**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。