

① headers

- glfw3.h

=> GLFW의 모든 상수, 함수정의

② init & terminate

- glfwInit()

=> return GLFW_TRUE (1) or GLFW_FALSE (0)

- glfwTerminate()

=> glfw 종료 (window 창 종료 / 모든 resource 할당 해제)

③ error Callback

- error_callback => error reporter

- glfwSetErrorCallback(error_callback) => 해당 함수를 glfw가 인식하고 callback으로 실행

④ Creating Window & Context

- Context란?

OpenGL에서 화면에 그래픽을 출력하는 과정이 독립되어 있다 -

EX) 한글 선을 그린다 가정

색상 설정 → 그리기

=> 이때 선의 색상을 눈금기를 알고 있어야 하고,
그게 바로 context이다.

- glfwCreateWindow

=> window와 context에 대한 handle return

· glfw Window Hint 2개?

=> 생성할 때는 OpenGL Version 이 최소 / 최대 설정

(5) Making OpenGL context current

glfwMakeContextCurrent(window)

=> Context 생성

(6) keyboard input

glfwSetKeyCallback(window, 함수명)

=> 키 입력을 받게 해 줄

(7) OpenGL Rendering

glfwGetFramebufferSize

glViewport



glfwSwapBuffer (버퍼 스왑)

glfwSwapInterval (스왑 간격 설정)