

Logic_视觉班课堂笔记[CC009]

- 日期: 2019年5月29日星期三
- 授课: CC老师
- 课程次数: 视觉班第9次课--共计(22次课)
- 主题: 3D数学 主题 & OpenGL ES 主题(上)

课程内容(3D数学 & OpenGL ES)

- 快速了解OpenGL ES
- OpenGL ES 3.0 渲染管线
- 顶点着色器与片元着色器
- 显示循环

课后作业:

1. 请在个人博客上更新一篇博文,将今晚所学总结!

- 解析顶点着色器与片元着色器

- 要求:

- i. 将课程内容加上自己的理解
- ii. 更新的博客地址通过QQ私发给我.互相学习

一.上节课回顾

- 3D 数学复习(向量与矩阵相关计算规则)
- 3D 数学旋转矩阵推演过程

二.课程笔记

干货: 10点!

10分钟总结(今晚所讲内容)

20分钟答疑()

100度? 围绕X 矩阵

1 客户端代码得到. 旋转矩阵-> uniform

2 GLSL 代码? 三角形每一个顶点应用旋转矩阵.

三角形! 3个顶点 90.

9:00 - 9:10

CADisplayLink 不能够被继承!

GLKit

GLKView

三.课后总结

1. OpenGL 渲染流程

- 顶点数据
- 顶点着色器 1
- 图元装配
- 光栅化 1
- 片元着色器 1
- ...

2. GLKit

四.课后答疑

1) GLSL 代码安卓/iOS 通用的.

2) 顶点着色器是使用GPU来计算,
为什么不用CPU计算完再交给GPU ?