**Exp6. Viewing**

Task1. 参考课本相关章节，*不用OpenGL函数，自己实现如下功能：*

1. 实现myRotateX，myRotateY，myRotateZ （绕x轴、y轴、z轴旋转某个度数）

**要求要用glGetFloat来验证是否与OpenGL的函数一致（获取OpenGL矩阵堆栈栈顶的矩阵）**

**说明：此任务没有可以看的效果，但要求详细写出每个函数的实现过程（写到文档中）。**

Task2. 实现轨迹球。轨迹球实现要点：

1. **完成鼠标回调函数**
2. **完成二维平面到三维球面的映射**
3. **计算旋转轴和旋转角**
4. **注意矩阵乘法的顺序**