

컴퓨터 그래픽스

제 출 일: 2019년 12월 13일

소 속: 수학과

학 번: 2016603009

이 름: 문 하 영

담당교수: 최 민 규

	1	2	3	Total
Score	1/1	1/1	1/1	3

실습 자료를 바탕으로 구현하였습니다.

(1), (2), (3) '1', '2', '3' keys to select textures

첫 번째 과제와 두 번째 과제의 Torus 그리는 것을 바탕으로 구현하였습니다. Material 폴더내의 raw 파일들을 불러와 텍스처를 입혔습니다. s, t 좌표축은 glTexCoord2f를 사용하여, Torus를 GL_QUADS로 그릴 때마다 좌표값을 넣어주었습니다. 1,2,3번 키를 누르면 각각 marble, wood, check 의 텍스처가 입혀지는 것을 확인할 수 있습니다.