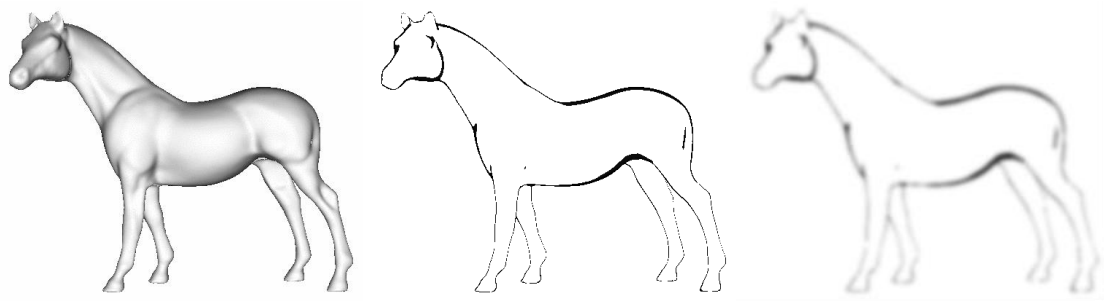


GPU Programming Assignment #1

Due Date: 5/20/2020



1. 목표

- 모델의 silhouettes (or occluding contours) 그리기와 Gaussian blur 구현해 보기

2. 알고리즘

- Occluding contours = zeros of $n \cdot v$
- 1st pass: 0에 가까운 값의 threshold를 정하고 $n \cdot v$ 가 threshold보다 작으면 선의 색 (검은색), 그렇지 않으면 배경색(흰색)으로 그림
- 2nd, 3rd pass: Gaussian blur 적용

3. 요구사항

- 키보드 입력이나 혹은 main의 argument를 이용하여 모델의 파일명을 입력 받을 수 있도록 한다.
- 마우스 드래깅으로 물체가 회전이 되도록 한다.
- 1번 키를 누르면 $n \cdot v$ 를 렌더링한 것을, 2번 키를 누르면 실루엣이, 3번 키를 누르면 blur된 실루엣이 그려지도록 한다.
- Normal은 모델 파일에 있는 것을 사용한다.

4. Submission

- 불필요한 파일들은 제거한 후, 프로젝트 폴더를 압축하여 제출한다.
- 늦게 내는 경우 다음과 같이 감점이 된다.
 - A. 1 day: -10%
 - B. 2 day: -20%
 - C. 3 day and after: -100%