브래즌햄 같은 문제 나옴

동차좌표를 위해 4x4행렬

객체에 변환행렬이 적용이 되서

GLortho 함수는 투영변환모드

glortho 전에 꼭 projection

GlLoadIdentify()

열 우선 행렬, 단위 행렬에 glMultiMatrix를 이용해 translate 곱하고 scaling 곱하고 rotate곱하고

오픈지엘에서는 순서대로 변환되서 적용된다. 방이 2배 커졌을때 나는 1/2이 된다. 그래서 실제에선 자표계변환은 순서대로 일어나지 않는다.

회전은 x축y축 따로따로 (도, x축, y축, z축)

바라보고 싶은 축에 1을 입력. 예를 들어 x축으로 30 y축으로 30 하고 싶으면

GlRotate(30, 1 , 0, 0)

GlRotate(30, 0 , 1 , 0)

변환함수는 누적방식으로 수행된다. 초기화한 상태에서 하고 싶으면 glLoadIdentity를 부른다.

변환전엔 모델뷰

Push 하고 다그리고 pop

전체 그리려면 for문 시작 전에 전체 좌표게 변환

비교할 필요 없는 엣지는 삭제. -> 엣지 리스트가 공집합이 될때까지.

꼭지점인 경우 뽑힌 엣지가 홀수가 되는 경우가 있는데 주사선에 대해 두 엣지가 같은 방향이라면 두개다 사용하고 아니면 하나만 사용한다.

두가지의 엣지 목록을 갖고 있다는것.

----기말고사-----

스플라인

P(0) = Pk

P(1) = Pk+1

P’(0) = DPk

P’(1) = DPk+1

P(u) =au3 = bu3 +cu + d

=[u3 u2 u1]

color모델별 색깔 표현