Grafika 3D – dokumentacja

Przyjęte rozwiązania techniczne

Wykorzystałam API OpenGL i język programowania C++.

Instrukcja do zadania 4

Funkcyjne klawisze:

* P – Phong shading (zmienia używany shader)
* G – Gouraud shading (zmienia używany shader)
* T – textures (zmienia używany shader)(używa algorytmu mapowania normalnych)
* B – Blinn lighting (zmienia model oświetlenia w aktualnie używanym shaderze)
* N – Phong lighting (zmienia model oświetlenia w aktualnie używanym shaderze)

W momencie uruchomienia projektu używany jest Phong shading z Blinn lighting. Każdy shader na początku ma ustawione oświetlenie Blinna.

Zmiana widoku/kamery – klawisze 1/2/3:

* 1 – world view camera – użytkownik ma możliwość zmiany pozycji kamery (WSAD i poruszanie myszką)
* 2 – following camera – użytkownik nie ma wpływu na kamerę, podąża ona za obiektem ruchomym i obserwuje go z góry z ustalonej pozycji
* 3 – object camera – poruszanie myszką powoduje poruszanie kamerą i latarką powiązaną z tym obiektem