6주차 예비보고서

전공: 컴퓨터공학과 학년: 4학년 학번: 20192135 이름: 윤영인

**1.**

openFrameworks에서 사용하는 주요 함수에 대해 설명해 보았다.

1) ofSetupOpenGL(width, height, DISPLAY\_MODE)

화면 상에 보일 윈도우의 크기와 어떻게 보일 것인지에 대한 모드를 지정한다. DISPLAY\_MODE에는 OF\_WINDOW, OF\_FULLSCREEN이 있다. OF\_WINDOW는 설정한 가로, 세로 크기로 위도우를 띄운다. OF\_FULLSCREEN은 지정한 가로, 세로 픽셀 크기로 전체 화면에 윈도우를 띄운다.

2) ofRunApp()

openFrameworks 애플리케이션을 실행하는 함수로, 애플리케이션 루프를 시작하여 이벤트를 처리한다. 이 함수는 setup 함수를 호출하여 초기화하고, update()와 draw() 함수를 계속 호출하면서 애플리케이션을 실행한다.

3) ofLoadImage(ofImage 클래스 객체, “이미지 파일”)

이미지 파일을 로드하여 ofImage 클래스 객체를 만들어 해당 이미지를 처리한다.

4) ofSoundPlayer

사운드 파일을 로드하고 재생 및 속성을 제어하고 조절하는 클래스이다. 사용자의 OS와 Fmod, Quicktime, OpenAL과 같은 일부 구성에 따라 오디오 유틸리티 라이브러리 중 하나를 래핑한다. 볼륨, 속도, 검색 등을 컨트롤 하여 오디오 파일의 간단한 재생을 처리한다.

5) ofPushMatrix() & ofPopMatrix()

변환한 매트릭스를 저장하고 복원하는 함수이다. ofPushMatrix 함수는 사용자가 일부 그래픽 객체에서 특정 움직임을 개발할 수 있도록 스택에 현재 좌표 매트릭스를 저장한다. 따라서 새로운 매트릭스가 생성하더라도 현재 위치 매트릭스를 보존할 수 있다. ofPopMatrix 함수는 이전에 저장한 위치 매트릭스를 복원한다. 따라서 새로운 매트릭스를 생성할 때 스택에서 가장 최근에 push된 매트릭스를 가져와 이전 위치가 담긴 매트릭스로 복원할 수 있다.

2. 참조

1) openFrameworks 도큐먼트, https://openframeworks.cc/documentation/