

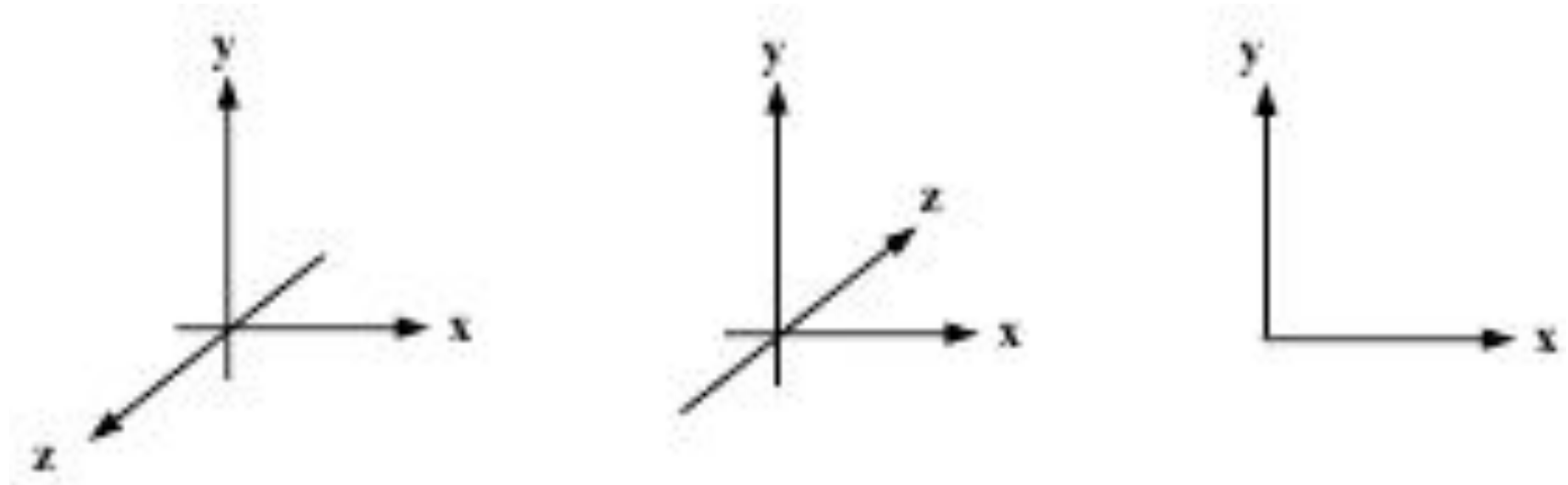
Компьютерная графика

Лекция №6

**Программное обеспечение компьютерной
графики.**

Системы координат OpenGL.

В OpenGL используются основные три системы координат: левосторонняя, правосторонняя и оконная.



Левосторонняя система используется для задания значений параметрам команды `gluPerspective()`, `glOrtho()`, которые будут рассмотрены в пункте 0. Правосторонняя система координат используется во всех остальных случаях. Отображение трехмерной информации происходит в двумерную оконную систему координат.