

3D 그래픽스 프로그래밍 강의 노트 01

강영민

동명대학교

2016년 2학기

강의개요

- 교재명: 게임프로그래머를 위한 수학과 OpenGL 프로그래밍
- 저자 - 강영민
- 출판사 - 도서출판 GS인터비전.
- 강의방식
 - 프로그래밍 실습 중심
 - 과제 10회, 수시고사 2회

강의 목표

OpenGL을 이용하여 3차원 그래픽스의 기본 개념과 이론을 이해하고 이를 구현하는 방법을 습득한다.

무엇을 다루나

개론	컴퓨터 그래픽스에 대한 소개
OpenGL	OpenGL 소개
변환	변환의 개념과 OpenGL에서의 구현 습득
카메라	합성 카메라 모델의 이해와 적용
조명과 재질	렌더링을 위한 조명과 재질 모델 이해와 구현
텍스처	기학적 복잡도를 높이지 않고 렌더링 품질 향상
블렌딩	프래그먼트의 개념 이해 / 색상 혼합 효과
셰이더	프로그램 가능한 그래픽 파이프라인의 이해와 활용

마음의 준비

- 프로그래밍에 겁 먹지 말자.
- 거의 매주 과제가 나올 것이다.
- 출석인정에 대하여
 - 사정이 있으면 결석을 하라. 세상에는 수업보다 중요한 일이 많다.
 - 선택의 책임은 본인 것이다. 출석 인정은 없다. 세상은 그런 곳이다.
 - 세상에 안 되는 일은 없다. 필요한 경우 진지하게 상담요청을 하라.