

# OpenGL 조명 (실습 27)

2025년 2학기

# 실습 27

- 조명 넣기
  - 탱크 실습(실습 20)에 조명을 적용한다.
    - 바닥에는 탱크가 이동
    - 화면의 우측 상단에 조명을 넣는다. 조명을 표시하는 작은 객체를 그린다.
  - 키보드 명령:
    - m: 주변 조명을 켜기/끄기
    - c: 조명 색을 다른 색으로 바꿔도록 한다. 3종류의 다른 색을 적용해본다.
    - y: 조명이 화면 중심의 y축 기준으로 양/음 방향으로 회전하기 (공전)
    - s: 회전 멈추기
    - q: 프로그램 종료
  - 카메라 이동/회전 명령어:
    - z/Z: 카메라가 z축 양/음 방향으로 이동
    - x/X: 카메라가 x축 양/음 방향으로 이동
    - r/R: 화면의 중심의 y축에 대하여 카메라가 양/음 방향으로 회전 (중점에 대하여 공전)

