

그래픽스 강의노트 06 - 조명 1

강영민

동명대학교

2015년 2학기

카메라 좌표 1/2

- 3차원 그래픽스에서 모든 정점은 카메라를 기준으로 좌표가 재배치
- OpenGL에서 이 카메라 좌표계의 원점은 카메라의 위치가 되고, 카메라가 바라보는 방향이 z 축의 음의 방향

