

OpenGL ES 2.0 프로그래밍 기초

교육목적	· 그래픽스의 기초 이론과 함께 임베디드 시스템을 위한 그래픽스 API 표준 OpenGL ES 2.0을 이용한 응용프로그래밍 방법을 실습을 통해 학습
기대효과	· 게임을 포함한 각종 응용 프로그램의 개발 역량 제고 · 간단한 그래픽스 응용 프로그램을 작성 가능 · 기초 수준 - 간단한 그래픽스 응용 프로그램을 개발할 수 있는 수준 - 기존 개발된 그래픽스 응용 프로그램을 이해하고 수정할 수 있는 수준 - 개발된 응용 프로그램의 성능을 분석하고 이를 개선할 수 있는 수준

■ 교육시간표

일차	시간	과목명	세부내용
9/25 (월)	09:30~10:30	그래픽스 이론	- 수학 이론 및 광학 이론, 그래픽스 역사
	10:30~12:00	OpenGL ES 개발 환경	- 개발 환경 구축 실습
	12:00~13:00	중식 제공	
	13:00~15:00	그래픽스 파이프라인의 이해	- 그래픽스 파이프라인 구조 및 OpenGL ES 파이프라인
	15:00~16:00	EGL의 이해	- EGL 구조에 대한 이해
	16:00~17:30	삼각형 그리기 실습	- 첫 번째 응용 프로그램의 개발
9/26 (화)	09:30~10:30	Shader 이론	- Vertex Shader 및 Fragment Shader
	10:30~12:00	Shader 실습	- 셰이더 수정을 통한 프로그래밍 이해
	12:00~13:00	중식 제공	
	13:00~15:00	Transform	- 변환의 수학적 배경 학습
	15:00~16:00	Viewing Transform	- 뷰변환에 대한 학습
	16:00~17:30	Transformation 실습	- Transformation 실습
9/27 (수)	09:30~10:30	Shading 이론	- illumination 및 광학 모델 이론
	10:30~12:00	Shading 실습	- 셰이딩 프로그래밍 실습
	12:00~13:00	중식 제공	
	13:00~15:00	텍스처 이론	- texture 이론 학습
	15:00~16:00	텍스처 실습	- 텍스처 실습
	16:00~17:30	애니메이션	- 애니메이션 제작