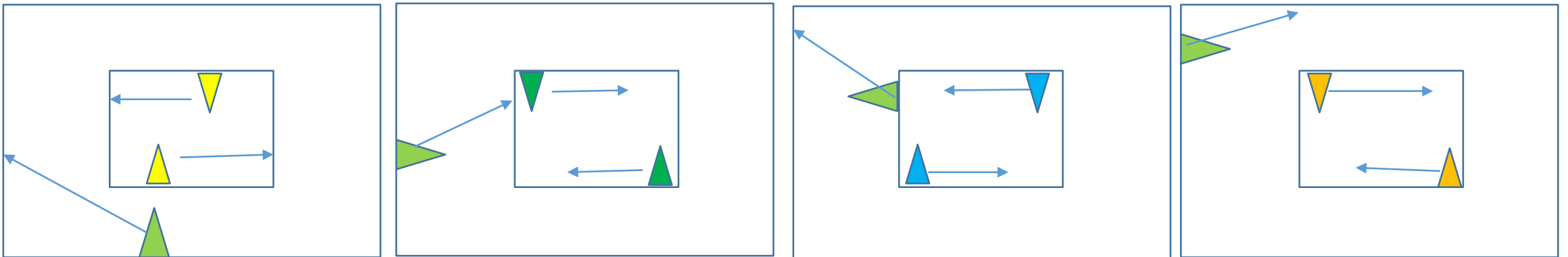


# OpenGL 셰이더 사용하기-2

2022-2 컴퓨터 그래픽스

# 실습 8

- 실습 7에 추가하기
  - 화면의 중앙에 사각형을 그린다.
  - 밖에서 튕기던 삼각형은 내부 사각형을 만나도 방향을 바꾼다.
  - 화면 중앙에는 삼각형이 지그재그로 움직인다.
    - 화면 중앙에는 삼각형 두개가 서로 반대방향으로 좌우로 움직인다.
    - 삼각형은 벽에 닿으면 다른 색으로 바뀐다.
  - 키보드 명령
    - o: 밖의 삼각형이 튕기기를 시작/멈춤
    - i: 안의 삼각형 이동/멈춤



## 실습 9

- 회오리 애니메이션 만들기
  - 마우스를 클릭하면 그 위치를 중심으로 회오리 모양으로 원이 그려진다.
  - 회오리 방향은 시계방향 또는 반시계 방향이 임의로 선택되어 그려진다. 2~3 바퀴 회오리를 그린 후 끝나는 지점에서 밖에서 안으로 다시 2~3바퀴 회오리를 그린다.
  - 점 또는 선으로 그린다.
  - 점이 순서대로 그려진다 (애니메이션)
  - 2개가 연결되어 밖으로 퍼지는 회오리 → 안으로 들어오는 회오리로 그린다.
  - 새롭게 그려질 때마다 배경색을 변경한다.

