История

GPU CPU

Сцена

Камера – Наблюдатель

Цикл рендеринга

### World Coordinate System (WCS)

### Local Coordinate System (LCS)

### Phong Materials

Материал, текстура, поверхность

### glm

MVO

Command, Observer

window.setKeyCallback([&](KeyCode key, Action action, Modifier mods)

{

if (key == KeyCode::UP)

moveCube(rs, /\* TODO \*/);

if (key == KeyCode::DOWN)

moveCube(rs, /\* TODO \*/););

if (key == KeyCode::LEFT)

moveCube(rs, /\* TODO \*/););

if (key == KeyCode::RIGHT)

moveCube(rs, /\* TODO \*/););

});

RobertNystrom-GameProgrammingPatterns2014

GLWindow – ужас это же новый объект

glfwInit

glfwCreateWindow

glfwMakeContextCurrent

glfwSetWindowUserPointer

glfwSetKeyCallback

glfwSetMouseButtonCallback

glfwSetCursorPosCallback

glfwSetScrollCallback

GLRenderSystem – это сцена, контент или мир

struct Vertex

{

glm::vec3 position;

glm::vec3 normal;

};

### Projection Space