

# OpenGL 좌표계 변환 3

2023년 2학기

# 실습 21

- 뷰포트 3개를 만들어 실습 20을 각각 출력하기
  - 뷰포트 1: 원래의 장면 출력 - 원근 투영
    - 원근투영 적용하는 화면은 전체화면 설정 또는 아래의 그림같이 일부 화면으로 설정해도 무관함
  - 뷰포트 2: 원래의 장면 출력 - 직각 투영 (xz 평면의 장면 그리기 → 평면도)
  - 뷰포트 3: 원래의 장면 출력 - 직각 투영 (xy 평면의 장면 그리기 → 정면도)
- 실습 20의 명령어를 실행시키면 3개의 뷰포트에 똑같이 적용된다.

