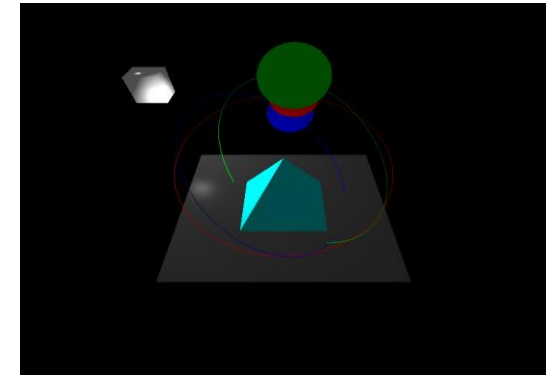
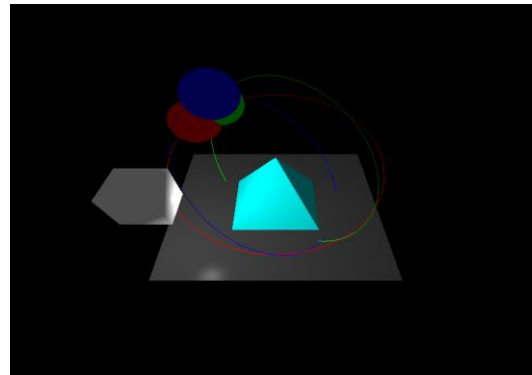


OpenGL 조명 2

2025년 2학기

실습 28

- 눈 내리는 장면 만들기
 - 바닥을 그린다.
 - 바닥 중앙에 피라미드 (사각뿔)가 있고 피라미드 주위를 수성, 금성, 지구가 공전하고 있다.
 - 세 행성을 각자 다른 크기로 다른 공전 궤도로 회전한다.
 - 조명을 나타내는 객체를 그린다.
 - 조명을 x축은 0, y축은 양의 방향, z축은 양의 방향 에 놓는다.
- 키보드 명령:
 - s: 하늘에서 눈이 내린다. 작은 육면체 또는 구들을 랜덤한 속도로 위에서 아래로 내려오게 한다. 충분한 숫자의 객체를 사용한다. 바닥에 닿으면 다시 위에서 내려오기 시작한다/멈춘다.
 - r: 조명이 화면 중앙의 y축에 대하여 공전한다/멈춘다.
 - n/f: 조명이 가까워지기/멀어지기
 - +/-: 조명의 세기 높아지기/낮춰지기
 - q: 프로그램 종료



이번 주에는

- 이번 주에는
 - 조명 추가 실습
- 다음 주에는
 - 텍스처 매핑