심화전공실습 (CGL)

HW01_preparation

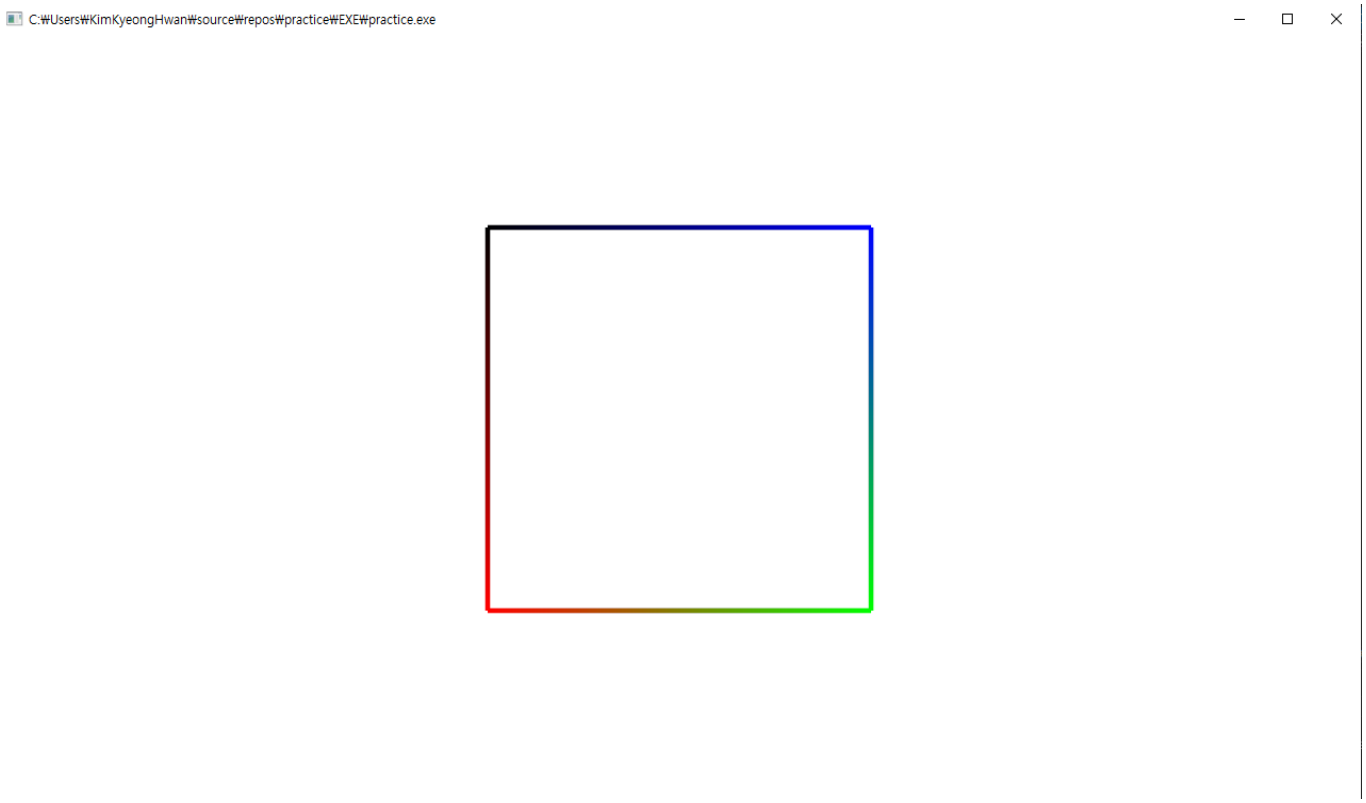
Self-scoring table

	P1	E1	Total
Score	**1**	**1**	**2**

2018707068 김경환

KWANGWOON UNIVERSITY

Practice01 Snapshot:

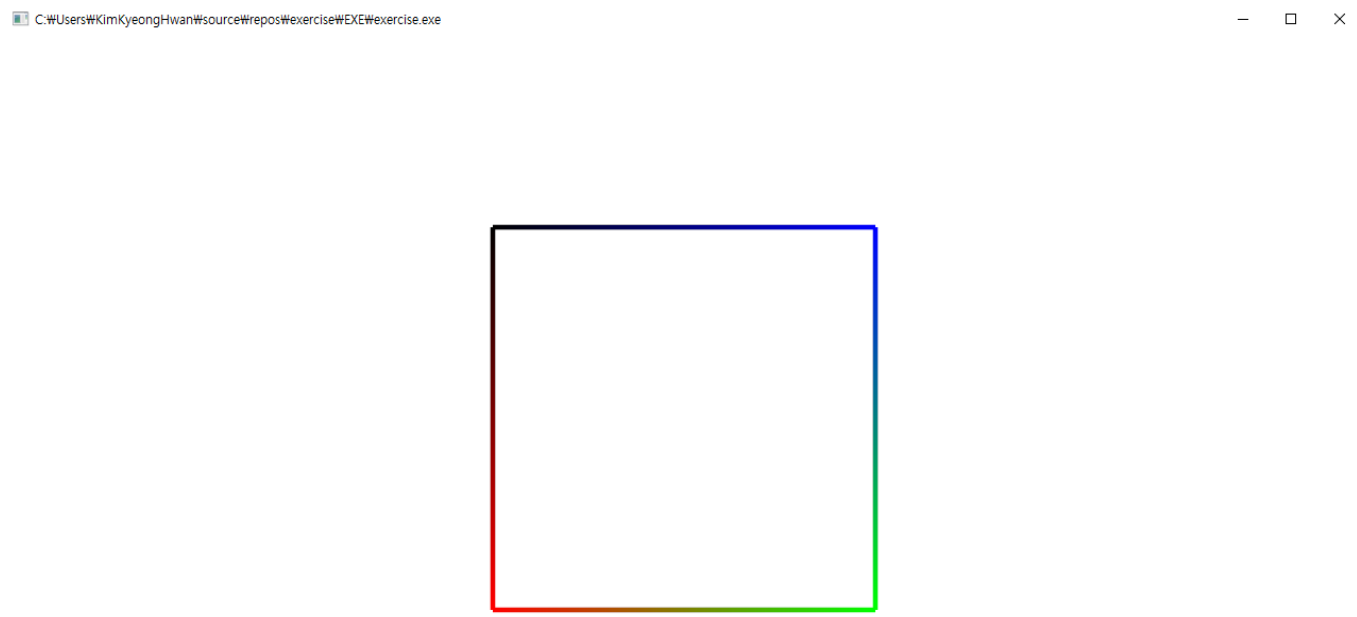


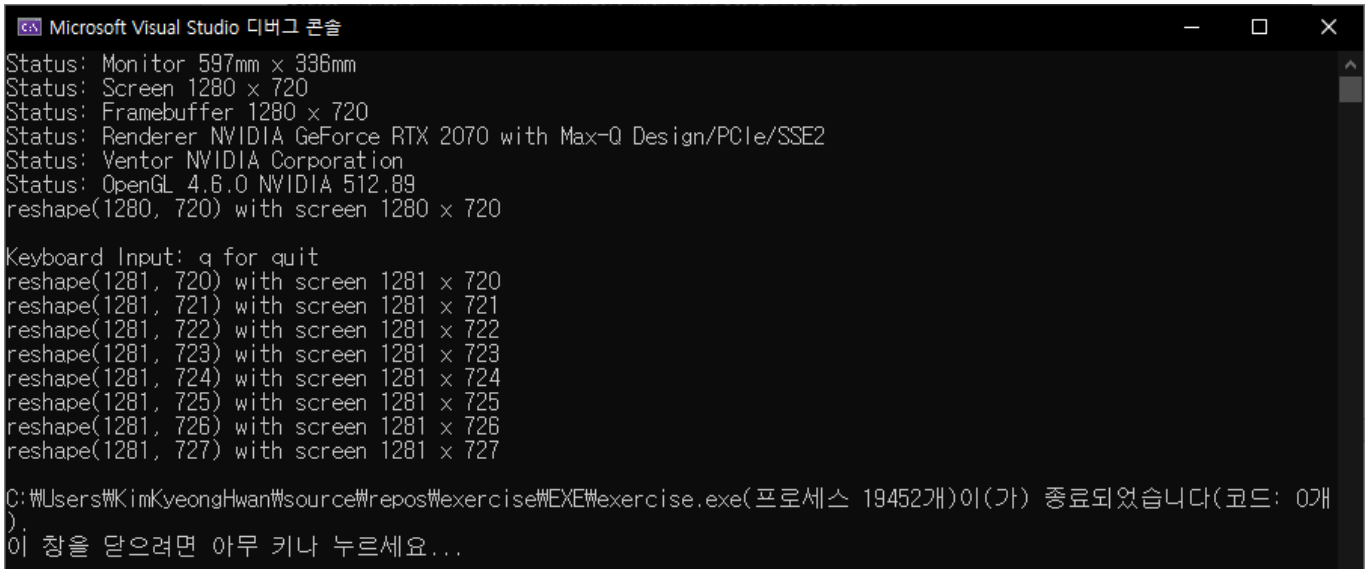

```
Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔
Status: Monitor 597mm x 336mm
Status: Screen 1280 x 720
Status: Framebuffer 1280 x 720
Status: Renderer NVIDIA GeForce RTX 2070 with Max-Q Design/PCIe/SSE2
Status: Ventor NVIDIA Corporation
Status: OpenGL 4.6.0 NVIDIA 512.89
reshape(1280, 720) with screen 1280 x 720

Keyboard Input: q for quit
reshape(1281, 720) with screen 1281 x 720
reshape(1282, 720) with screen 1282 x 720
reshape(1282, 722) with screen 1282 x 722
reshape(1283, 723) with screen 1283 x 723
reshape(1283, 724) with screen 1283 x 724
reshape(1283, 725) with screen 1283 x 725
reshape(1284, 726) with screen 1284 x 726

C:₩Users₩KimKyeongHwan₩source₩repos₩practice₩EXE₩practice.exe(프로세스 36612개)이(가) 종료되었습니다(코드: 0개).
디버깅이 중지될 때 콘솔을 자동으로 닫으려면 [도구] -> [옵션] -> [디버깅] > [디버깅이 중지되면 자동으로 콘솔 닫기]를 사용
하도록 설정합니다.
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요...
```

Exercise01 SnapShot, Explanation:





우선, Exercise01의 경우는 practice01과 달리 GL_LINE_LOOP를 대신해서 GL_LINES를 사용하여 사각형을 그리는 것이다.

그리하여 practice01의 경우에는 GL_LINE_LOOP를 사용하기 때문에 사각형의 서로 다른 꼭짓점 4개를 vertex로 주었지만, exercise01에서는 GL_LINES를 사용해야 하기 때문에 사각형의 네 변을 이루는 종점 8개를 순서대로 vertex로 주어 문제를 해결하였다.

※ 여기서 주의할 점은 GL_LINES의 경우 연속되는 두 vertex를 사용해 선분을 그리므로 이를 유의해야한다.