

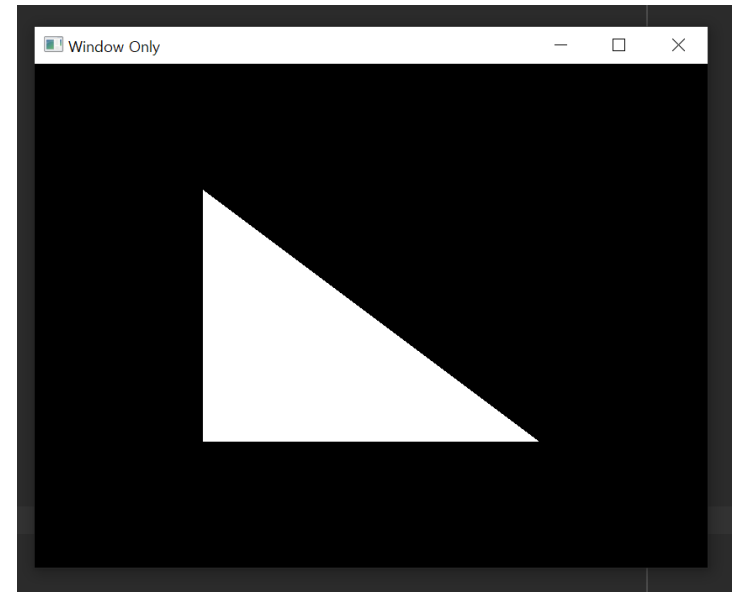
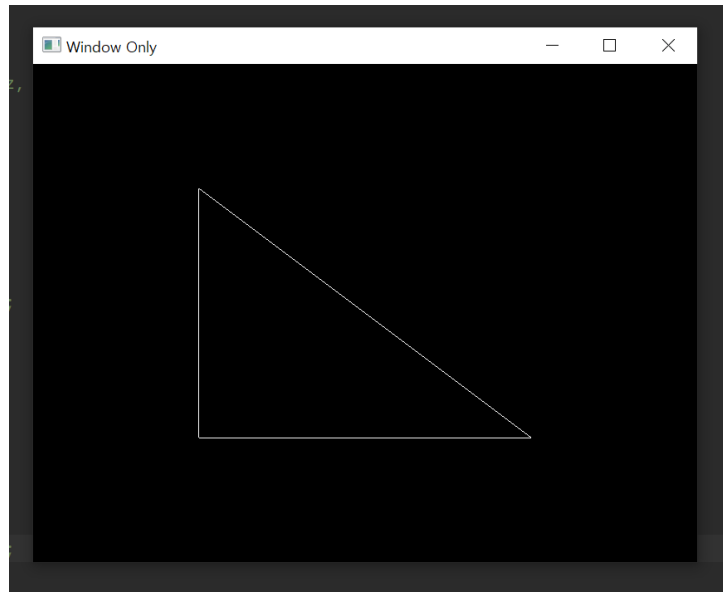
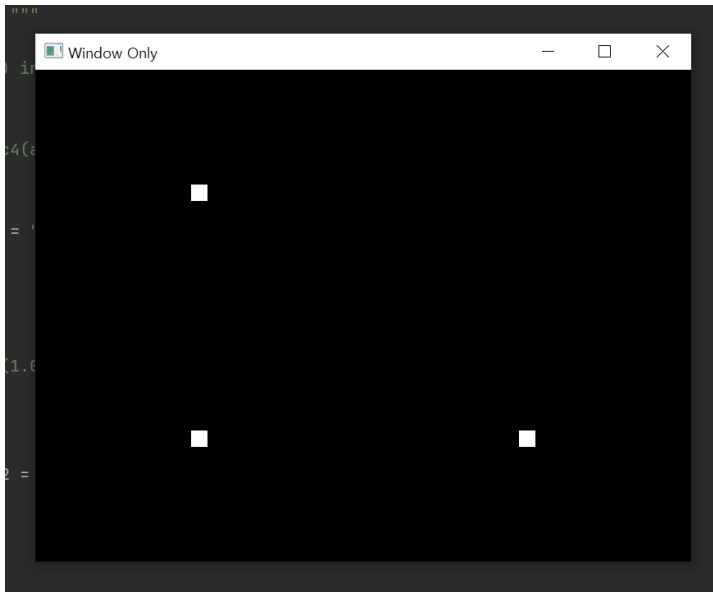
# 실습 01

그래픽스

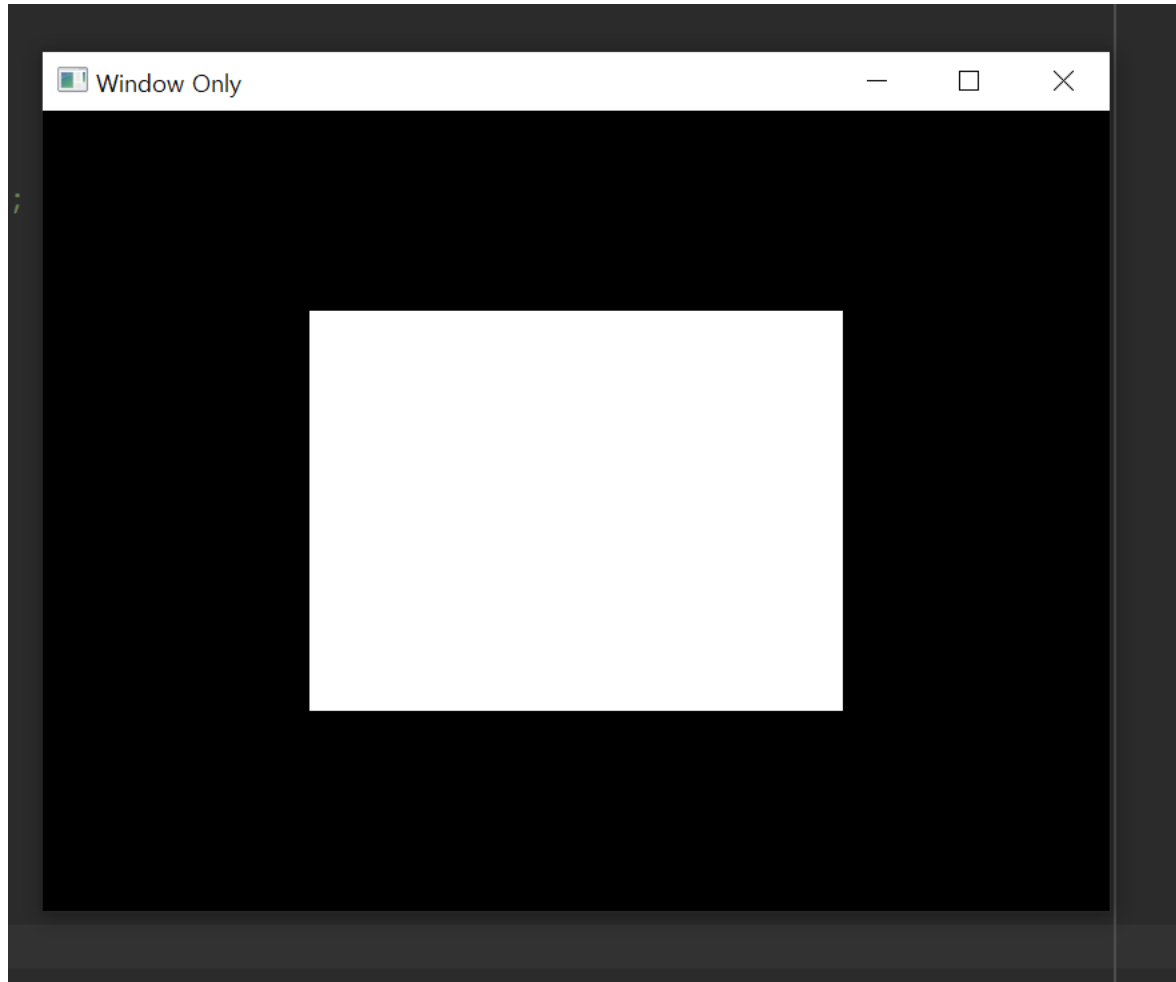
# 도형 그리기

- `glDrawArrays(GL_POINTS, 0, 3)` # 점그리기
- `glDrawArrays(GL_LINE_LOOP, 0, 3)` # 라인 그리기
- `glDrawArrays(GL_TRIANGLES, 0, 3)` # surface 그리기

# 삼각형 그리기

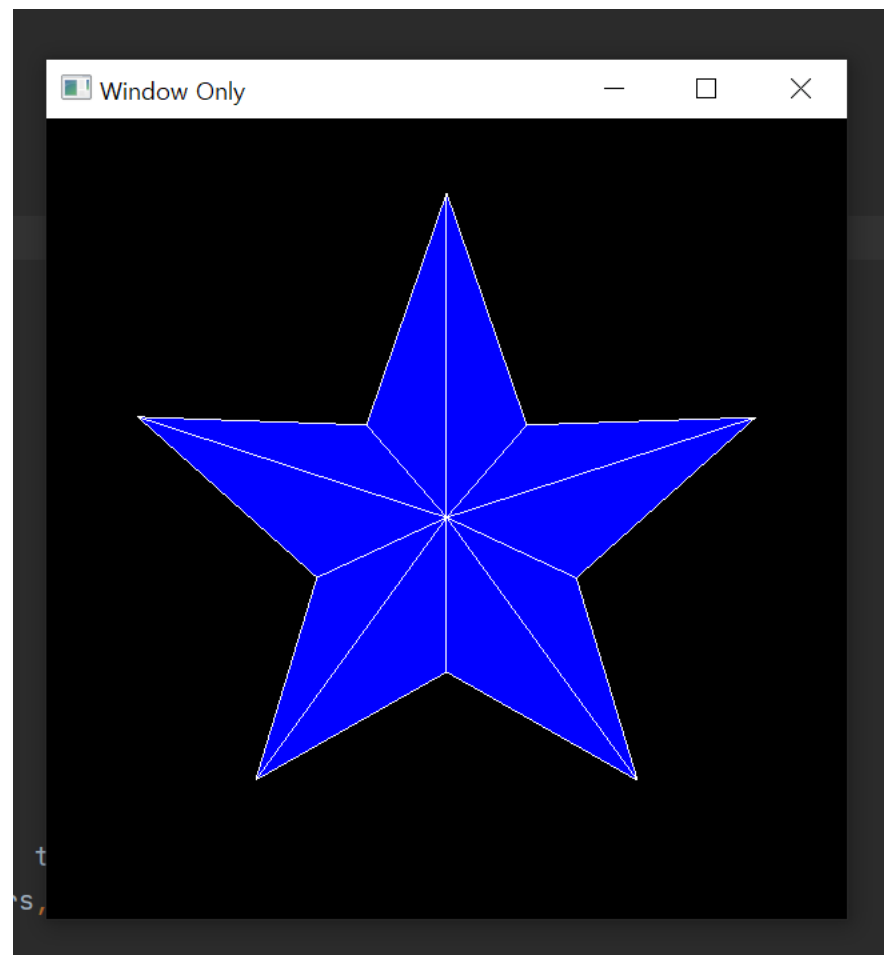


# 사각형 그리기



# 과제: 아래 그림을 그리는 코드를 작성하시오

vertexData는 실습에 올라온 값 사용.



# 과제 제출방법

- 학번\_이름.py, 학번\_이름.pdf 로 제출
  - 1) 소스코드
  - 2) 보고서, (보고서에는 결과 사진, 소스코드만 넣기)
- 제출 기한: 수업 끝나는 시간까지 (10시 15분)