

图形学实验 PA2: OpenGL 绘制

周润龙 计科 82 2018011309

- 你在 OpenGL 的环境配置中遇到了哪些问题？是怎么解决的？
没有遇到问题，按照实验说明文件安装两个库后就可以正常运行。
- 结合核心代码分析使用 OpenGL 的绘制逻辑和光线投射的绘制逻辑有什么不同？
OpenGL 是枚举物体（三角形、球、平面等），在深度缓冲区上覆盖式、一次性绘图；而光线投射是枚举视线，逐像素绘图。
- 你在完成作业的时候和哪些同学进行了怎样的讨论？是否借鉴了网上/别的同学的代码？
没有和同学进行讨论，也没有借鉴其它代码。