite un triunghi vazut din fata si un triunghi vazut din spate (de exemplu triunghiul vazut din fata este desenat cu optiunea `FILL`, cel vazut din spate cu alta optiune, cel vazut din fata este colorat cu gradient, cel vazut din spate este colorat cu aceeasi culoare). La *click* se schimba modul de desenare a triunghiurilor. Porniti de la codul sursa `02_02_fata_spate_poligon.cpp` si folositi functia `glutMouseFunc()`, pe care o gasiti utilizata in codul sursa

(1p) Prezenta la laborator, discutarea temei in timpul laboratorului.