# Lab4 OVO

## 2. Zadatak

1. Iscrtava se sfera
2. Iscrtava se pomoću funkcije drawSphere(float R, float step)te ta funkcija koristi trigonometriske funkcije za iztaćun kordinata vrhova sfere, te se po 4 vrha grupiraju za iscrtavanje pomocu glBegin(GL\_QUAD\_STRIP);
3. 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).
4. 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 dodat step pa bi se rezolucija poligona u oba smjera mijenjala.