20180905 그래픽스

Opengl with shader를 사용할 예정인데 shader를 사용하는 최신스타일을 사용할 것이다.

Old style은 별로 어렵지 않지만 shader를 사용하게 되면 그래픽작업 파이프라인 자체를 건드려야 해서 굉장히 어렵다고 한다. 하지만 우리는 하고 말 것!

GL\_TRIANGLES 함수는 각각의 삼각형마다 3개의 꼭지점을 정의해줘야해서 3n개의 vertices를 정의해줘야하지만 GL\_TRIANGLE\_STRIP같은놈들의 경우엔 n+2개의 vertices만 정의해주면 되기 때문에 cost가 적어서 좋다.