

Lab3

- ▶ 계층적 변환 (Hierarchical transformation) 구조를 갖는 모델(예: 자동차, 로봇, 모빌 등) 프로그램 구현
 - oglclass-starter 예제에서 시작하도록 한다.
 - vector3, vector4, matrix4x4 클래스
 - color, material, light 클래스
 - 모델에 움직임을 넣는다.
<http://dis.dankook.ac.kr/lectures/cg11/entry/OpenGL-Transformation-1>
 - 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
pos[0] = pos[0] + (float)deltaTime * 0.001 // update pos
glutPostRedisplay();
}