

Übungen zu Graphikprogrammierung in C++

Aufgabe 20 (H) OpenInventor

Ziel der Aufgabe ist es, grundlegende Funktionen von OpenInventor zu lernen. Erstellen Sie ein Projekt in dem Sie folgendes implementieren.

- a) Zeigen Sie einen Kegel im Fenster an
- b) Zeigen Sie zusätzlich ein grünen Würfel an
- c) Laden Sie das Model eines Schraubenschlüssels `schraub.iv` in Ordner `code/data`
- d) Drehen Sie den Schraubenschlüssel durch Mauseingabe, indem sie einen OpenInventorknoten manipulieren
- e) Erzeugen Sie Datei „ausgabe.txt“ und schreiben sie den Winkel der letzten Rotation des Schraubenschlüssels hinein.