

## 태양 흑점의 이동

---

- 태양 흑점은 적도 근처에서 이동 속도가 가장 빠르고 위도가 높을수록 이동 속도가 느려진다. 이러한 내용을 구현한 결과는 다음과 같다.

카메라 설정하기



위치:0, 0, -5

바라보는 위치:0, 0, 0

하늘 설정하기



하늘 종류:"MilkyWay Skybox"

태양 추가하기 sun



빈오브젝트 추가하기 obj1



그림판 추가하기 qd1



부모오브젝트:obj1

위치:0, 0, -1

재질:"Science/SunSpot"

셰이더:UnlitTransparent

크기:0.5, 0.5, 0.5

빈오브젝트 추가하기 obj2\_center



빈오브젝트 추가하기 obj2



방향:25, 0, 0

부모오브젝트:obj2\_center

그림판 추가하기 qd2



부모오브젝트:obj2

위치:0, 0, -1

재질:"Science/SunSpot"

셰이더:UnlitTransparent

크기:0.3, 0.3, 0.3

빈오브젝트 추가하기 obj3\_center



빈오브젝트 추가하기 obj3



방향:50, 0, 0

부모오브젝트:obj3\_center

그림판 추가하기 qd3



부모오브젝트:obj3

위치:0, 0, -1

재질:"Science/SunSpot"

셰이더:UnlitTransparent

크기:0.3, 0.3, 0.3

함수 loop()



obj1 회전시키기(0, -0.3, 0)

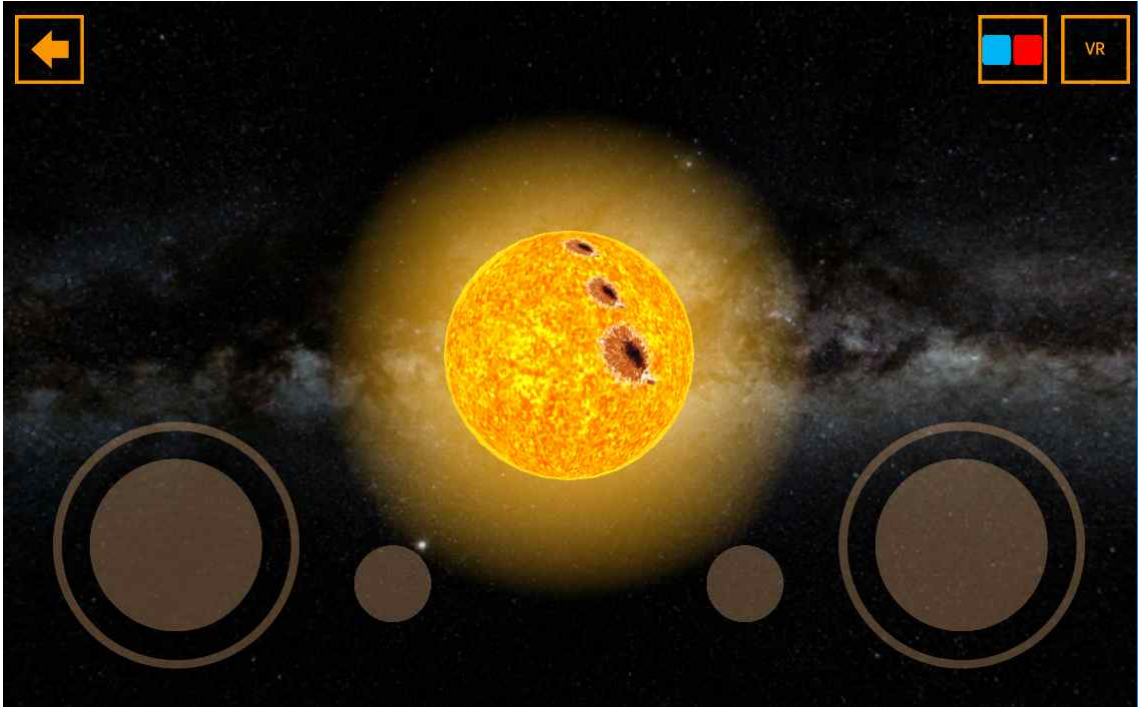


obj2\_center 회전시키기(0, -0.2, 0)



obj3\_center 회전시키기(0, -0.1, 0)





```

SetCameraView
    /Position:0, 0, -5
    /LookAt:0, 0, 0
SetSky
    /Material:"MilkyWay Skybox"
AddSun sun
AddEmptyObject obj1
AddQuad qd1
    /Parent:obj1
    /Position:0, 0, -1
    /Texture:"Science/SunSpot"
    /Shader:UnlitTransparent
    /Scale:0.5, 0.5, 0.5
AddEmptyObject obj2_center
AddEmptyObject obj2
    /Orientation:25, 0, 0
    /Parent:obj2_center
AddQuad qd2
    /Parent:obj2
    /Position:0, 0, -1
    /Texture:"Science/SunSpot"
    /Shader:UnlitTransparent
    /Scale:0.3, 0.3, 0.3
AddEmptyObject obj3_center
AddEmptyObject obj3
    /Orientation:50, 0, 0
    /Parent:obj3_center
AddQuad qd3
    /Parent:obj3
    /Position:0, 0, -1
    /Texture:"Science/SunSpot"
    /Shader:UnlitTransparent
    /Scale:0.3, 0.3, 0.3
void loop()
{
    obj1.Rotate(0, -0.3, 0)
    obj2_center.Rotate(0, -0.2, 0)
    obj3_center.Rotate(0, -0.1, 0)
}

```