Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Мытищинский филиал
Федерального государственного бюджетного образовательного
учреждение высшего образования
«Московский государственный технический университет имени Н.Э.
Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МФ МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ **КОСМИЧЕСКИЙ**
КАФЕДРА **К-3**

ОТЧЕТ
К ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №2.2
по ДИСЦИПЛИНЕ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Студент **КЗ-43Б** **Н. А. Чуйко**
(Группа) (И.О.Фамилия)

Преподаватель **В.В. Афанасьева**
(И.О.Фамилия)

2023 г.

ЗАДАНИЕ К ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ № 2.2

1. Отрисовка ФИО

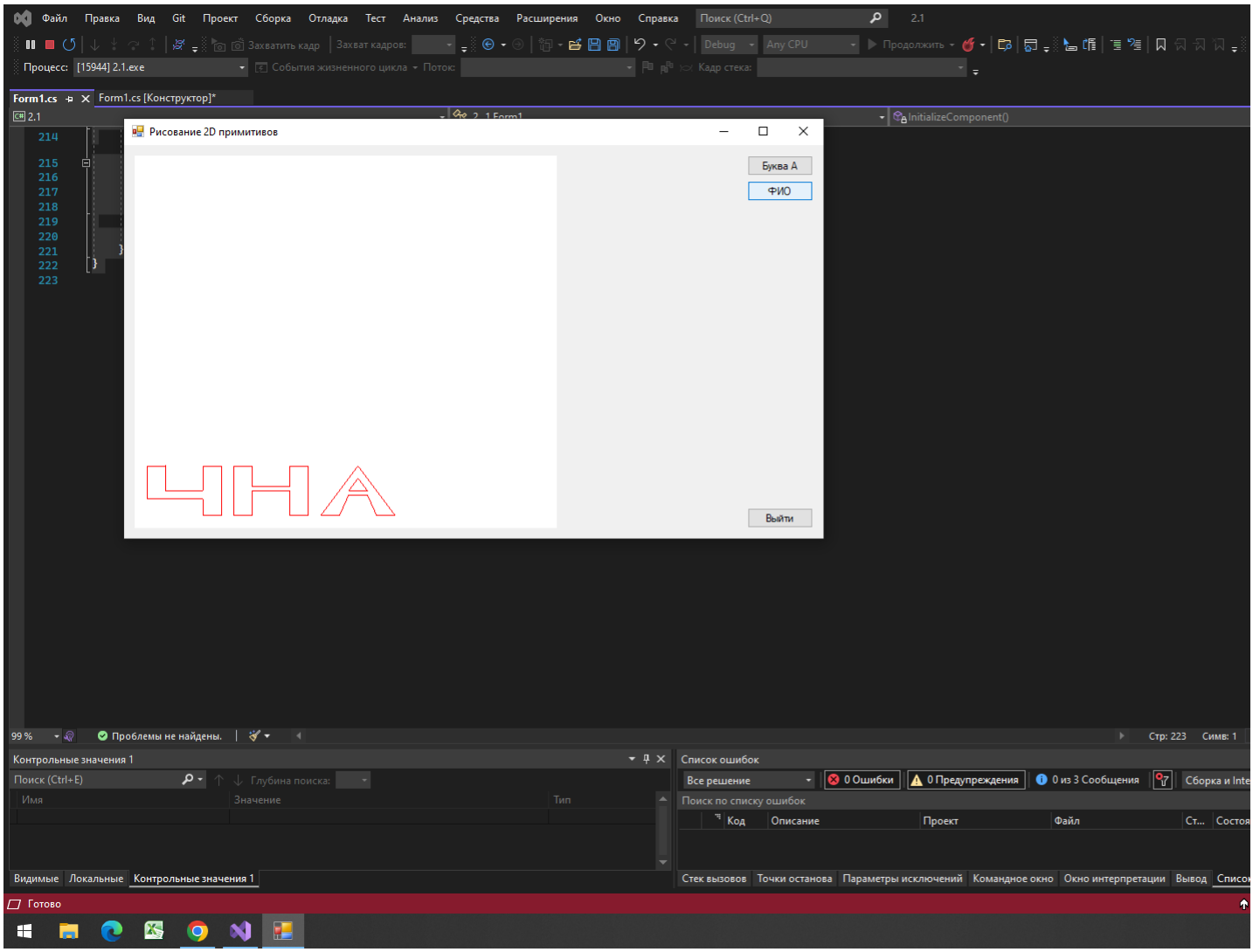
Листинг кода

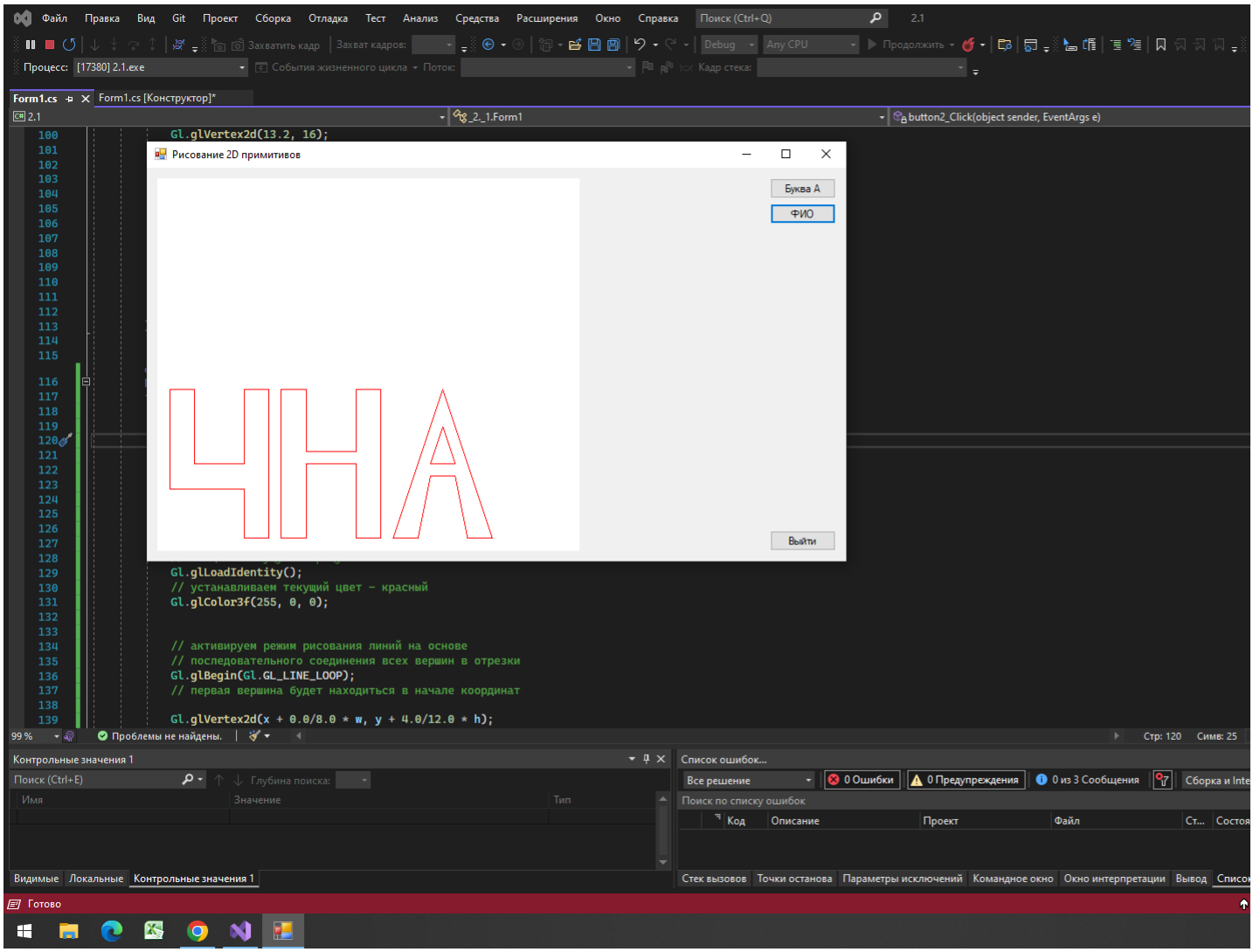
```
 using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;


// для работы с библиотекой OpenGL
using Tao.OpenGl;
// для работы с библиотекой FreeGLUT
using Tao.FreeGlut;
// для работы с элементом управления SimpleOpenGLControl
using Tao.Platform.Windows;


namespace _2._1
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
            AnT.InitializeContexts();
        }
        private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
        {

            // инициализация Glut
            Glut.glutInit();
            Glut.glutInitDisplayMode(Glut.GLUT_RGB | Glut.GLUT_SINGLE);

            // очистка окна
            Gl.glClearColor(255, 255, 255, 1);

            // установка порта вывода в соответствии с размерами элемента anT
            Gl.glViewport(0, 0, AnT.Width, AnT.Height);

            // настройка проекции
            Gl.glMatrixMode(Gl.GL_PROJECTION);
            Gl.glLoadIdentity();

            // теперь необходимо корректно настроить 2D ортогональную проекцию
            // в зависимости от того, какая сторона больше
            // мы немного варьируем то, как будет сконфигурированный настройки проекции
            if ((float)AnT.Width <= (float)AnT.Height)
            {
                Glu.gluOrtho2D(0.0, 30.0 * (float)AnT.Height / (float)AnT.Width, 0.0, 30.0);
            }
            else
            {
                Glu.gluOrtho2D(0.0, 30.0 * (float)AnT.Width / (float)AnT.Height, 0.0, 30.0);
            }
            Gl.glMatrixMode(Gl.GL_MODELVIEW);
            Gl.glLoadIdentity();

        }




        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {

            // очищаем буфер цвета
            Gl.glClear(Gl.GL_COLOR_BUFFER_BIT);

            // очищаем текущую матрицу
            Gl.glLoadIdentity();
            // устанавливаем текущий цвет - красный
            Gl.glColor3f(255, 0, 0);


            // активируем режим рисования линий на основе
            // последовательного соединения всех вершин в отрезки
            Gl.glBegin(Gl.GL_LINE_LOOP);
            // первая вершина будет находиться в начале координат

            Gl.glVertex2d(8, 7);
            Gl.glVertex2d(15, 27);
            Gl.glVertex2d(17, 27);
            Gl.glVertex2d(23, 7);
            Gl.glVertex2d(21, 7);
            Gl.glVertex2d(19, 14);
            Gl.glVertex2d(12.5, 14);
            Gl.glVertex2d(10, 7);

            // завершаем режим рисования
            Gl.glEnd();

            // вторая линия

            Gl.glBegin(Gl.GL_LINE_LOOP);
```

```
        Gl.glVertex2d(18.5, 16);
        Gl.glVertex2d(16, 25);
        Gl.glVertex2d(13.2, 16);

        // завершаем режим рисования
        Gl.glEnd();



        // дожидаемся конца визуализации кадра
        Gl.glFlush();

        // посылаем сигнал перерисовки элемента AnT.
        AnT.Invalidate();

    }


    private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
    {

        float w = 6;
        float h = 4;
        float x = 1;
        float y = 1;

        float d = 1;
        // очищаем буфер цвета
        Gl.glClear(Gl.GL_COLOR_BUFFER_BIT);

        // очищаем текущую матрицу
        Gl.glLoadIdentity();
        // устанавливаем текущий цвет - красный
        Gl.glColor3f(255, 0, 0);


        // активируем режим рисования линий на основе
        // последовательного соединения всех вершин в отрезки
        Gl.glBegin(Gl.GL_LINE_LOOP);
        // первая вершина будет находиться в начале координат

        Gl.glVertex2d(x + 0.0/8.0 * w, y + 4.0/12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x + 0.0/8.0 * w, y + 12.0/12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x + 2.0/ 8.0 * w, y + 12.0/12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x + 2.0/ 8.0 * w, y + 6.0/12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x + 6.0/ 8.0 * w, y + 6.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x + 6.0/ 8.0 * w, y + 12.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x + 8.0 / 8.0 * w, y + 12.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x + 8.0 / 8.0 * w, y + 0.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x + 6.0 / 8.0 * w, y + 0.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x + 6.0 / 8.0 * w, y + 4.0 / 12.0 * h);

        // завершаем режим рисования
        Gl.glEnd();

        // вторая линия

        float x1 = x + d + w;


        Gl.glBegin(Gl.GL_LINE_LOOP);
        // первая вершина будет находиться в начале координат

        Gl.glVertex2d(x1 + 0.0 / 8.0 * w, y + 0.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 0.0 / 8.0 * w, y + 12.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 2.0 / 8.0 * w, y + 12.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 2.0 / 8.0 * w, y + 7.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 6.0 / 8.0 * w, y + 7.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 6.0 / 8.0 * w, y + 12.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 8.0 / 8.0 * w, y + 12.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 8.0 / 8.0 * w, y + 0.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 6.0 / 8.0 * w, y + 0.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 6.0 / 8.0 * w, y + 6.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 2.0 / 8.0 * w, y + 6.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x1 + 2.0 / 8.0 * w, y + 0.0 / 12.0 * h);

        // завершаем режим рисования
        Gl.glEnd();

        float x2 = x + 2*d + 2*w;


        Gl.glBegin(Gl.GL_LINE_LOOP);
        // первая вершина будет находиться в начале координат

        Gl.glVertex2d(x2 + 0.0 / 8.0 * w, y + 0.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x2 + 4.0 / 8.0 * w, y + 12.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x2 + 8.0 / 8.0 * w, y + 0.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x2 + 6.0 / 8.0 * w, y + 0.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x2 + 5.0 / 8.0 * w, y + 5.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x2 + 3.0 / 8.0 * w, y + 5.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x2 + 2.0 / 8.0 * w, y + 0.0 / 12.0 * h);


        // завершаем режим рисования
        Gl.glEnd();

        Gl.glBegin(Gl.GL_LINE_LOOP);
        // первая вершина будет находиться в начале координат

        Gl.glVertex2d(x2 + 3.0 / 8.0 * w, y + 6.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x2 + 4.0 / 8.0 * w, y + 9.0 / 12.0 * h);
        Gl.glVertex2d(x2 + 5.0 / 8.0 * w, y + 6.0 / 12.0 * h);
```

```
            // завершаем режим рисования
            Gl.glEnd();


            // дожидаемся конца визуализации кадра
            Gl.glFlush();

            // посылаем сигнал перерисовки элемента AnT.
            AnT.Invalidate();
        }

        private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            Application.Exit();
        }


    }
}
```

Скриншот




Рисование 2D примитивов
Буква А
ФИО
Выйти
ЧНА