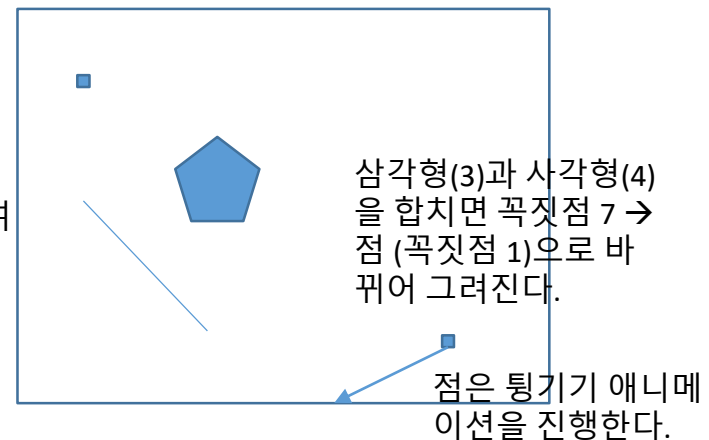
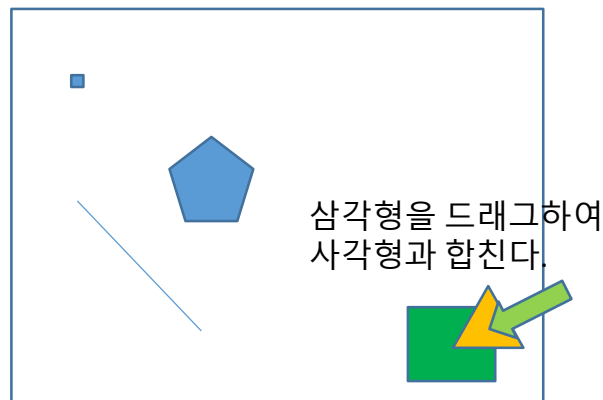
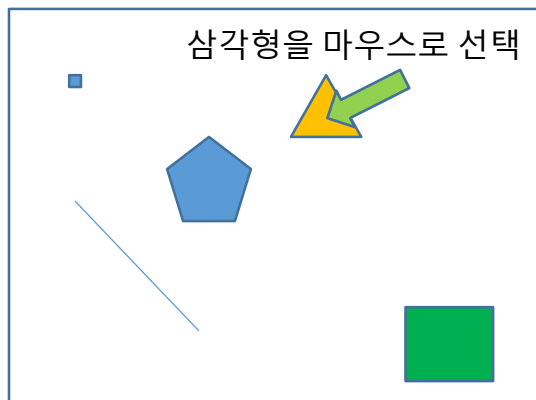


OpenGL 셰이더 사용하기

2023-2 컴퓨터 그래픽스

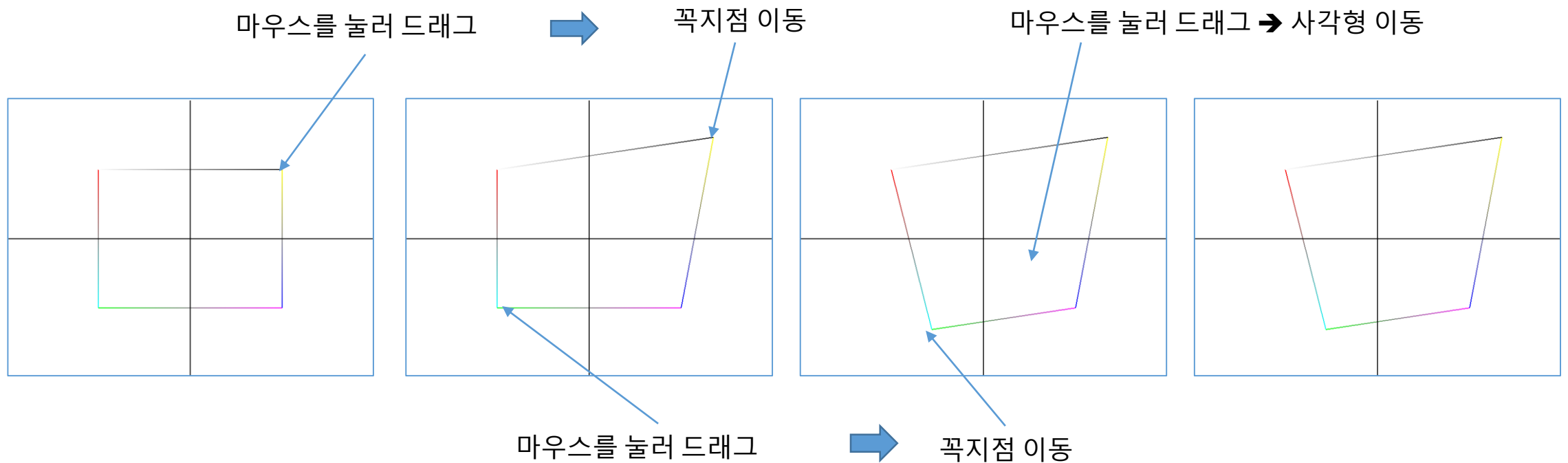
실습 12

- 실습 9와 실습 11을 융합 해보기
 - 실습 11에서 그리 점, 선, 삼각형, 사각형, 오각형을 각각 3개씩 그린다.
 - 마우스를 이용하여 도형을 선택한 후 드래그 하여 다른 도형이 그려진 곳에 놓아 두 도형을 합친다.
 - 각 도형의 꼭짓점의 숫자가 더해져서 새로운 도형이 그려진다.
 - 최대의 꼭짓점의 숫자는 6으로 한다. 6보다 커지면 다시 1 (점)로 설정된다. 즉, 꼭짓점은 1~6으로 한다.
 - 합쳐져서 생긴 도형은 실습 9의 튕기기 또는 지그재그 애니메이션으로 이동한다.



실습 13

- 마우스를 이용하여 사각형 편집하기
 - 800x600 크기의 윈도우를 띄운다
 - 화면 중앙에 사각형을 그린다.
 - 마우스로 사각형의 꼭짓점을 누르고 드래그하면 꼭짓점이 이동된다.
 - 사각형의 내부이고 꼭지점과 떨어진 부근을 누르고 드래그하면 사각형이 이동된다.



이번 주에는

- 셰이더를 위한 GLSL기초
 - 버텍스 셰이더 만들기
 - 프래그먼트 셰이더 만들기
 - 셰이더 프로그램 만들기
 - 버퍼 다루기
- 다음주에는
 - 이론: 그래픽스 개요 및 2차원 기본 요소 1
 - 실습: 변환