

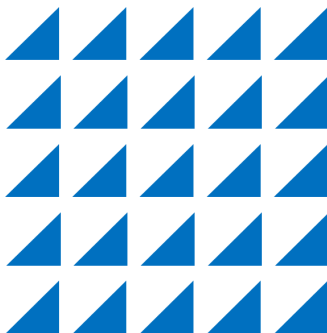
コンピュータグラフィックス基礎 第1回 課題

課題の目標

- OpenGL を用いたプログラムをコンパイル、実行できるようになる
- 簡単な 2 次元図形を描画するプログラムを作成できる

課題の内容

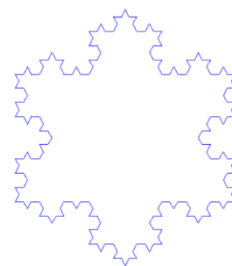
1. 授業用 web ページにある、それぞれのサンプルコードを実行し、プログラムコードと実行結果の様子を観察しなさい。
2. 下図のように、画面内に縦に 5 つ、横に 5 つ、合計 25 個の三角形を表示するプログラムを作成しなさい。三角形の大きさ、色、配置の間隔は自由に決めてよい。



3. オリジナルの 2 次元図形を画面に表示するプログラムを作成しなさい (できるだけ綺麗な、または楽しい図形を描こう)。ただし、プログラムの中では必ず 1 度は **for** ループを用いること

(発展課題：必須ではない)

「コッホ曲線」について調べ、ステップ 3 の時点の図形 (右図) を描画するプログラムを作成しなさい。



提出するレポートに含めるもの

- 上記の課題の 2, 3 に相当するプログラムコードと、実行結果のウィンドウをキャプチャした図 (課題 3 は、最低 1 つ提出すればよいが、異なる複数のプログラムとその結果を含めてよい)。
- 余力があれば、発展課題にも挑戦すること。