



Uniwersytet Bielsko-Bialski



**Grafika Komputerowa
(Ćwiczenia laboratoryjne)**

Temat ćwiczenia: Tekstury w OpenGL (lab8)

Wykonał:

Wojciech Świerczyński

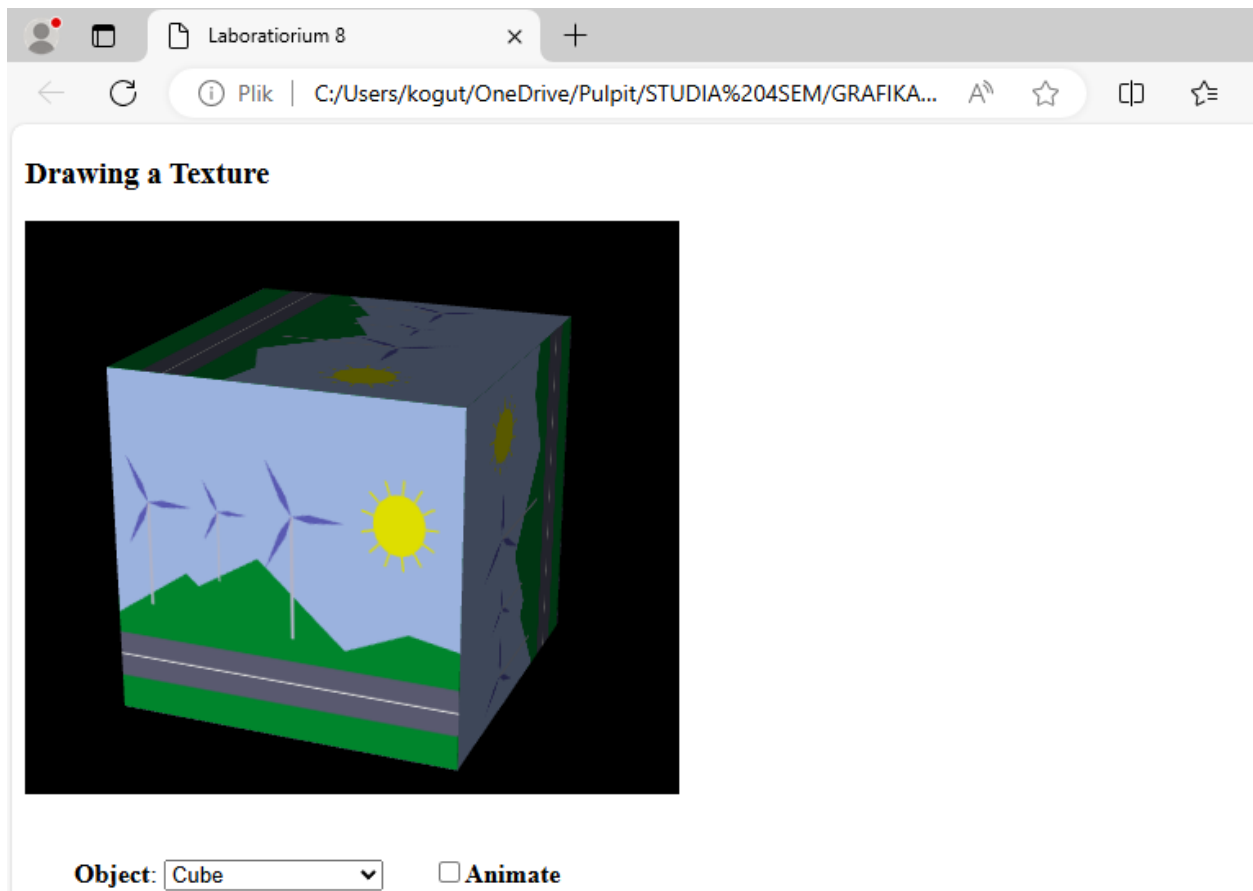
Polecenie:

Celem jest teksturowanie piramidy z użyciem dwóch sposobów ładowania tekstur: użycie tekstury z buforu kolorów (rysowanie w Panel); ładowanie tekstury z pliku (trzy pliki przykładowe do pobrania).

Wykorzystane komendy:

Kod zarówno znajduje się w pliku zip w którym zawarte jest to sprawozdanie

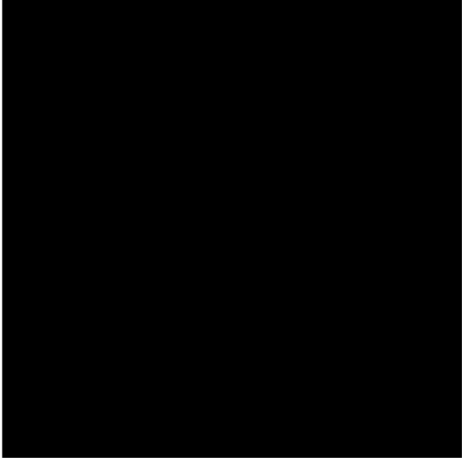
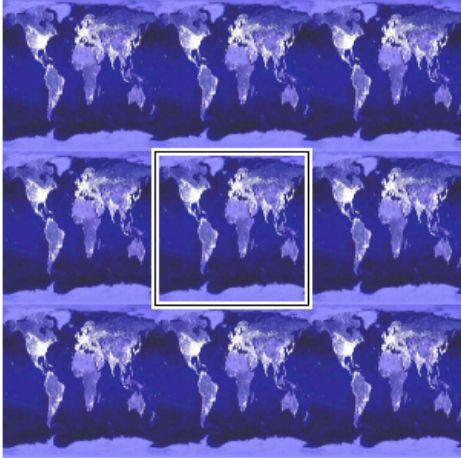
Wynik działania:



Laboratorium 8

Plik | C:/Users/kogut/OneDrive/Pulpit/STUDIA%204SEM/GR...

Can't access texture.
Note: Some browsers can't use a file from a local disk.



Texture: Object:

scale = 1.00 x-trans. = 0.00

rotate = 0 y-trans. = 0.00

Wnioski:

Dzięki temu ćwiczeniu nauczyliśmy się używać obrazków, używania ich jako danych obiektów dzięki wyborowi z listy rozwijanej, w drugim przykładzie manipulowania nimi za pomocą suwaków do zmieniania skali, rotacji itp