

# Lab

---

- Hierarchical transformation을 사용하여 4종류 괴물(Monster)를 만들고, 지면 위에 배치하는 프로그램을 구현하라.
  - Monstershooter\_starter 예제에서 시작하도록 한다.
  - 이 중에 하나는 움직이고 있다.  
<http://dis.dankook.ac.kr/lectures/cg09/entry/OpenGL-Transformation>
    - glutIdleFunc(update);
    - void update()
      - {
      - static int currentTime, deltaTime, prevTime = 0;
      - static int startTime, elapsedTime = 0;
      - static int angle = 0;
      - currentTime = glutGet(GLUT\_ELAPSED\_TIME);
      - deltaTime = currentTime - prevTime;
      - prevTime = currentTime;
  
      - angle = angle + 180 \* (float) (deltaTime) \* 0.001; // update angle
      - glutPostRedisplay();
      - }