

2008학년도 1학기
그래픽스 프로그래밍

321190 (분반 1)
2008년 봄학기
3/4/2007
박경신

Course Information

- 교과목
 - 그래픽스 프로그래밍 (321190)
 - 2008 봄학기 3학점 3시간
 - 강의시간: 화 7, 8교시, 목 5교시
- 강사
 - 박경신
 - kpark@dankook.ac.kr
 - 010-8636-1960 (mobile)
 - 3과학관 417호
 - 상담시간: 화 1-2시
- 선수과목
 - HCI 프로그래밍 I (자료구조, C/C++ 프로그래밍), HCI 프로그래밍 II (윈도우 프로그래밍)

2

Purpose

- 본 과정은 프로그래밍 실습을 통해 2차원 3차원 컴퓨터 그래픽스 이론과 처리를 학습한다.
- 이를 위하여 컴퓨터 그래픽스 이론을 바탕으로 OpenGL 컴퓨터 그래픽스 라이브러리를 이용해서 간단한 형태로 기본적인 2차원 그래픽스 처리 방법과 고급 3차원 그래픽스 처리를 실습한다.
- 본 과정을 통하여 학생들 스스로가 상호작용적인 컴퓨터 그래픽을 만들어 낼 수 있는 능력을 배양하고자 한다.

3

Purpose

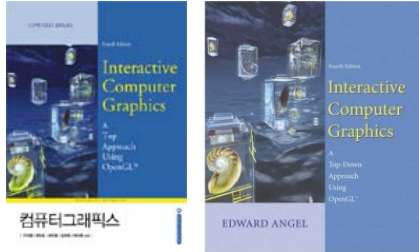
- 교과목 목표
 1. 그래픽스 프로그래밍에 필요한 수학, 기본개념의 이해
 2. 그래픽스 프로그래밍 강의자료와 프로그래밍 예제를 이해하고 분석 및 해결 능력
 3. 그래픽스 프로그래밍 기초 이론을 이용한 공학에의 응용을 설명
 4. 그래픽스 프로그래밍에 필요한 기술 방법과 비주얼 스튜디오의 통합개발환경 사용법, OpenGL 프로그래밍 습득

4

Text Book

□ 주교재

- OpenGL을 이용한 컴퓨터 그래픽스 “Interactive Computer Graphics A Top Approach Using OpenGL” Fourth Edition
- Edward Angel
- 구자영, 경민호, 권오봉, 김옥현, 백낙훈 공역
- 사이텍미디어
- 35,000원

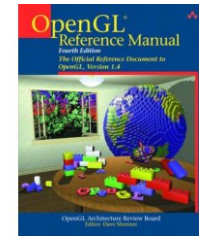
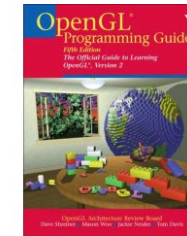
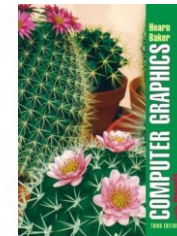


5

Text Book

□ 참고도서

- Computer Graphics with OpenGL, Hearn Baker, Prentice Hall
- OpenGL Programming Guide (The Red Book)
- OpenGL Reference Manual (The Blue Book)



6

Evaluation

- 출석: 10%
- 중간고사: 30 %
- 기말고사: 30%
- 실습과제 및 보고서: 30 %
- 수업참여도 및 태도: 가산 및 감점 최고 10%까지 가능

7

Topics

- Overview
- OpenGL programming
- Graphics systems
- Input and interactions
- Geometric objects
- Transformations - translation, rotation, scale
- Euler angle, rotation matrix, quaternion
- Viewing- camera movement
- Shading and lighting
- Rendering pipelines
- Clipping
- Visibility
- Texture mapping
- Modeling
- Curves and surfaces
- Radiosity, Ray tracing

8

Schedule

- 3/4 화: 강의소개
- 3/6 목: 컴퓨터 그래픽스 시스템과 모델 (chap 1)
- 3/11 화: 그래픽스 프로그래밍 (chap 2)
- 3/13 목: OpenGL 프로그램 컴파일 해보기
- 3/18 화: 입력과 상호작용 (chap 3)
- 3/20 목: OpenGL, GLUT interaction 프로그래밍
HW1
- 3/25 화: 벡터와 행렬 (Appendix B&C)
- 3/27 목: 기하학적 객체 (chap 4)
OpenGL geometric primitives
HW2
- 4/1 화: 변환 (chap 4)

9

Schedule

- 4/3 목: OpenGL transformation
HW3
- 4/8 화: 사원수 (chap 4)
- 4/10 목: OpenGL orientation
- 4/15 화: 관측 (chap 5)
- 4/17 목: OpenGL camera
HW4
- 4/21-25: 수업보충 및 **중간고사**
- 4/29 화: 음영법 (chap 6)
- 5/1 목: OpenGL lighting
- 5/6 화: 렌더링 파이프라인 (chap 7)
- 5/8 목: OpenGL clipping

10

Schedule

- 5/13 화: 텍스처 맵핑 (chap 8)
- 5/15 목: OpenGL texture
- 5/20 화: 블렌딩 (chap 8)
- 5/22 목: OpenGL alpha
HW5
- 5/27 화: 모델링 (chap 10)
- 5/29 목: OpenGL model loading
- 6/3 화: 곡선과 곡면 (chap 11)
HW6
- 6/5 목: OpenGL Bezier, B-spline, NURBS
- 6/10 화: 라디오시티와 레이트레이싱 (chap 12)
- 6/12 목: OpenGL programming
- 6/16-20: 수업보충 및 **기말고사**

11

Exams

- 중간고사
 - Chapter 1-5
 - 2시간 close-book exam
- 기말고사
 - Chapter 1-12 (focus on Chapter 5, 6, 7, 8)
 - 2시간 close-book exam

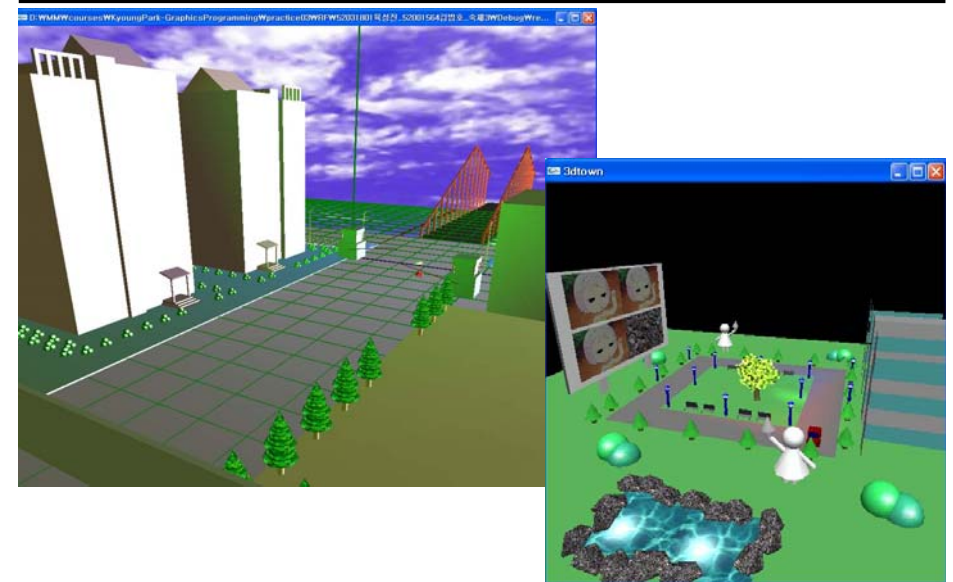
12

Homework

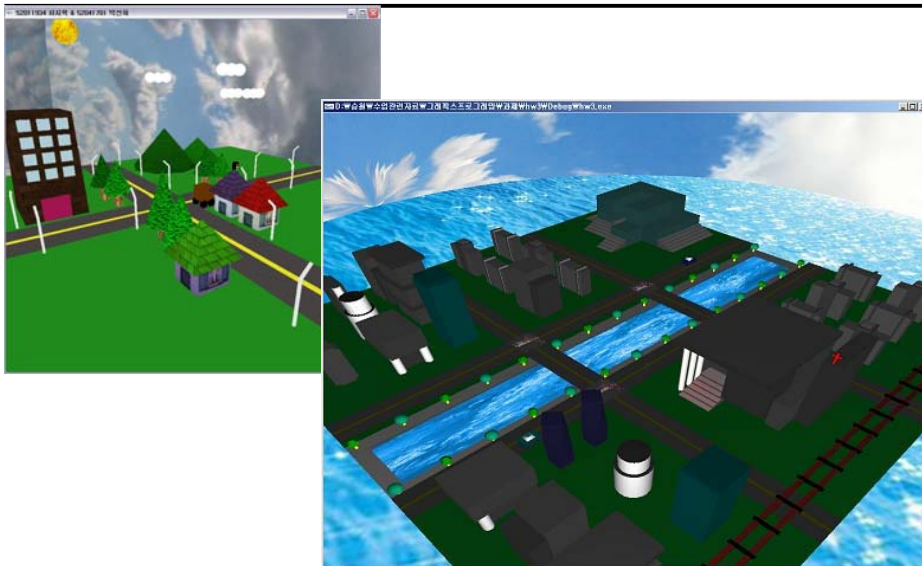
- OpenGL/GLUT를 사용한 프로그래밍
 - 개인과제 혹은 2명 그룹과제로 함
 - 5~6 과제
 - Due date 이후 제출한 경우 감점 처리
 - 제출하지 않은 경우 0점 처리
 - Turn in all your source codes, executable, short 2~3-page (single-space, 10-point font) report containing the snapshot
 - 소스코드에 프로그래밍에 대한 설명을 주석처리 요함.
 - 보고서의 내용은 구현 방식의 설명, 주요 코드 설명, 실행 결과 화면 등으로 구성 할 것.
 - 주의사항: 코딩을 본인이 직접 하지 않은 경우, 타 학생과 소스코드의 내용이 거의 유사한 경우 등에 대해서는 본 과목의 최종 학점을 F로 함.

13

Spring 2007 Students' Homework



Spring 2007 Students' Homework



Spring 2007 Students' Homework



16

Online Resources

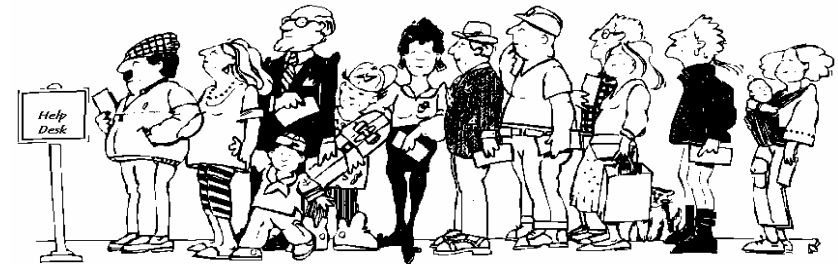
- ❑ OpenGL <http://www.opengl.org/>
- ❑ GLUT
<http://www.opengl.org/documentation/specs/glut/spec3/spec3.html>
- ❑ GLUT for win32 <http://www.xmission.com/~nate/glut.html>
- ❑ Lighthouse GLUT <http://www.lighthouse3d.com/opengl/glut/>

- ❑ NeHe <http://nehe.gamedev.net/>
- ❑ MESA3D <http://www.mesa3d.org/>
- ❑ ACM SIGGRAPH <http://www.siggraph.org/>
- ❑ IEEE Visualization <http://vis.computer.org/vis2007/>

17

Announcement

- ❑ Class blog:
<http://dis.dankook.ac.kr/lectures/cg08/>



18