

추가 문제

2015-2 컴퓨터 그래픽스
블렌딩 및 마지막 실습 문제

실습 37

- 실습 34 (통과/충돌하는 5개 건물과 움직이는 객체)에 블렌딩 넣기
 - 벽면에 문을 넣고 좌측문으로 나가면 → 우측문에서 나타나도록 한다.
 - 실습 34에서 2개의 건물을 반투명으로 설정하고 통과가 되는 건물로 설정한다.
 - 임의의 위치에 포탈을 만들어 그 문으로 들어가면 반투명한 건물에서 나타나도록 한다.

실습 38

- 마지막 실습입니다.
 - 바닥을 그린다.
 - 조명을 넣는다.
 - 뒷 배경을 만든다. ➔ 텍스처 맵핑을 한다.
 - 다음의 3개의 이벤트를 구현한다.
 1. 한 꼭지점으로 세운 육면체를 반투명으로 그리고 그 안에 다른 방향의 불투명한 육면체를 그린다. ➔ y축으로 회전하고 있다.
 2. 놀이동산의 관람차가 회전하고 있다. 토러스와 육면체를 이용하여 관람차를 그린다. 큰 바퀴가 계속 회전하는데, 관람차는 바닥과평행을 유지하면서 함께 회전한다. ➔ z축으로 회전하고 있다.
 3. 해먹이 좌/우에서 반대 방향으로 흔들거린다. 눈사람이 한쪽에 타고 있다가 해먹이 서로 만나면 다른쪽 해먹으로 자리를 옮긴다.

실습 38

