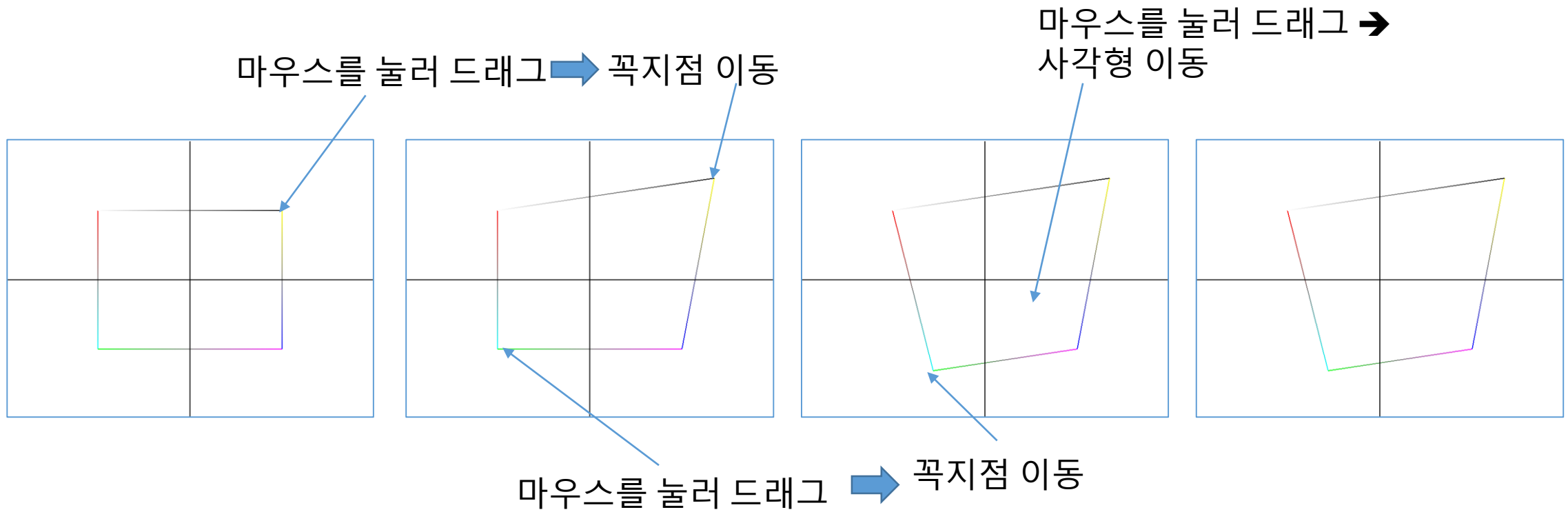


OpenGL 셰이더 사용하기 2 (추가 실습)

2021-2 컴퓨터 그래픽스

실습 11

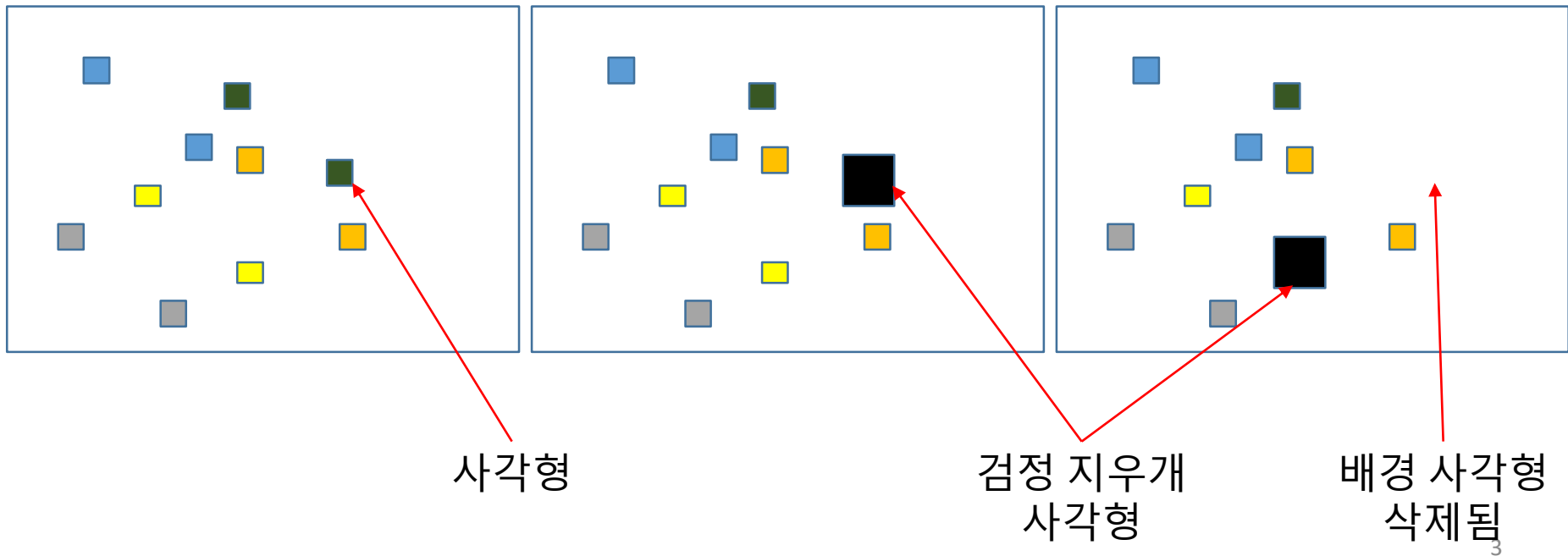
- 마우스를 이용하여 사각형 편집하기
 - 800x600 크기의 윈도우를 띄운다
 - 화면 중앙에 사각형을 그린다.
 - 마우스로 사각형의 꼭짓점을 누르고 드래그하면 꼭짓점이 이동된다.
 - 사각형의 내부이고 꼭지점과 떨어진 부근을 누르고 드래그하면 사각형이 이동된다.



실습 12

- 화면 지우기

- 윈도우를 띄우고 화면에 같은 크기의 작은 사각형을 다양한 색으로 임의의 위치에 100개 그린다.
- 왼쪽 마우스 버튼을 누르면 화면의 사각형의 2배의 크기의 사각형이 그려지고 마우스를 누른채로 이동시키면 사각형이 위치를 이동한다.
- 왼쪽 마우스 버튼의 사각형과 부딪친 배경 사각형은 사라진다.
- 왼쪽 마우스 버튼을 떼면 지우개 사각형은 사라진다.



이번 주에는

- 이론 수업
 - 컴퓨터 그래픽스 개론
 - 2차원 그래픽스 기본 요소
- 실습
 - GLSL사용한 실습 2문제
- 다음 주에는
 - 이론: 2차원 변환
 - 실습: OpenGL 변환
- 다음 주에 만나요!