**기초 컴퓨터 그래픽스**

**HW2 README**

20171303 최재원

**1. [환경 명세]**

1) 본인 프로그램의 실제 구동 환경을 명시 할 것 (OS, CPU, GPU, Compiler 등등)

- window 10 64 bit, i5-9400f, gtx-1060 3휴, visual-studio 2022

**2. [요구사항]**

(a) 다음 왼쪽 그림의 9개의 물체 중 5개를 선택한 후, 각 물체에 대하여 서로 다른 창의적인 동적 효과를 생성할 것. (각 물체당 최대 15점 (최대 총 75점))

1) 사용한 물체: 비행기

- 부여한 창의적인 동적 효과: cos그래프를 따라가면서 회전과 동시에 크기가 변하도록 구현하였습니다.

- 확인 방법: (실행하면 확인 가능합니다.)

2) 사용한 물체: 자동차1

- 부여한 창의적인 동적 효과: (100, 0)을 중심으로 회전하는 자동차를 구현하였습니다. 회전하면서 크기가 변하고 scaleing 최대값 최소값을 지정하였습니다.

- 확인 방법: (실행하면 확인 가능합니다.)

3) 사용한 물체: 자동차2

- 부여한 창의적인 동적 효과: 화면상에 나타나있던 x축을 따라서 직선으로 움직이도록 하였습니다.

- 확인 방법: (실행하면 확인 가능합니다.)

4) 사용한 물체: 케이크

- 부여한 창의적인 동적 효과: 점프하는 케이크를 만들어봤습니다. 점프 횟수가 늘어날수록 속도가 점점 감소하게 됩니다.

- 확인 방법: (실행하면 확인 가능합니다.)

5) 사용한 물체: 칼

- 부여한 창의적인 동적 효과: 칼이 스스로 회전하면서 주어진 범위내에서 여기저기 움직이도록 하여서 마치 랜덤하게 칼이 움직이는 것처럼 구현하였습니다.

- 확인 방법: (실행하면 확인 가능합니다)

(b) 충분히 복잡도가 있는 2차원 기하 물체를 자신이 한 개 모델링 한 후, 위의 물체들처럼 창의적인 동적 효과를 생성하라. (최대 총 25점)

- 부여한 창의적인 동적 효과: 사람이 스키를 타는듯한 2차원 물체를 만들었고, 경사가 높은 스키장 코스에서 밑으로 쭉 내려갈 때의 모습을 표현하였습니다.

- 확인 방법:(실행하면 확인 가능합니다)