

Lab4 OVO

2. Zadatak

- a) Iscrtava se sfera
- b) Iscrtava se pomoću funkcije `drawSphere(float R, float step)` te ta funkcija koristi trigonometrijske funkcije za izračun koordinata vrhova sfere, te se po 4 vrha grupiraju za iscrtavanje pomoću `glBegin(GL_QUAD_STRIP);`
- c) Kombinacija osvjetljenja koje je postavljeno i izračun vektora normale i modela osvjetljenja prema tom, time dobijemo sjene i 3d izgled. Svjetla se postavljaju u `init(void)`.
- d) Varijabla `step` nam odlučuje koliko vrhova te time i poligona uzimamo pri iscrtavanju, veći `step` će rezultirati s manjim brojem vrhova jer manji broj kutova prolazi for petlja, tu se moglo i u drugi for dodati `step` pa bi se rezolucija poligona u oba smjera mijenjala.