

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM THÀNH PHỐ HỒ CHÍ
MINH
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



BÁO CÁO CÁ NHÂN
Nhóm: Game và những con nghiện

ĐỀ TÀI:
CỜ VUA 3D
MÔN ĐỒ HỌA MÁY TÍNH

Giảng viên hướng dẫn: Nguyễn Đỗ Thái Nguyên
Sinh viên thực hiện: Huỳnh Thanh Phong

Thành phố Hồ Chí Minh, 12/2021

Em đã tìm kiếm tài liệu trên mạng và đọc sử dụng thư viện GLFW, GLAD, glm trên trang [LearnOpenGL](#) như cách tạo khởi tạo cửa sổ.

Sau đó em học về cách vẽ tam giác và code những file vertex shader và fragment shader để có thể load một cái tam giác 2D lên cửa sổ

Tiếp theo em tìm hiểu sâu hơn về 2 file vertex shader và fragment shader với ngôn ngữ GLSL(OpenGL Shading Language) để có thể tùy điều chỉnh theo ý mình

Em tiếp tục tìm hiểu về tọa độ 3D của OpenGL để điều chỉnh

Sau đó em đọc tiếp và code thử về camera cũng như điều chỉnh camera bằng bàn phím và con chuột

Em biết được rằng chúng ta có thể load model từ file obj với OpenGL mà không cần phải tạo khối để xếp thành con cờ nên em lên tìm kiếm nhưng model của những con cờ về

Và em lên mạng đọc cách sử dụng assimp một thư viện giúp load model, em được biết về mesh class, VAO, VBO để có thể load model object lên cửa sổ và sắp xếp những con cờ theo đúng vị trí

Em đã cùng Adam làm cách di chuyển của con cờ

Cuối cùng là em test bug cũng như khắc phục