컴퓨터 그래픽스

과제 보고서

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | a/s | j/k | Total |
| Score | 1/1 | 0/1 | 0/1 | 0/1 | 0/1 | 0/1 | 0/1 | 0/1 | 1/8 |

학과 : 수학과

학번 : 2014603034

이름 : 이현경

고찰

1. 1번 키를 구현하기 위해 glm의 translate 과 rotate를 이용해 translation 행렬과 rotation 행렬을 만들었습니다.

임의의 점 p를 주고 일단 translation 행렬을 적용한 points 값을 반환 했습니다. 그런 다음, 이중 for문을 만들어 points값의 한 벡터엔 z축 기준으로 rotation 행렬을 적용한 값을, 또 다른 벡터엔 y축 기준으로 rotation 행렬을 적용한 값을 points2로 얻었습니다. 그 결과 torus 형태를 얻을 수 있었습니다.