

# Лабораторная номер 2

Модельно-видовые и проективные преобразования

# Лабораторная работа № 2

- 1.Определить куб в качестве модели объекта сцены.
- 2.Определить преобразования, позволяющие получить заданный вид проекции (в соответствии с вариантом). Для демонстрации проекции добавить в сцену куб (в стандартной ориентации, не изменяемой при модельно-видовых преобразованиях основного объекта).
- 3.Реализовать изменение ориентации и размеров объекта (навигацию камеры) с помощью модельно-видовых преобразований (без gluLookAt). Управление производится интерактивно с помощью клавиатуры и/или мыши.
- 4.Предусмотреть возможность переключения между каркасным и твердотельным отображением модели (glFrontFace/ glPolygonMode).