

OpenGL ES2.0

Lame System

2017.3.17

Android : NDK : C++

IOS : Objective C++

IDE : Xcode, Android
Studio

개발 순서

1. IOS에 OpenGL ES

3D 엔진

2. Controller (2D 엔진)

3. Obj에 그리기

4. 엔진에 저장해둘 것

5. 네트워크 Nodes (HTTP)

6. HTTP 통신 모듈 (Thread + 엔진)

7. Socket IO (Nodes)

8. Socket 통신 모듈 (Thread + 엔진)

9. Obj, 엔진, 개발성, 성능, 다른

1. Open GL ES 2.0 3D

1. Shader 컴파일

2. Object 설정

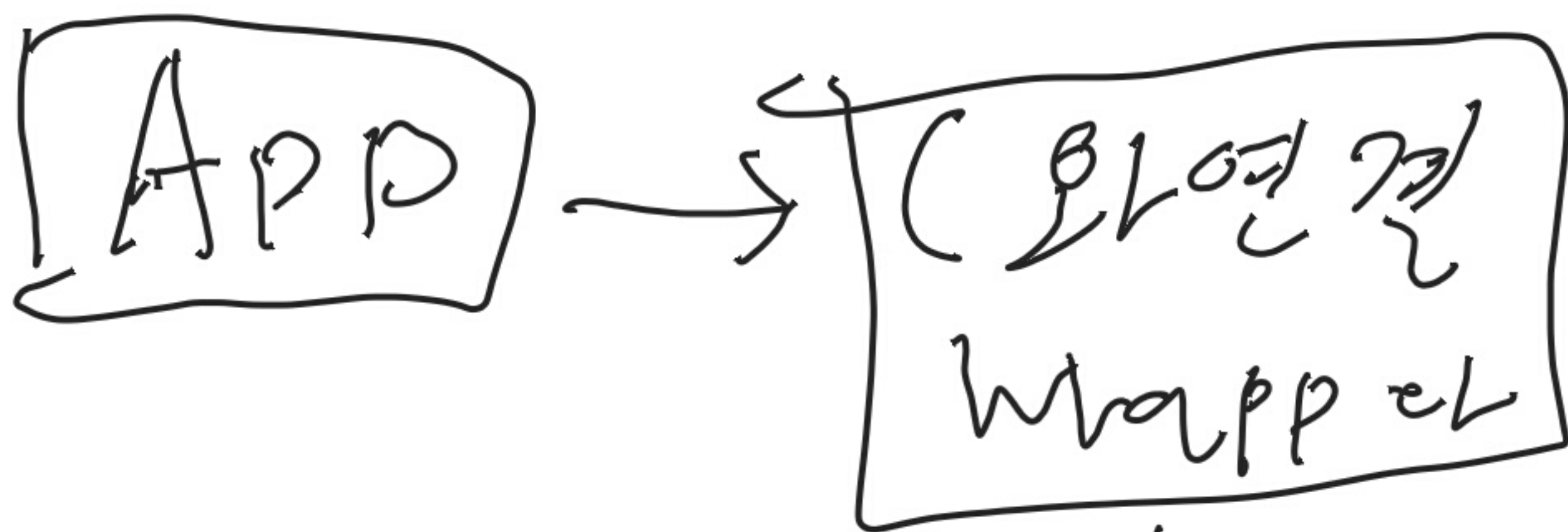
a. Camera

b. Light

c. Object

3. Clear

4. Object draw



Game System



Shader ← Create()

util



compile



Camera



mainCamera (x2, y2)



Light



objects.



draw()

Game System

Shader Handle

width, height

main Camera

Cameras

Lights

Objects

Create() {

Shader compile & Handle

Cameras, Lights, Objects

main Camera

}

draw() {

mainCamera.draw();

Lights.draw();

objects.draw(); }

Object
matrix
position
rotation
scale

ID \rightarrow string

List \langle Object \rangle

Camera \leftarrow Object

Viewlength

projection Matrix

alpha, beta

light \leftarrow object
position \rightarrow

type : 1, spotlight
2. 조명

$\frac{P}{2}, \frac{1}{2} \theta$ (spotlight)

Shader manager

프로그래밍 시 불필요한 것

unordered-map 사용

조각 조각

1. Directional light

(태양 빛) 가리다

2. Point light

등점 조명 (등점 조명에 의해 빛이 퍼진다)

가리다

3. Spot light

가리다