

Университет ИТМО

Лабораторная работа № 2
по дисциплине «Компьютерная графика»

Студент:

Р3400 Ле Туан Зунг

Преподаватель:

Королёва Юлия Александровна

Санкт-Петербург

2020 г.

1. Задание

1. Средствами библиотеки OpenGL реализовать несколько типов источников света, движение камеры, динамику (движение некоторых объектов, например, снег). В центре сцены поставить объекты, на некоторые из них наложить текстуры. Объекты:

а) несколько различных примитивов, например, сферу, куб, тор.

б) выгруженный из 3d редактора объект.

2. Описание проекта

1. Общий вид



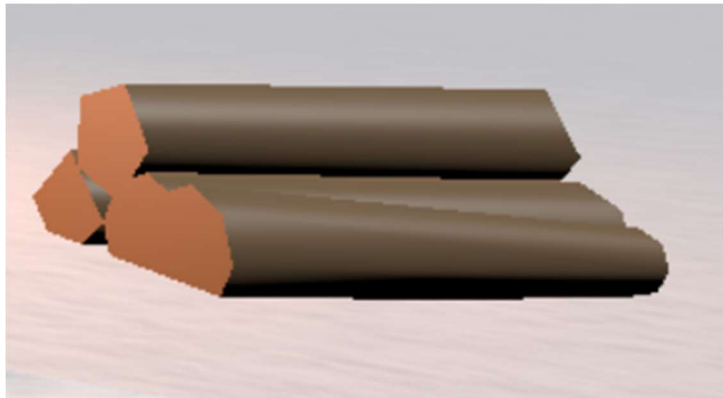
2. Модели

loadObj.js : обрабатывать объект из файла .obj .Объект палатки получается из файла .obj

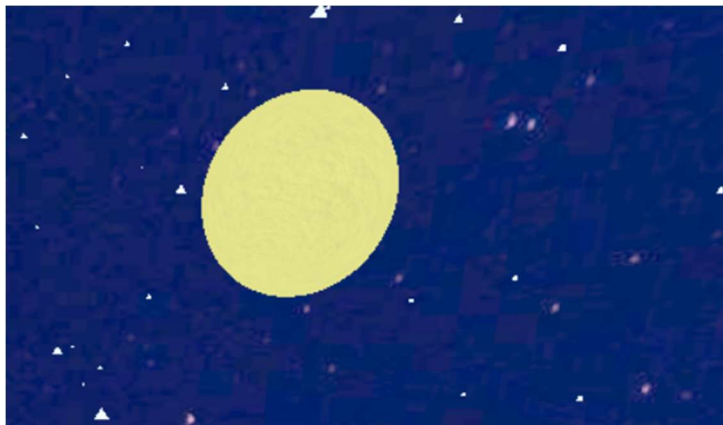
и моя палатка использует точечный свет, чтобы излучать свет.



log.js



moon.js: для луны я использовал DirectionalLight, чтобы проецировать от Луны до земли.



snow.js :Создаю снежок. затем переместите его в разные позиции в данной области. затем установит поворот у в функции обновления, чтобы он падал как гравитация.



snowMan.js



tree.js

