

OpenGL 좌표계 변환 1

(실습 17)

2023년 2학기

실습 17

- 실습 16번에 변환 추가하기
 - 각 도형의 이동: x축, y축, z축
 - 각 도형의 제자리에서 신축: 확대, 축소
 - 각 도형의 원점에 대하여 신축: 확대, 축소 (원점에 대하여 신축하면 위치도 같이 이동된다)
 - 전체 도형의 이동: 키보드 명령에 따라 y축을 제외한 x축과 z축, 두 도형을 위/아래로 이동
 - 애니메이션 구현
 - 키보드 r: xz 평면에 스파이럴을 그리고, 그 스파이럴 위치에 따라 객체 이동 애니메이션
 - 키보드 t: 현재 자리에서 두 도형이 원점으로 이동 → 제자리로 다시 이동하는 애니메이션
 - 키보드 1: 두 도형이 중심점을 통과하며 상대방의 자리로 이동하는 애니메이션
 - 키보드 2: 두 도형이 공전하면서 상대방의 자리로 이동하는 애니메이션
 - 키보드 3: 두 도형이 한 개는 위로, 다른 도형은 아래로 이동하면서 상대방의 자리로 이동하는 애니메이션

