

A2 Report

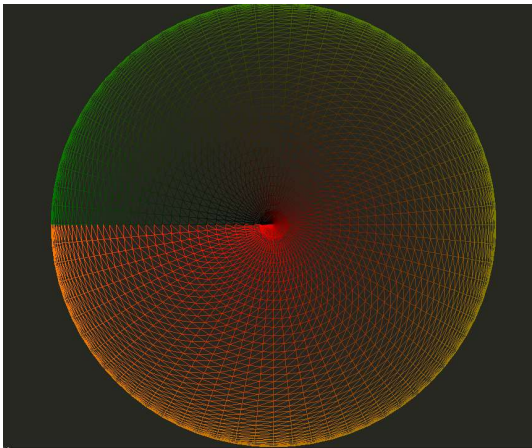
2017314712 김우진

1. 전체적인 구성

구성은 첫 번째 과제와 똑같다 이름을 다 구로 바꿔줬을 뿐이고 필요 없는 함수들을 없애고, shade 부분의 조금 수정, 시간에 대한 수정, 원을 만드는 것에서 구로 만드는 것으로 구성을 조금 바꿔주었다.

2. 헤더파일

헤더파일의 구성은 rotation 부분 빼고는 거의 차이가 없다 2d에서 3d가 돼서 조금의 값 변경이 있었고, 구가 y축 부분으로 돌아야 해서 도는 함수를 rotation matrix라고 하였다. 구의 구성을 짜는 과정에서 문제가 있는지 x축



-90도 z축 90도 이동을 해줘야 교수님파일처럼 나오게되었다.

3. Shader

이 부분은 과제 설명을 참고로 진행하였으면 0,1,2로 구분하였다.

4. main

create vertice sphere

이부분은 0부터 PI 0부터 2PI로 나눠서 과제설명란에 있는 방법대로 값을 집어넣어줬다

update vertex buffer

이부분은 삼각형 2개를 각섹터마다 만드는 식으로 구성을 하였다. 그래서 render에 삼각형이2개이므로 2 섹터가 NUM_TESS제공 변 3개여서 값을 넣어주었다.