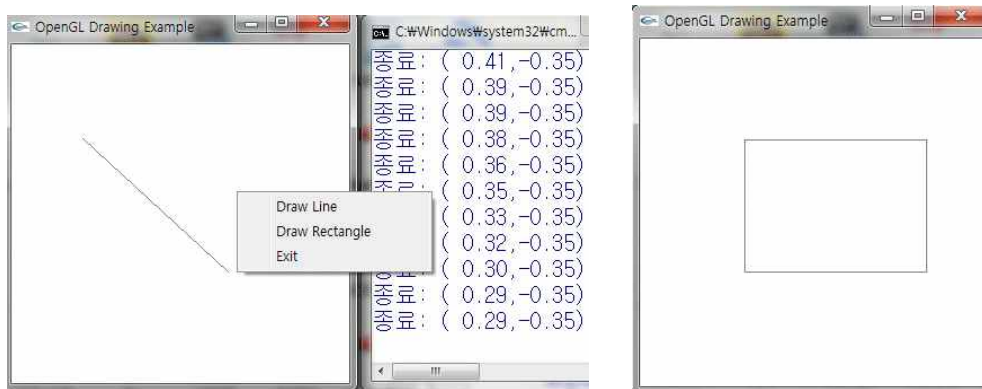


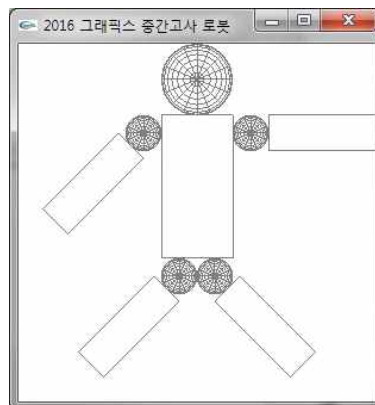
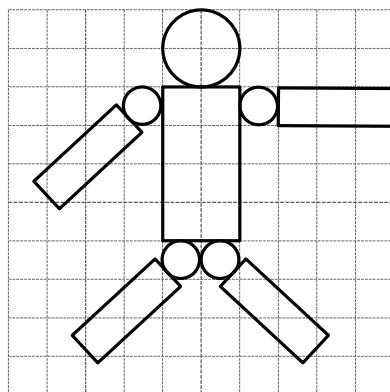
2016 그래픽스 실습과제 6

[중간고사 문제 구현]

(1) 마우스를 이용하여 화면에 선이나 사각형을 그리려고 한다. 다음 그림과 같이 메뉴를 선택해서 왼쪽 마우스를 누르면 선택에 따라 선분이나 사각형이 그려지는 프로그램을 구현하라.



(2) 모델 변환을 이용하여 다음과 같은 로봇 그리기 프로그램을 구현하시오. (glut의 Sphere와 Cube를 사용할 것. 모델 변환 부분의 코드만 작성하면 됨. 팔 다리는 동일한 형태임)



* 실습시간에 충분한 힌트를 줄 예정입니다.