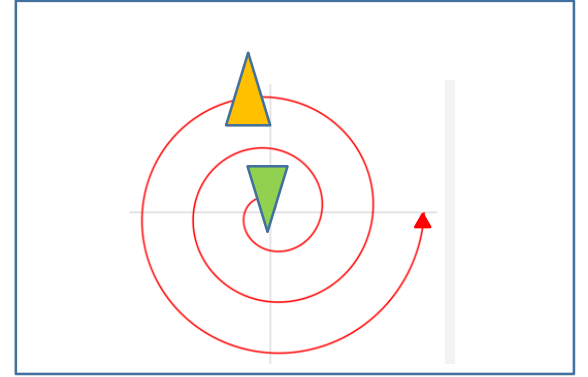
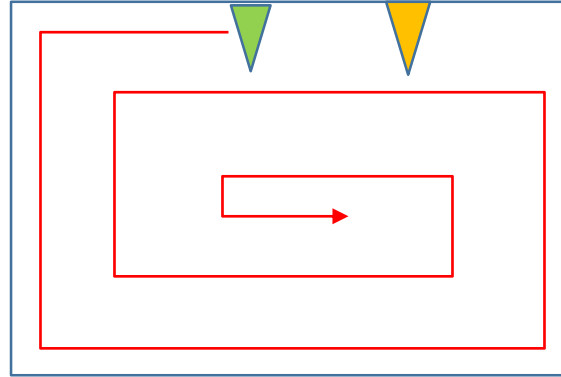
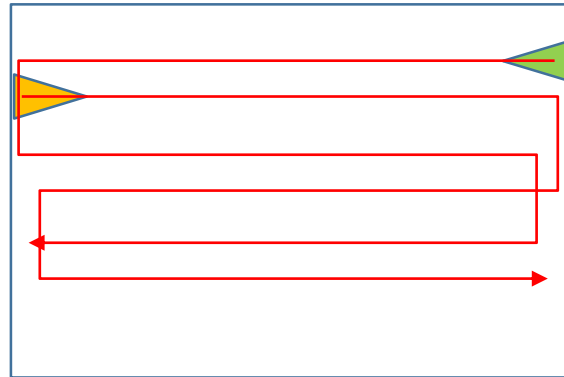
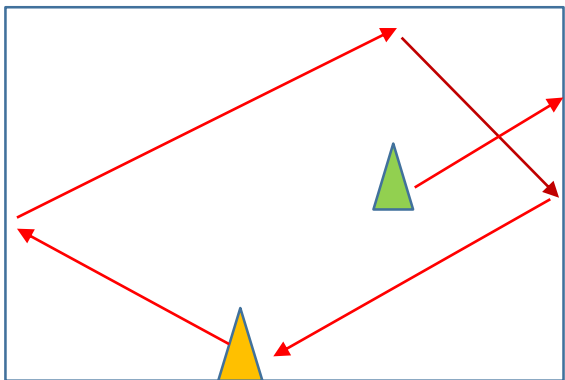


OpenGL 셰이더 사용하기 2

2023-2 컴퓨터 그래픽스

실습 9

- 삼각형 움직이기
 - 실습 8에서 그린 삼각형들이 각각 다른 방향과 다른 속도로 이동한다.
 - 실습 8과 같이 4개의 삼각형을 그릴 수 있다.
 - 삼각형은 이등변 삼각형으로 그린다.
 - 키보드 명령으로 4개의 다른 이동을 한다.
 - 1: 튕기기
 - 2: 좌우로 지그재그
 - 3: 사각 스파이럴
 - 4: 원 스파이럴
 - 가장자리를 만나게 되면 삼각형의 방향이 바뀌게 된다.



실습 10

- 스파이럴 애니메이션 만들기
 - 마우스 클릭 또는 키보드 명령에 의해 스파이럴 모양으로 원이 그려진다.
 - 마우스를 클릭하면 그 위치에 그린다.
 - 1개 이상일 경우에는 랜덤한 위치를 설정하여 그 위치에 그린다.
 - 스파이럴 방향은 시계방향 또는 반시계 방향이 임의로 선택되어 그려진다. 2~3 바퀴 스파이럴을 그린 후 끝나는 지점에서 밖에서 안으로 다시 2~3바퀴 회오리를 그린다.
 - 안에서 밖으로, 밖에서 안으로 들어오는 스파이럴을 연결하여 그린다.
 - 점이 순서대로 그려진다 (애니메이션)
 - 새롭게 그려질 때마다 배경색을 변경한다.
 - **키보드 명령어**
 - p: 점으로 그린다.
 - l: 선으로 그린다.
 - 1~5: 입력된 숫자만큼의 스파이럴이 그려진다.

