

강의 1
강의 소개

강영민
동명대학교 게임공학과



강의 홈페이지

- 깃허브

- <https://github.com/dknife/2021Graphics>

main 1 branch 0 tags

Go to file Add file Code

dknife Update README.md 231cb17 11 days ago 141 commits

Lecture	Add files via upload	22 days ago
Resources	Update README.md	last month
Source	Add files via upload	23 days ago
README.md	Update README.md	11 days ago

README.md

3D 컴퓨터 그래픽스

이 저장소는 2021년 동명대학교 게임공학과 그래픽스 프로그래밍 수업을 위한 저장소입니다.

이 저장소의 코드는 Windows 10 / MacOS Big Sur + Visual Studio Code + Python 3 + PyOpenGL + PyQt5 로 테스트 되었습니다.

Big Sur 환경에서는 다음 파일을 수정해야 합니다.

```
/Library/Frameworks/Python.framework/Versions/3.9/lib/python3.9/site-packages/OpenGL/platform/ctypesloader.py
```

수정할 내용

```
fullName = util.find_library( name )
```

를 아래와 같이 수정

```
if name == 'OpenGL':
```

강의 0: 수업소개 강의 자료

강의 1: 그래픽스 소개 강의 자료

강의 2: OpenGL + Qt 소개 강의 자료

강의 3: 색 모델의 소개 강의 자료

강의 4: RGB 모델을 이용한 물체 표현 실습 강의 자료

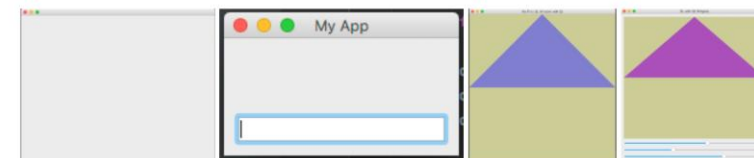
강의 5: OpenGL 프리미티브 강의 자료

강의 6: 카메라의 조작과 Z-버퍼 강의 자료

강의 7: 3차원 객체 만들기 강의 자료

실습

실습 1: Qt 윈도우 생성



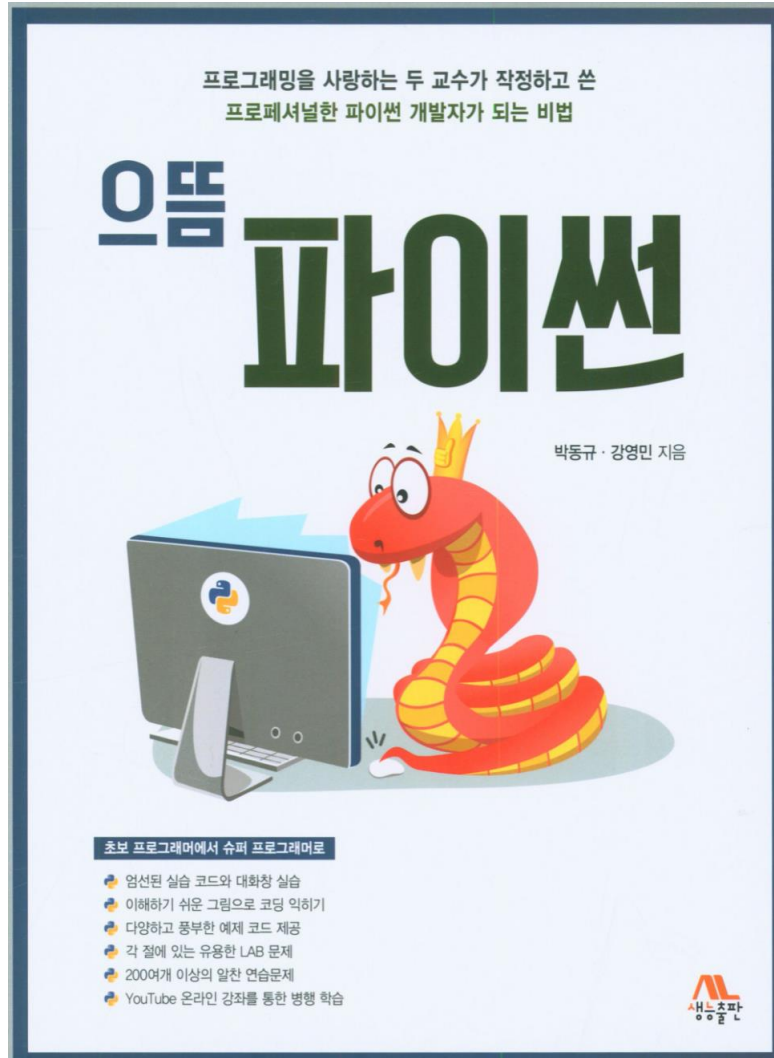
- 01 Qt Window 생성
- 02 Qt 위젯 생성
- 03 Qt 환경에서 OpenGL 윈도우 띄우기
- 04 Qt 위젯과 상호작용하는 OpenGL

실습 2: 컬러 모델

사용 언어와 도구

- 파이썬
- 코딩 IDE
 - Visual Studio Code – Microsoft
- 사용 라이브러리
 - 수치 데이터 처리
 - Numpy
 - 사용자 인터페이스
 - Qt – PyQt5
 - 그래픽스
 - OpenGL

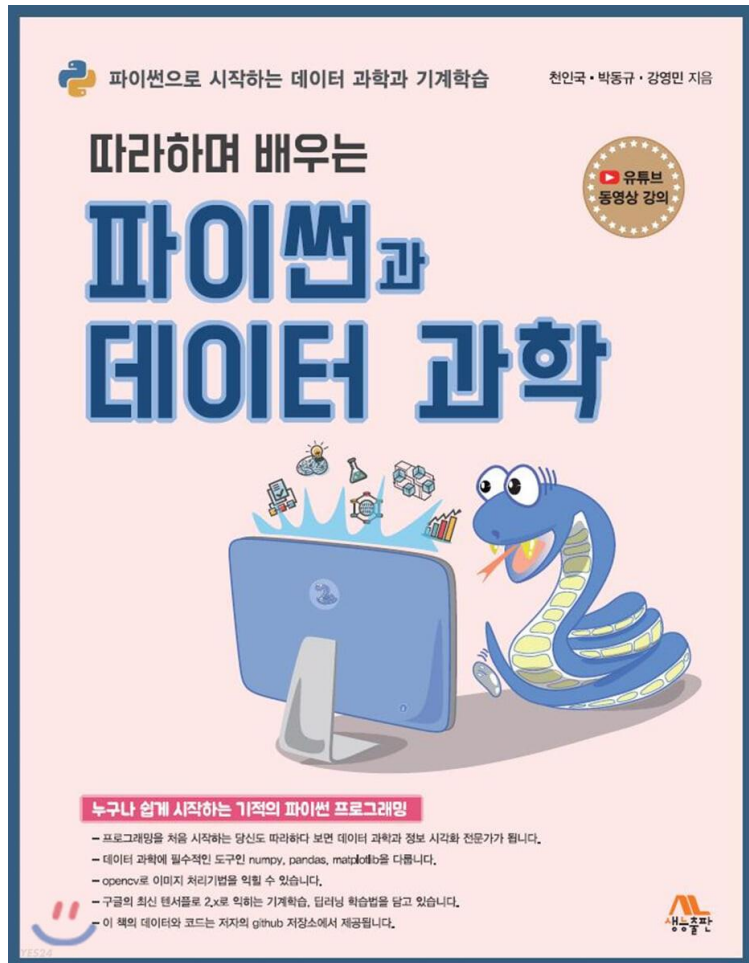
파이썬 학습을 위한 사이트



으뜸 파이썬
박동규, 강영민 저 | 생능출판사 | 2020년 02월 17일

<https://github.com/dongupak/Prime-Python>

파이썬 학습을 위한 사이트



따라하며 배우는 파이썬과 데이터 과학
천인국, 박동규, 강영민 저 | 생능출판사 | 2020년 12월 28일

<https://github.com/dongupak/DataSciPy>

시작해 봅시다