

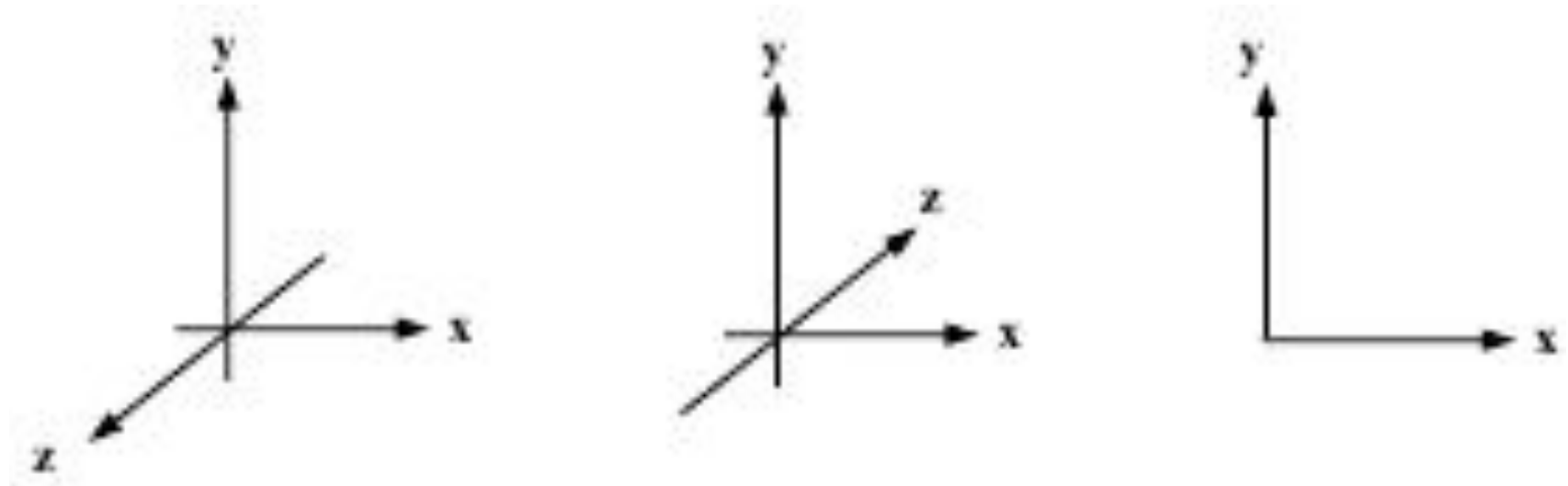
# Компьютерная графика

## 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.