

1번 파일은 Matlab code 파일로 원하는 Aircraft의 모습을 형상화 합니다.

2번 파일은 Simulink 파일로 앞서 만들어진 Aircraft의 모습을 확인하고 Aircraft의 위치와 roll, pitch, yaw 각도를 조절할 수 있습니다.

```

%% Need to modify
% Define the vertices (physical location of vertices)
V = [...
    10, 0, 0;... % pt 1
   -10, -20, 0;... % pt 2
    0, 0, 0;... % pt 3
   -10, 20, 0;... % pt 4
    0, 0, -10;... % pt 5
]';

V = size*V; % rescale vertices

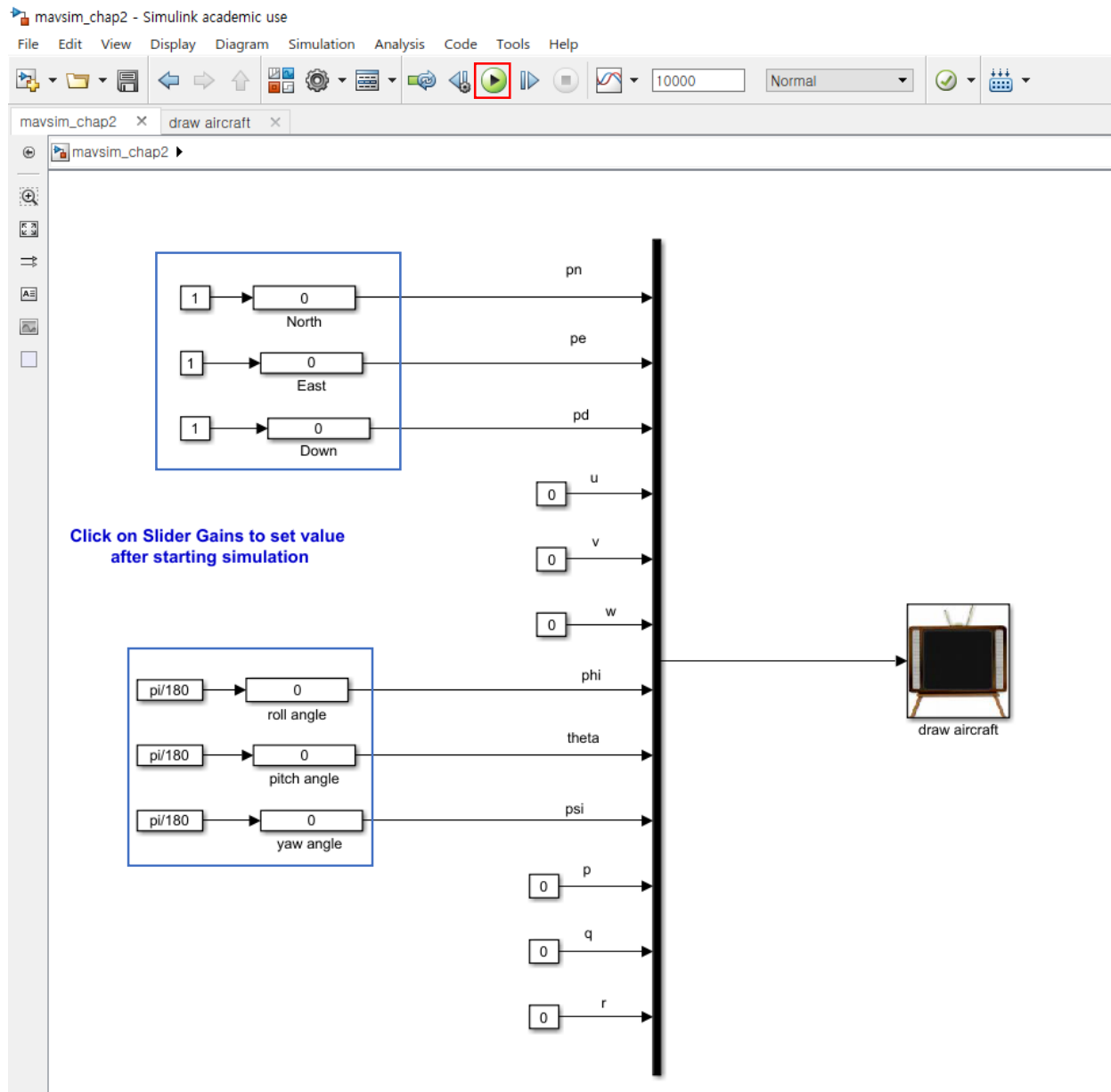
% define faces as a list of vertices numbered above
F = [...
    1, 2, 3;... % left wing
    1, 3, 4;... % right wing
    1, 3, 5;... % tail
];

facecolors = [...
    green;... % left wing
    green;... % right wing
    blue;... % tail
];

%%

```

1. 1번 파일 내의 오른쪽과 같은 코드에서 vertices와 face를 지정할 수 있습니다.
2. 교재의 Appendix C를 참고하여 Aircraft를 생성하시면 됩니다. (원하는 형상으로 만들어도 무방함)
3. Face 지정에 사용되는 꼭지점의 개수는 항상 같아야 합니다. (보통 3개 또는 4개로 지정)



1. 2번 파일의 빨간색 박스 안에 있는 Run을 클릭하여 Simulink 파일을 실행할 수 있습니다.
2. 실행 시, 아래와 같이 제작된 Aircraft의 형상이 나타납니다.
3. 파란 박스안의 값을 변경하여 Aircraft의 위치와 자세를 변경할 수 있습니다.

