

2020년도 2학기

컴퓨터 그래픽스

과목 소개

- 교과목 목표
 - 2, 3차원 그래픽스의 기본 원리와 알고리즘들을 학습한다.
 - 2, 3차원에서 물체의 표현 및 변환에 대하여 학습한다.
 - 이를 위한 그래픽스 라이브러리를 배우고, 라이브러리를 사용하여 알고리즘을 구현한다.
- 선이수 과목
 - C 혹은 C++
 - 선형대수 (추천)
- 교재
 - 강의노트 제공
 - 부교재: 이론 수업을 위한 컴퓨터 그래픽스 배움터, 생능 출판사
 - 부교재: 실습 수업을 위한 OpenGL Super Bible (개정 6판), 한빛 미디어

과목 소개

- 강의 진행

- 학기 전반부 (~9주차): 실습 수업 진행
 - 그래픽스 라이브러리를 배우고 매 주 실습을 진행한다.
 - 실습을 위한 사용 언어: C 또는 C++
 - 사용 컴파일러: visual studio 2017 이상
- 학기 후반부 (10주차 ~): 이론 수업 진행
 - 그래픽스 원리 및 알고리즘을 학습한다.

- 강의 자료

- 이론: e-class 강의자료
- 실습: e-class 강의자료
 - 강의 내용을 적용하는 문제들을 매주 실습한다.
- 숙제: 그래픽스 라이브러리를 사용한 프로그램 숙제
 - 1~2개 숙제 예정
- 시험:
 - 중간고사: 이론 시험 1회
 - 기말고사: 최종 프로젝트 수행

과목 소개

- 수업 진행:
 - 2주간 비대면 수업: 워밍업 프로그램 구현
 - 제시된 워밍업 프로그램을 구현하고 제출날짜에 이클래스에 업로드 함
 - 3주차부터의 실습: Blended 방식으로 수업 진행
 - 각 반은 2개조로 분반되어 진행함
 - 해당 분반은 10~12 페이지에 공지되어 있음
 - 미리 제공된 강의노트를 학습
 - 편성된 조의 해당 요일에 와서 실습 진행 → 주 1회 대면 수업 진행
 - 10주차부터의 이론 수업:
 - 이론 수업 시작 주차는 실습 진행 상황에 따라 변동될 수 있음
 - 대면 수업으로 진행 예정
 - 정부 방역 단계나 학교의 방침에 따라 변경될 수 있음
- 한 학기 동안의 모든 수업 진행 스케줄은 e-class의 공지사항에 업로드 되니 매주 공지사항을 확인할 것!!

과목 소개

- 성적
 - 중간고사 (이론시험): 35%
 - 기말고사 (프로젝트): 20%
 - 숙제: 20%
 - 실습 (수시고사): 25%
- 평가 기준: 절대 평가가 적용된 상대 평가
 - 성적을 받지 못하는 경우
 - 총점이 100점 기준으로 33점 이하 인 경우
 - 이론 시험을 치르지 않은 경우
 - 프로젝트를 제출하지 않은 경우
 - 결석을 $\frac{1}{4}$ 이상 한 경우

사람들

- 교수
 - 이름: 송인희
 - 이메일: ihsong@kpu.ac.kr
 - 사무실 전화번호: e동 215호
 - 면담 시간: 월요일 4, 7교시, 수요일 11, 12교시
- Teaching Assistants
 - 월수반 (11반): 이상기, 구태균
 - 수목반 (01반): 이예림
 - 수목반 (02반): 김영찬

수업 스케줄 (수목반, 01반)

01반, 02반		1 수요일		2 목요일
1	09월 02일	수업 소개, 워밍업	09월 03일	수업 소개, 워밍업
2	09월 09일	워밍업	09월 10일	워밍업
3	09월 16일	오픈지엘 기초	09월 17일	오픈지엘 기초
4	09월 23일	GLSL 기초	09월 24일	
5	09월 30일	추석	10월 01일	추석
6	10월 7일	좌표계 변환1	10월 8일	
7	10월 14일	좌표계 변환2	10월 15일	
8	10월 21일	조명	10월 22일	
9	10월 28일	텍스처 매핑	10월 29일	
10	11월 04일	1, 2장	11월 05일	
11	11월 11일	2차원 기본요소 2차원 변환, 클리핑	11월 12일	
12	11월 18일	3차원 변환, 뷰잉	11월 19일	
13	11월 25일	3차원 모델링, 은면제거	11월 26일	
14	12월 02일	조명모델, 프렉탈	12월 03일	
15	12월 09일	시험	12월 10일	
16	12월 16일	최종 프로젝트 발표		

* 스케줄은 변경될 수 있으며, 변경될 경우 미리 공지할 것임

수업 스케줄 (수목반, 02반)

01반, 02반		1 수요일		2 목요일
1	09월 02일	수업 소개, 워밍업	09월 03일	수업 소개, 워밍업
2	09월 09일	워밍업	09월 10일	워밍업
3	09월 16일	오픈지엘 기초	09월 17일	오픈지엘 기초
4	09월 23일	GLSL 기초	09월 24일	
5	09월 30일	추석	10월 01일	추석
6	10월 7일	좌표계 변환1	10월 8일	
7	10월 14일	좌표계 변환2	10월 15일	
8	10월 21일	조명	10월 22일	
9	10월 28일	텍스처 매핑	10월 29일	
10	11월 04일	1, 2장	11월 05일	
11	11월 11일	2차원 기본요소 2차원 변환, 클리핑	11월 12일	
12	11월 18일	3차원 변환, 뷰잉	11월 19일	
13	11월 25일	3차원 모델링, 은면제거	11월 26일	
14	12월 02일	조명모델, 프렉탈	12월 03일	
15	12월 09일	시험	12월 10일	
16	12월 16일	최종 프로젝트 발표		

* 스케줄은 변경될 수 있으며, 변경될 경우 미리 공지할 것임

수업 스케줄 (월수반, 11반)

11반		1 수요일		2 월요일
1	09월 02일	수업 소개, 위밍업	09월 07일	수업 소개, 위밍업
2	09월 09일	위밍업	09월 14일	위밍업
3	09월 16일	오픈지엘 기초	09월 21일	오픈지엘 기초
4	09월 23일	GLSL 기초	09월 28일	추석
5	09월 30일		10월 05일	좌표계 변환1
6	10월 7일		10월 12일	좌표계 변환2
7	10월 14일		10월 19일	조명
8	10월 21일		10월 26일	텍스처 매핑
9	10월 28일		11월 02일	1, 2장
10	11월 04일		11월 09일	2차원 기본요소 2차원 변환, 클리핑
11	11월 11일		11월 15일	3차원 변환, 뷰잉
12	11월 18일		11월 22일	3차원 모델링, 은면제거
13	11월 25일		11월 29일	조명모델, 프렉탈
14	12월 02일		12월 09일	시험
15	12월 09일		12월 16일	최종 프로젝트 발표
16				

* 스케줄은 변경될 수 있으며, 변경될 경우 미리 공지할 것임

수업 요일 분반 (수목반, 01반)

순번	학번	학과	성명	
1	2015182009	게임공학전공	김태현	수요일 실습
2	2015182043	게임공학전공	태영찬	
3	2016180007	게임공학전공	김명규	
4	2016180014	게임공학전공	김지성	
5	2016180017	게임공학전공	김형진	
6	2016180022	게임공학전공	박찬얼	
7	2016182003	게임공학전공	고경빈	
8	2016182005	게임공학전공	김경욱	
9	2016182024	게임공학전공	윤선규	
10	2017180004	게임공학전공	김재원	
11	2017180036	게임공학전공	장형택	
12	2017180044	게임공학전공	홍정의	
13	2017182017	게임공학전공	손민기	
14	2017182040	게임공학전공	정윤제	
15	2017182041	게임공학전공	조현식	
16	2017184004	엔터테인먼트컴퓨팅전공	김기윤	
17	2017184010	엔터테인먼트컴퓨팅전공	류성호	
18	2017184014	엔터테인먼트컴퓨팅전공	박재홍	

순번	학번	학과	성명	
19	2017184019	엔터테인먼트컴퓨팅전공	유영준	목요일 실습
20	2017184030	엔터테인먼트컴퓨팅전공	정의범	
21	2017184031	엔터테인먼트컴퓨팅전공	조경준	
22	2017184038	엔터테인먼트컴퓨팅전공	황성현	
23	2018180048	게임공학전공	박의인	
24	2018182021	게임공학전공	윤성주	
25	2018184009	엔터테인먼트컴퓨팅전공	박성준	
26	2019180025	게임공학전공	우정연	
27	2019180028	게임공학전공	이수원	
28	2019180030	게임공학전공	이양희	
29	2019180037	게임공학전공	장윤서	
30	2019180044	게임공학전공	함민규	
31	2019182008	게임공학전공	김미현	
32	2019182030	게임공학전공	이화수	
33	2019182043	게임공학전공	한태희	
34	2019182044	게임공학전공	홍동현	
35	2019184017	엔터테인먼트컴퓨팅전공	신민경	
36	2019314019	게임공학전공	안민혁	

수업 요일 분반 (수목반, 02반)

순번	학번	학과	성명	
1	2015180009	게임공학전공	문석준	수요일 실습
2	2015182020	게임공학전공	안정인	
3	2016182025	게임공학전공	윤승규	
4	2016182034	게임공학전공	임종찬	
5	2016184005	엔터테인먼트컴퓨팅전공	김의진	
6	2017180015	게임공학전공	서동현	
7	2017180028	게임공학전공	이도영	
8	2017180037	게임공학전공	전성희	
9	2017180038	게임공학전공	전종우	
10	2017180041	게임공학전공	최원재	
11	2017180046	게임공학전공	홍태현	
12	2017182005	게임공학전공	김민규	
13	2017182018	게임공학전공	신다인	
14	2017182022	게임공학전공	염경빈	
15	2017182043	게임공학전공	최윤태	
16	2017184009	엔터테인먼트컴퓨팅전공	김효림	
17	2017184026	엔터테인먼트컴퓨팅전공	이용석	
18	2017184034	엔터테인먼트컴퓨팅전공	최정윤	

순번	학번	학과	성명	
19	2017184035	엔터테인먼트컴퓨팅전공	최준혁	목요일 실습
20	2019180005	게임공학전공	권예린	
21	2019180041	게임공학전공	최현호	
22	2019180042	게임공학전공	한건우	
23	2019182012	게임공학전공	김지훈	
24	2019182014	게임공학전공	김휘수	
25	2019182017	게임공학전공	박준영	
26	2019182019	게임공학전공	변승은	
27	2019182020	게임공학전공	서지웅	
28	2019182034	게임공학전공	전하은	
29	2019184001	엔터테인먼트컴퓨팅전공	고윤범	
30	2019184008	엔터테인먼트컴퓨팅전공	김채민	
31	2019184009	엔터테인먼트컴퓨팅전공	노창현	
32	2019184019	엔터테인먼트컴퓨팅전공	우승범	
33	2019184022	엔터테인먼트컴퓨팅전공	이민호	
34	2019184026	엔터테인먼트컴퓨팅전공	이재윤	
35	2019184031	엔터테인먼트컴퓨팅전공	조영욱	
36	2019184036	엔터테인먼트컴퓨팅전공	홍명진	

수업 요일 분반 (월수반, 11반)

순번	학번	학과	성명	
1	2013184007	엔터테인먼트컴퓨팅전공	김지명	월요일 실습
2	2014182039	게임공학전공	장정수	
3	2015184038	엔터테인먼트컴퓨팅전공	김수한	
4	2016180027	게임공학전공	아준서	
5	2016182001	게임공학전공	강상준	
6	2016184010	엔터테인먼트컴퓨팅전공	김현식	
7	2016184014	엔터테인먼트컴퓨팅전공	박병준	
8	2016184015	엔터테인먼트컴퓨팅전공	박성로	
9	2016184031	엔터테인먼트컴퓨팅전공	이유미	
10	2017180002	게임공학전공	고선우	
11	2017180017	게임공학전공	송용섭	
12	2017180018	게임공학전공	송현진	
13	2017180040	게임공학전공	정한솔	
14	2017180045	게임공학전공	홍찬우	
15	2017182004	게임공학전공	김건호	
16	2017182010	게임공학전공	김준호	
17	2017182016	게임공학전공	박해성	
18	2017182020	게임공학전공	양원석	

순번	학번	학과	성명	
19	2017182023	게임공학전공	원윤식	수요일 실습
20	2017182030	게임공학전공	이수민	
21	2017182034	게임공학전공	임보배	
22	2017182038	게임공학전공	정성욱	
23	2017182042	게임공학전공	주상호	
24	2017182044	게임공학전공	최은우	
25	2017184006	엔터테인먼트컴퓨팅전공	김연중	
26	2017184012	엔터테인먼트컴퓨팅전공	박시연	
27	2017184029	엔터테인먼트컴퓨팅전공	장시진	
28	2017184036	엔터테인먼트컴퓨팅전공	한영인	
29	2018184016	엔터테인먼트컴퓨팅전공	안성민	
30	2019182026	게임공학전공	이수민	
31	2019182038	게임공학전공	조소현	
32	2019184006	엔터테인먼트컴퓨팅전공	김재혁	
33	2019184012	엔터테인먼트컴퓨팅전공	박병준	
34	2019184015	엔터테인먼트컴퓨팅전공	서정민	
35	2019184025	엔터테인먼트컴퓨팅전공	이용우	
36	2019184033	엔터테인먼트컴퓨팅전공	최은서	

즐겁고 유익한 한 학기 되도록 우리 같이 힘써보아요!

- 질문: 메일 (ihsong@kpu.ac.kr) – 메일 제목을 [2020-2 컴그 질문]으로 또는 이클래스 쪽지 사용
- 이번주: 수업소개와 워밍업 2문제
- 다음주: 워밍업 4문제
- 모든 워밍업 프로그램은 해당 날짜까지 이클래스에 업로드 하여 검사
받기: 소스코드만 업로드 하기 (*.cpp 파일만 업로드)