컴퓨터 그래픽스 기말 프로젝트 History

1분반 131018 김지환.

1. glRotatef를 잘못 이해하고 있었다.

glRotatef(fEarthRot, 0.0f, 1.0f, 0.0f);

glTranslatef(105.0f,0.0f,0.0f);

glColor3ub(0,0,255);

glutSolidSphere(15.0f, 30, 17);

renderScene에 있는 코드중 일부인데, Translate하는 부분에서 항상 일정하게 x방향으로 105.f만큼 이동시키는데 왜 물체가 이동하는것처럼 보이는건지 이해가 안됬지만 동찬이형의 설명을 듣고 이해할 수 있었다.  
Rotate는 물체를 회전하는 것이 아니라 좌표계의 축을 회전하는것임을 알게 되어 문제점이 해결되었다.

2. 배치가 거꾸로 됨.  
temp->SetPosition((GLfloat)x - WINDOW\_WIDTH/4, (GLfloat)y - WINDOW\_HEIGHT/4, 0.f);

물체를 배치하는 코드중 translate할 포인트를 설정하는 부분인데 마우스 클릭 위치와 정반대 위치에 오브젝트가 배치가 된다. 그러니깐, 1사분면에 마우스를 클릭하면 1사분면에 배치되어야 할 오브젝트가 2사분면에 배치되고, 3사분면에 마우스 클릭을 하면 4사분면에 배치가 되었다.  
x축 기준 반전되서 물체가 배치되는데 왜 그런지 모르겠다.