

3D 그래픽스 프로그래밍

동명대학교 게임공학과 강영민

2024년 2학기

강의 개요

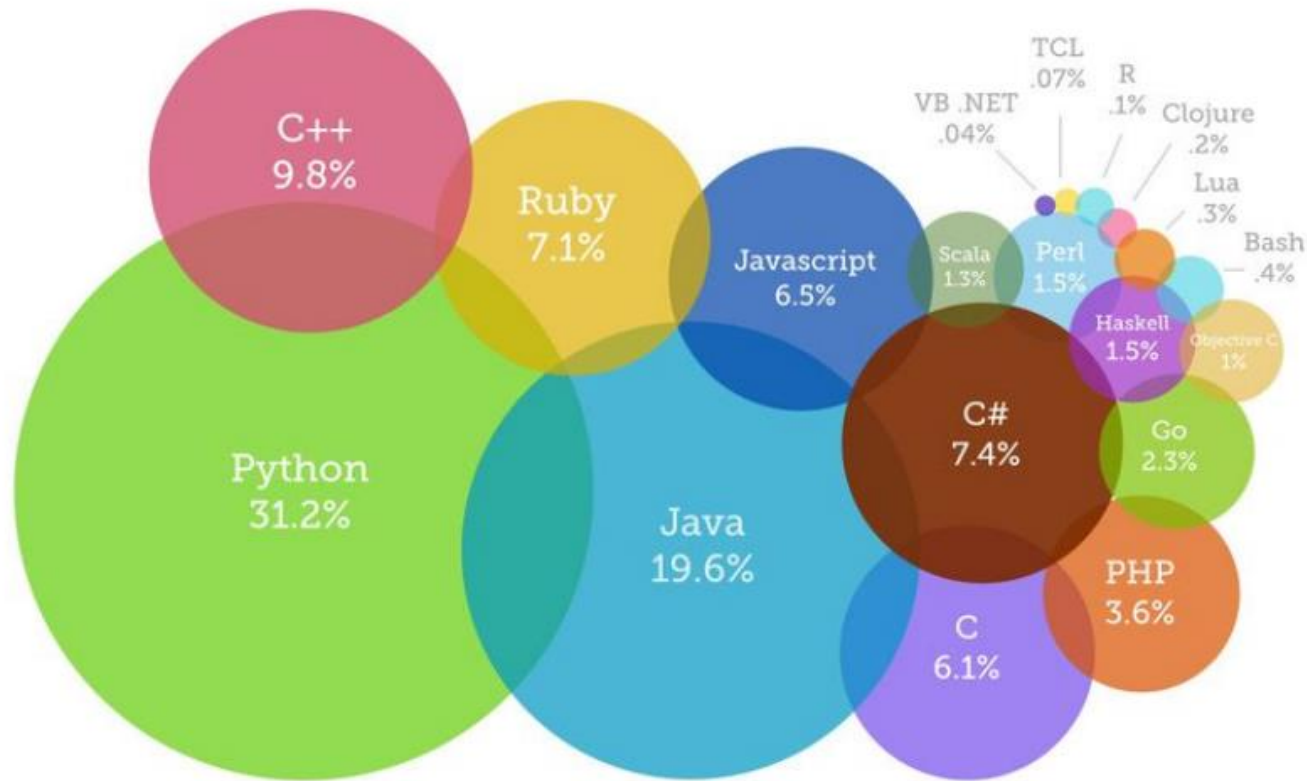
- 교재: 강사제작 유인물
- 강의방식
 - 프로그래밍 실습 중심
 - 과제 10회, 수시고사 2회
- 강의 목표
 - OpenGL을 이용하여 3차원 그래픽스의 기본 개념과 이론을 이해하고 이를 구현하는 방법을 습득한다
- 프로그래밍 환경
 - Python 3
 - 사용패키지: PyOpenGL
 - 실습용 IDE: Microsoft Visual Studio Code

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.
- 세상에 안 되는 일은 없다.
 - 필요한 경우 진지하게 상담요청을 하라

프로그래밍 언어

- 최근 가장 인기있는 갖고 있는 Python 사용

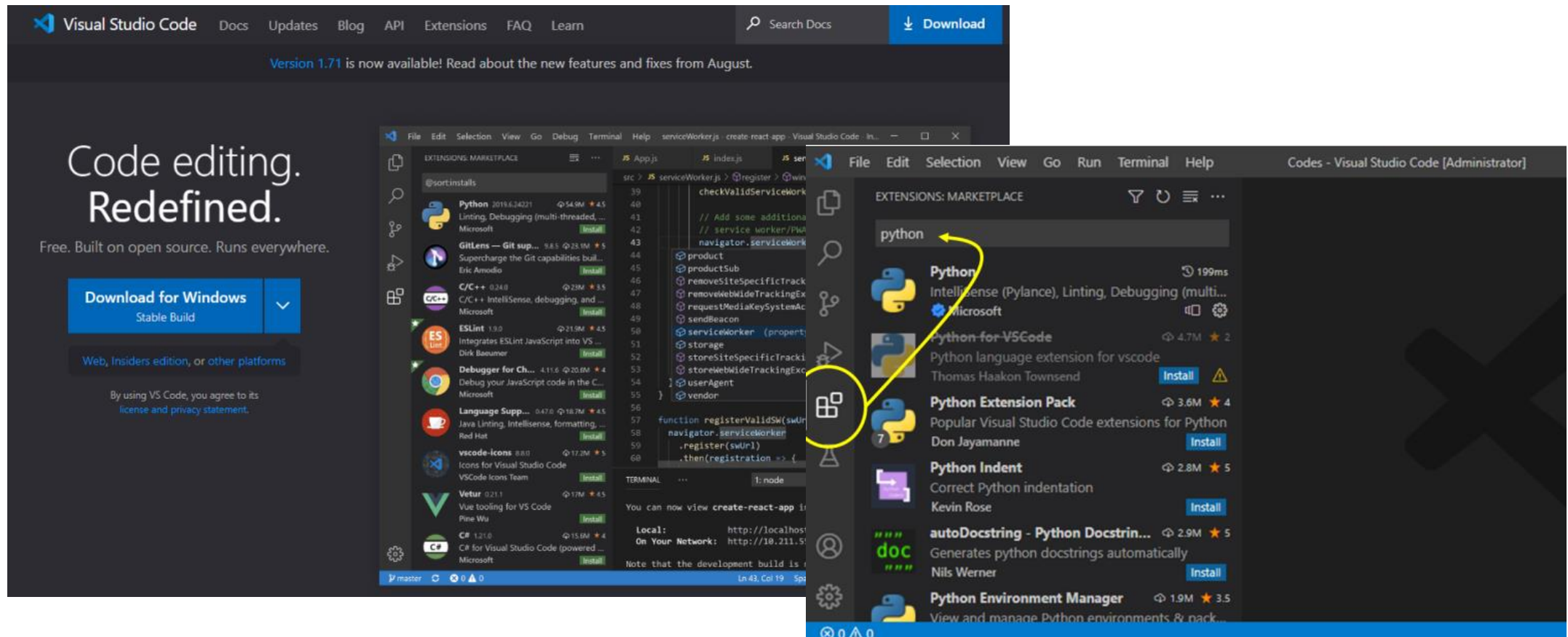


왜 Python?

- 게임과 같이 속도가 중요한 소프트웨어
 - C/C++을 통해 성능 최적화
- 이 수업의 목적
 - 그래픽스의 개념을 이해하는 것
 - 코드 최적화보다는 그래픽스의 개념을 쉽게 익힐 수 있는 코딩 실습
 - 프로그래밍 언어를 다루는 것의 부담을 줄이기 위함
 - Python을 통한 효율적 프로그래밍

IDE

- Visual Studio Code – Platform Independent / Open source



윈도우 관리

- PyQt6 사용

