20180917 그래픽스

저번시간에 했던걸 먼저 review해보고 실제로 simple 2D game으로 팩맨게임을 보여줬는데 이 게게임 만들 때 화면이 팩맨의 움직임에 맞추어 움직여야 한다. 그런데 그 좌표를 전부 움직이는건 말이 안되기 때문에 전체적인 절대좌표를 지정해놓은 다음에 화면의 어디부터 어디까지만 화면에 출력할지 정하는 것이 더욱 쉽고 편하다.

정확하겐 모르겟지만 world coordinate system을 쓰면 위에서 적은것처럼 되고 viewport를 이용하면 그냥 사진 자체가 어디에 그려질지 지정해줄수 있는 것 같다. 우리는 GLUT를 사용할 것이다. 메일에서 이미 공지받은 바 있음.

openGL에서 viewport(x,y,w,h) 함수의 경우 x,y는 좌측하단의 좌표이며 w는 폭, h는 높이이다!

GLUT Code Example에서 2-(5)를 잘 보면 x,y를 계속 더하게 되는데 이것 때문에 Animate a rectangle에서 (example #2) rectangle이 사라지게 된다. 그런데 이것은 진짜 rectangle이 완전히 사라지는 것이 아니라 이 rectangle은 화면밖에서 계속 그려지지만 ortho2D가 보고있는 안에 rectangle이 없는 것 뿐이다.