

# OpenGL 텍스처 매핑 (실습 33)

2023년 2학기

## 실습 33

- 실습 24 (로봇과 여러 장애물 있는 실습)에 텍스처 넣기
  - 로봇의 머리와 몸통에 텍스처 입히기
  - 바닥에 격자무늬의 텍스처 입히기
  - 장애물들 중 바닥의 육면체,  $n$  형태의 장애물을 반투명으로 만들기