



Uniwersytet Bielsko-Bialski



**Grafika Komputerowa
(Ćwiczenia laboratoryjne)**

**Temat ćwiczenia: Światło i Materiały w OpenGL
(lab6)**

Wykonał:

Wojciech Świerczyński

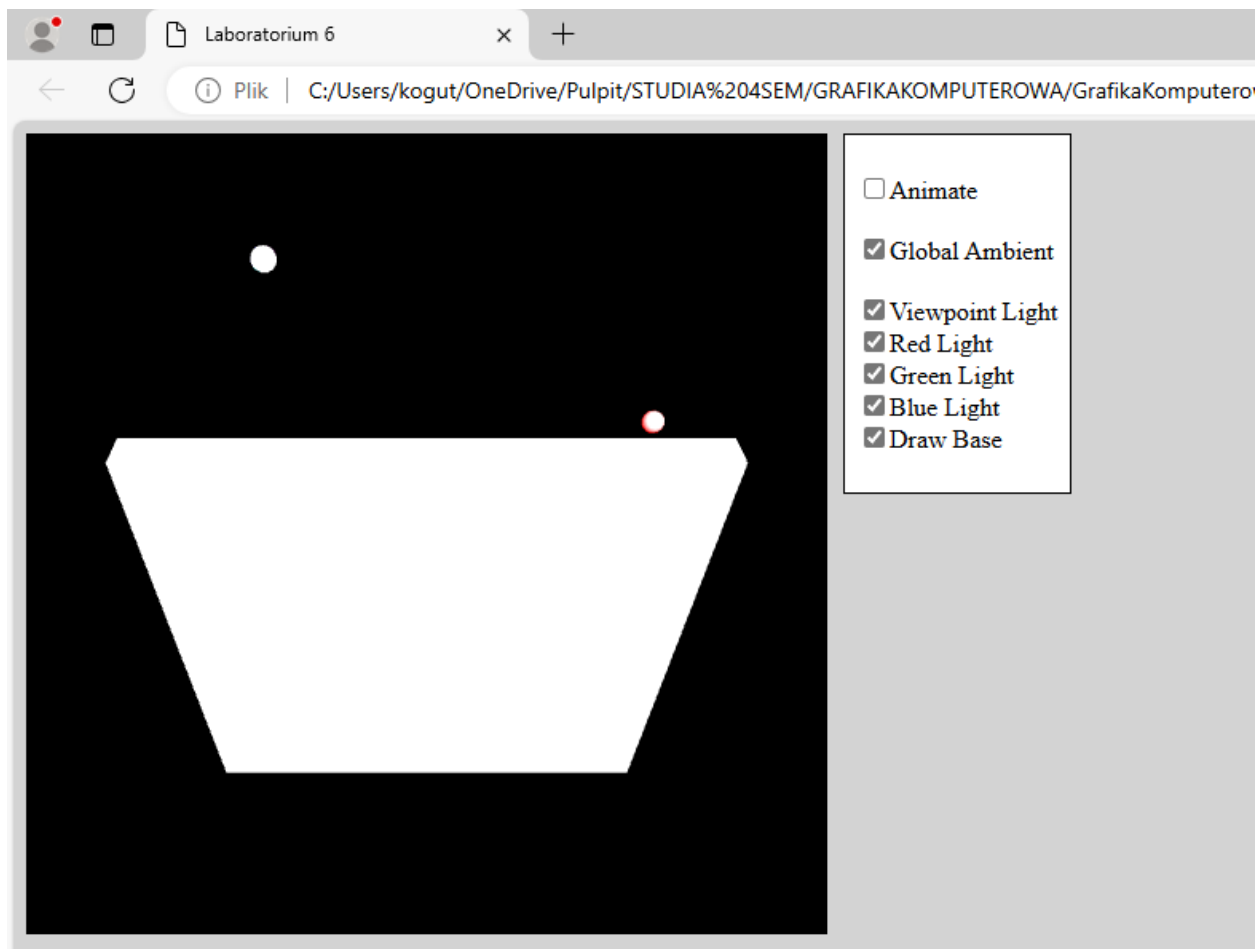
Polecenie:

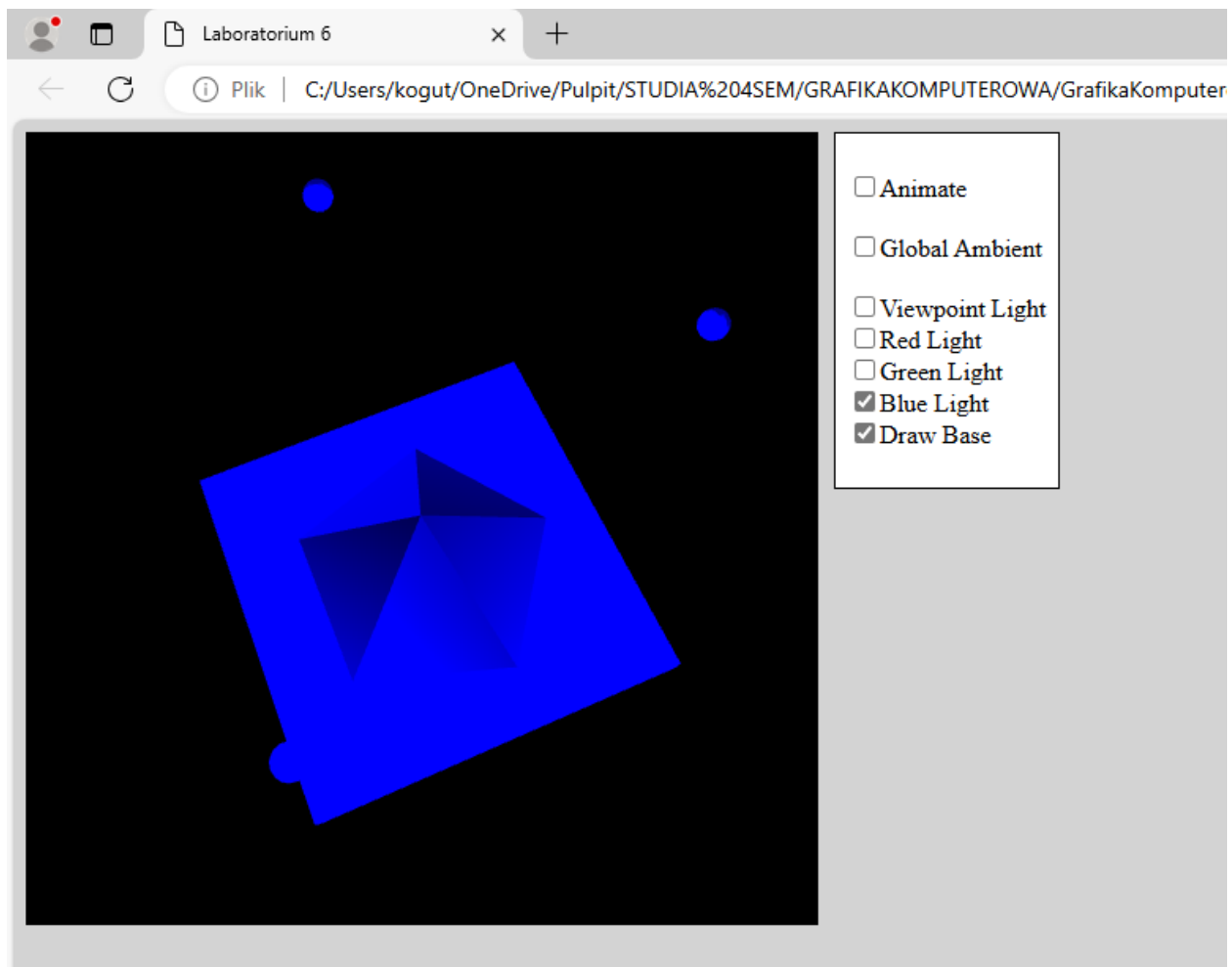
Celem jest stworzenie piramidy z użyciem różnych materiałów określonych wariantem zadania i umieszczenie jej na „podstawie”. Użytkownik może obracać podstawę wokół osi Y, przeciągając mysz w poziomie. Scena wykorzystuje globalne światło otoczenia (ambient) oraz źródło światła o kształcie kuli z możliwością animacji obrotu wokół piramidy.

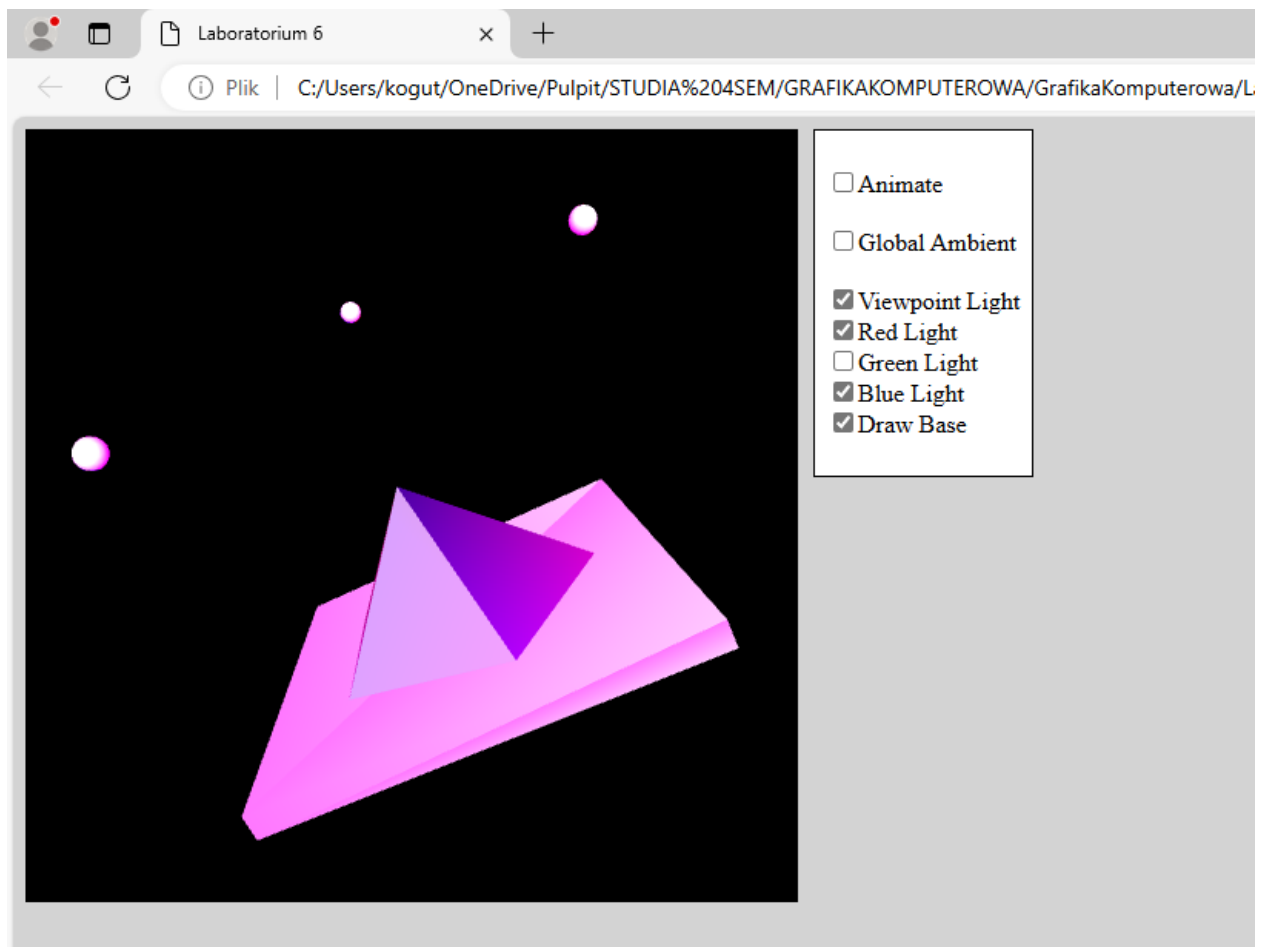
Wykorzystane komendy:

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

Wynik działania:







Wnioski:

Dzięki temu ćwiczeniu nauczyliśmy się używać języka JavaScript oraz OpenGL do użycia w grafice komputerowej, poznaliśmy funkcje pozwalające obracać obiekt za pomocą myszy, wykorzystywać globalne światło otoczenia tzw. Ambient, i manipulowania kolorami za pomocą przycisków