

Задача №2. Матрицы, индексированная геометрия, вершинные шейдеры

Преподаватель: Денис Гладкий
gladky@ccfit.nsu.ru

НГУ CSC

22 октября 2017 г.

1 Постановка задачи

Написать приложение, рисующее в окне куб. Каждой вершине присвоить уникальный цвет. Реализовать вращение камеры вокруг центра сцены (точка 0, 0, 0). Реализовать вращение куба (мышкой или нажатием клавиш).

2 Примечания

— перемещение камеры (в смысле функции трёх векторов) должно быть непрерывным: без «мёртвых» точек.

3 Ссылки

— MSDN: Configuring Depth-Stencil Functionality
[https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/windows/desktop/bb205074\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/windows/desktop/bb205074(v=vs.85).aspx).