

OpenGL 조명 1 (실습 26)

2024년 2학기

실습 26

- 조명 넣기
 - 크레인 실습(실습 19)에 조명을 적용한다.
 - 바닥에는 크레인이 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
 - 실습 19에서의 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)



조명

