

OpenGL 이론 수업

low level →

Date : 2020-04-01

graphics API

graphics App → graphic Api → graphics library → Device driver

High-level

기능이 제한되어 있어, library를 사용해야 함.

graphics library

특정 platform에서만 돌아갈 수 있음.

OpenGL

함수 기반 기능으로 구현 가능함. low level (library: 불완전하며, 강력한 기능, 다양한 것들)

VS

그러나 둘 다 비슷하다.

복동소수점

Direct X

폴리곤, 텍스처, 쉐이딩, Shader 기능이 강력하다.

GL_CURRENT_COLOR (1.0, 1.0, 1.0) // (255, 255, 255)

State machine.

OpenGL로 상태만 전이할 수 있다. (parameter)

코딩 시점에 다음 상태 전이들은 모두 가능하다. (*) (?) ← 초기 상태 (설정) 명령 함수이므로 모두 이력에 있음.

vector $\begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix}$ position $\begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix}$

glut

glut : window size, frame buffer 등 기동성 조절 가능.

glu. 3D 함수이므로 영구적 설정함.

gl