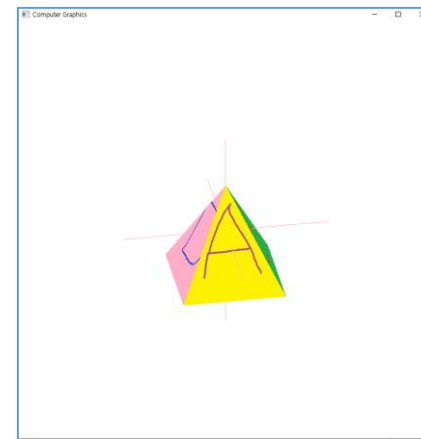
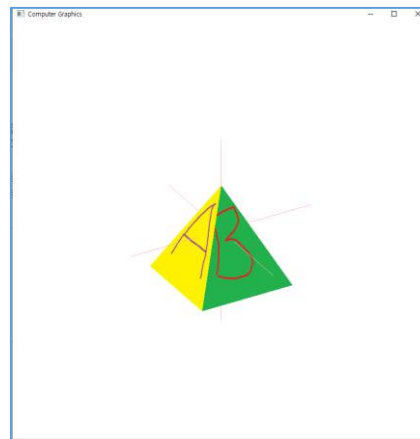
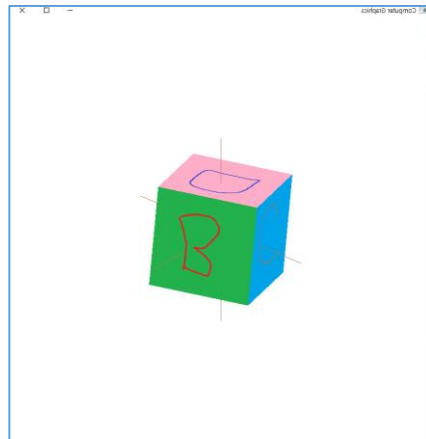
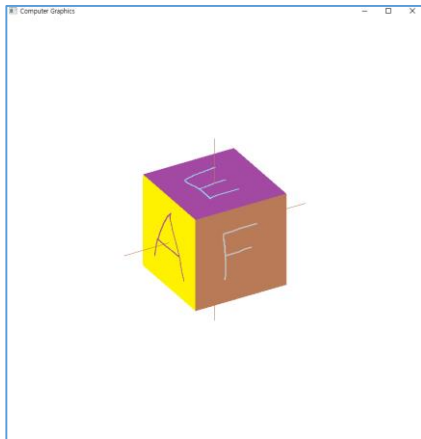


OpenGL 텍스처 매핑

2021년 2학기

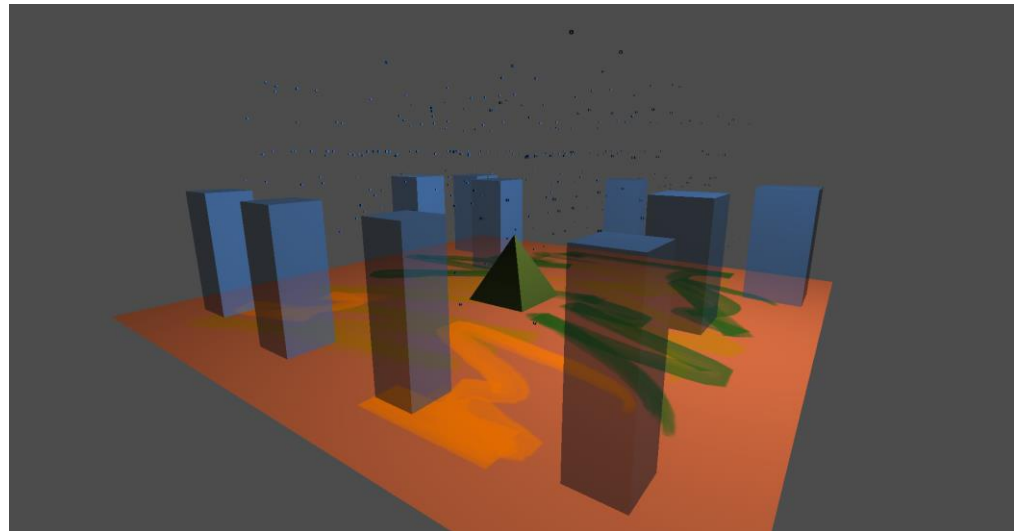
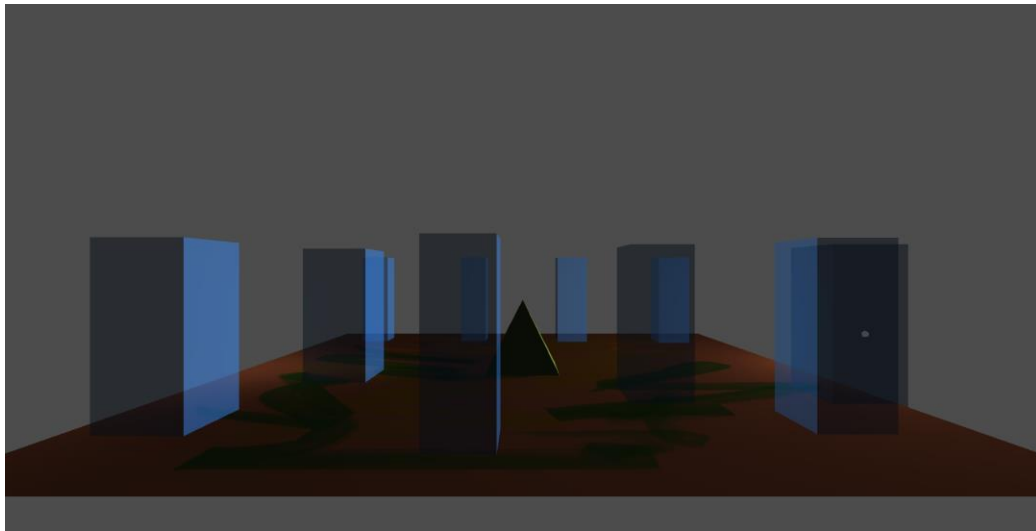
실습 28

- 육면체와 사각뿔 (실습 14)에 텍스처 입히기
 - 육면체의 각 면과 사각뿔의 각 면에 다른 텍스처를 입혀본다.
 - 키보드 명령:
 - c: 육면체
 - p: 사각뿔
 - x/X: x축을 중심으로 회전
 - y/Y: y축을 중심으로 회전
 - s: 초기화



실습 29

- 눈내리는 실습 (실습 27)에 추가하기
 - 화면에 다양한 크기의 육면체를 임의의 위치에 5개 이상 그린다.
 - 육면체들은 반투명효과를 넣는다.
 - 중앙에 피라미드를 그린다.
 - 키보드 입력
 - m/M: 조명을 켜다/끄다.
 - s/S: 눈이 내린다/멈춘다. (건물과의 충돌체크는 안하고, 바닥과의 충돌체크 함)
 - y/Y: 전체 화면이 y축을 중심으로 회전/멈춘다.



실습 30

- 육면체 실습 (실습 28)에 배경 이미지 넣기
 - 육면체를 그리고 육면체에 각각 다른 이미지를 넣는다.
 - 배경 이미지를 넣는다.
 - 배경 이미지 넣기:
 - 변환을 적용하지 않은 화면에 화면 크기의 평면을 화면 맨 뒤 (z축으로 맨 뒤쪽)에 그리고 평면에 배경을 넣는다.
 - 배경 이미지에는 변환을 적용하지 않는다.
 - 실습 28의 키보드 명령어는 그대로 실행하도록 한다.



이번 주에는

- 이번주에는
 - 텍스처 매핑
 - 블렌딩
- 실습:
 - 실습 28, 실습 29, 실습 30 (마지막 실습)
- 다음주
 - 추가 실습 없습니다.
 - 기말고사와 실습 채점이 진행됩니다.