

OpenGL 셰이더 사용하기 (실습 12)

2024-2 컴퓨터 그래픽스

실습 12

- 실습 9와 실습 11을 융합 해보기
 - 실습 11에서 그린 선, 삼각형, 사각형, 오각형, 그리고 점을 각각 최소 3개씩 그린다.
 - 점은 작은 삼각형 또는 사각형 등을 이용하여 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.

