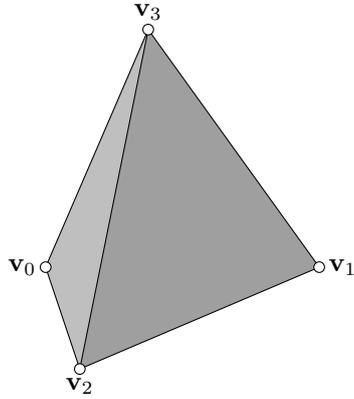


TRANSFORMATION

1. Tetraeder

Erweitern Sie Ihre Anwendung so, dass diese einen Tetraeder anzeigt, den Sie mit der Tastatur transformieren können. Denken Sie daran, die Normalen zu berechnen und ebenfalls in der Grafipeline zu verarbeiten. Verwenden Sie den in der Vorlesung gezeigten, komplexeren Fragment-Shader, damit Sie die Ausrichtung der Flächen erkennen können.



$$\mathbf{v}_0 = [-0.6 \quad -0.6 \quad 0.39]^\top$$

$$\mathbf{v}_1 = [0.6 \quad -0.6 \quad 0.39]^\top$$

$$\mathbf{v}_2 = [0.0 \quad -0.6 \quad -0.78]^\top$$

$$\mathbf{v}_3 = [0.0 \quad 0.6 \quad 0.0]^\top$$