

확장강의계획서

(2019년도 1학기)

과목명	기초 컴퓨터 그래픽스	과목번호	CSE4170
구분(학점)	3	수강대상	“2. 선수학습내용” 조건을 만족하는 학부생
수업시간	화,목 12:00~13:15	강의실	

담당교수 (사진)	성명: 임 인 성	홈페이지: grmanet.sogang.ac.kr/~ihm
	E-mail: ihm@sogang.ac.kr	연락처: 02-705-8493
	장소: AS905 면담시간: 추후 공고	

I. 교과목 개요(Course Overview)

1. 수업개요																
<p>3D 컴퓨터 그래픽스 기술은 3D Games, Virtual/Augmented/Mixed Reality, 3D User Interfaces, 3D Animation and Visual Effects, General-Purpose GPU Computing 등 다양한 부류의 디지털 콘텐츠 제작 및 공학 계산에 활발히 적용되고 있다. 그래픽스 프로세서, 즉 GPU의 놀라운 성능향상으로 인하여 일반인들이 더 쉽게 이러한 기술을 접할 수 있게 되었으며, 최근 여러 형태의 응용 프로세서의 제조 기술의 발전으로 인하여 고성능 PC 외에도 휴대폰/탭 또는 각종 임베디드 시스템에서도 3D 컴퓨터 그래픽스 기술을 적용하여 제품의 부가가치를 향상하는 것이 중요한 이슈로 대두되고 있다. 본 과목은 3D 컴퓨터 그래픽스 분야의 요소 기술을 습득한 후 그에 기반을 둔 3D 그래픽스 소프트웨어 개발 능력을 갖추는 목표를 한다.</p>																
2. 선수학습내용																
<ul style="list-style-type: none"> - 프로그래밍: 컴퓨터공학과 3학년 1학기생 수준의 C/C++ 프로그래밍 스킬 - 이론: 공대생 2학년 수준의 행렬/벡터 연산 및 기본적인 기하 이론에 대한 이해 																
3. 수업방법 (%)																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 16.6%;">강의</th> <th style="width: 16.6%;">토의/토론</th> <th style="width: 16.6%;">실험/실습</th> <th style="width: 16.6%;">현장학습</th> <th style="width: 16.6%;">개별/팀 별 발표</th> <th style="width: 16.6%;">기타</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>90%</td> <td>%</td> <td>10%</td> <td>%</td> <td>%</td> <td>%</td> </tr> </tbody> </table>	강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	개별/팀 별 발표	기타	90%	%	10%	%	%	%				
강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	개별/팀 별 발표	기타											
90%	%	10%	%	%	%											
4. 평가방법 (%)																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 12.5%;">중간고사</th> <th style="width: 12.5%;">기말고사</th> <th style="width: 12.5%;">퀴즈</th> <th style="width: 12.5%;">발표</th> <th style="width: 12.5%;">프로젝트</th> <th style="width: 12.5%;">과제물</th> <th style="width: 12.5%;">참여도</th> <th style="width: 12.5%;">기타</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>30%</td> <td>30%</td> <td>5%</td> <td>%</td> <td>30%</td> <td>5%</td> <td>%</td> <td>%</td> </tr> </tbody> </table>	중간고사	기말고사	퀴즈	발표	프로젝트	과제물	참여도	기타	30%	30%	5%	%	30%	5%	%	%
중간고사	기말고사	퀴즈	발표	프로젝트	과제물	참여도	기타									
30%	30%	5%	%	30%	5%	%	%									

II. 교과목표(Course Objectives)

본 과목에서는 3D 컴퓨터 그래픽스 분야를 구성하는 기본 요소인 렌더링, 애니메이션, 그리고 기하 모델링 등 세 분야에 대한 이론 및 실제 기술 적용 방법을 이해하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있는 프로그래밍 스킬에 대하여 이해하여 본다. 특히 현재 산업체의 수요를 반영하여 실시간 3D 그래픽스 기술의 이해 및 적용 능력, 그중 PC 환경 및 모바일 기기 환경에서의 실시간 렌더링 소프트웨어의 제작 능력 습득에 주안점을 두고 강의를 진행한다. 또한, 이를 통하여 자연스럽게 여러 분야에서 활발히 사용되고 있는 **PC 및 모바일 플랫폼 상에서의 GPU computing architecture, 즉 SIMD 기반의 many-core processing 구조에 대한 이해**를 높여, 향후 CUDA/OpenCL/OpenGL Shader 등을 이용한 massively parallel computing에 대한 기초를 쌓도록 한다.

이를 위하여 다음과 같은 산업체에서 필요로 하는 3D 그래픽스 프로그래밍 능력을 습득한다.

1. **PC 플랫폼에서의 OpenGL API를 통한 그래픽스 프로그래밍** (학과 실습실 또는 개인 PC 사용)
2. **Unity 환경에서의 HLSL/Cg 기반 셰이더 프로그래밍을 통한 모바일 플랫폼용 3D 그래픽스 기술 적용 앱 제작** (학과 실습실 또는 개인 PC 사용/Public-domain Unity 3D SW 사용)
3. 안드로이드 환경의 휴대폰/탭 플랫폼 상에서의 OpenGL ES API를 통한 그래픽스 프로그래밍(학과 보유 삼성 갤럭시 탭 대여 또는 개인 휴대폰/탭 사용)

III. 수업운영방식(Course Format)

(* I-3의 수업방법의 구체적 설명)

- 기본적으로 정규 수업 시간에는 3D 컴퓨터 그래픽스 분야와 관련한 이론 및 이의 구현을 위한 프로그래밍 기법 전반에 대한 강의를 진행한다.
- 정규 수업시간 외에 (**필요에 따라**) 저녁 시간에 학과 실습실에 모여 OpenGL 프로그래밍에 대한 튜토리얼 (실험/실습) 시간을 갖는다. 특히 이를 통하여 프로그래밍 숙제와 관련한 예제 프로그램 설명 및 질의/응답 시간의 기회를 제공한다.

IV. 학습 및 평가활동(Course Requirements and Grading Criteria)

- 정규 고사 기간 중에 중간고사 및 기말고사 등 두 번에 걸쳐 필기시험을 본다.
- 필요할 경우 적절하게 수업시간에 퀴즈를 본다.
- 몇 차례에 걸쳐 프로그래밍 숙제를 부여한다.
- 필요할 경우 적절하게 문제 풀이 숙제를 부여한다.

[주의] "1-4"의 성적 평가비율은 잠정적이며, 수업의 진행을 통하여 각 항목에 대한 비중을 고려하여 적절히 추가/변경할 수 있음.

V. 수업규정(Course Policies)

- 수업 진행과 관련하여 학칙과 보편적인 관례를 따른다.
- 다만 수업 중 타인에게 피해가 되거나 수업 분위기를 해치는 행동은 금지한다.

VI. 교재 및 참고문헌(Materials and References)

<본 과목 제공 자료>

- 임인성, OpenGL을 통한 3차원 그래픽스 프로그래밍: 기초편, 그린 출판사, 2001. (pdf 파일 형태로 제공 예정)
- 본 과목 강의 자료
- 컴퓨터 그래픽스 연구실 보유 각종 예제 프로그램. (PC용 및 모바일 기기용)

<3D 컴퓨터 그래픽스 전반> (또는 이에 상응하는 교재를 자신이 선택)

- J. Hughes et al., Computer Graphics: Principles and Practice(3rd ed.), Addison-Wesley, 2013.
- S. Marschner et al., Fundamentals of Computer Graphics(4th ed.), CRC Press, 2015.
- E. Angel, Interactive Computer Graphics: A Top-Down Approach with Shader-Based OpenGL (7th ed.), Addison-Wesley, 2014.
- T. Akenine-Möller et al., Real-Time Rendering(4th ed.), AK Peters/CRC Press, 2018.
- 기타

<Open/OpenGL ES 프로그래밍 관련>

- D. Shreiner et al., OpenGL Programming Guide(9th ed.): The Official Guide to Learning OpenGL, Versions 4.5 with SPIR-V, 2016.
- G. Sellers and R. Wright Jr., OpenGL Superbible: Comprehensive Tutorial and reference(7th ed.), Addison-Wesley Professional, 2015.
- D. Wolff, OpenGL 4 Shading Language Cookbook(3rd ed.), Packt Publishing, 2018.
- D. Ginsburg et al., OpenGL ES 3.0 Programming Guide(2nd ed.), Addison-Wesley, 2014.
- 기타 OpenGL 및 OpenGL ES API 관련 기술자료 문서, (<http://www.khronos.org/> 참조)

Ⅶ. 주차별 강의계획(Course Schedule)

(* 추후 변경될 수 있음)

1 주차	학습목표	Introduction to Computer Graphics & Raster Graphics Fundamentals
	주요학습내용	3차원 컴퓨터 그래픽스 전반에 대하여 알아본다. 또한 현재 컴퓨터 그래픽스 시스템의 기본이 되고 있는 Raster Graphics System에 대하여 이해한다.
	수업방법	강의
	수업자료	Ⅵ. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
2 주차	학습목표	GLUT Programming
	주요학습내용	PC 상에서의 OpenGL 프로그래밍을 위한 GLUT API 사용법을 익힌다. 또한 예제 프로그램을 통하여 전반적인 OpenGL 코드의 형태를 이해한다.
	수업방법	강의
	수업자료	Ⅵ. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
3 주차	학습목표	Geometric Transform and 3D Viewing Pipeline
	주요학습내용	기본적인 기하 변환에 대한 배운 후, 현재 실시간 렌더링 파이프라인에서 사용되고 있는 3D 뷰잉 파이프라인의 구조를 이해한다.
	수업방법	강의
	수업자료	Ⅵ. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
4 주차	학습목표	3D Viewing Programming Using OpenGL
	주요학습내용	OpenGL 시스템에서 사용되고 있는 뷰잉 모델을 살펴보고 그의 구동을 위한 실시간 렌더링 프로그래밍 기법을 익힌다.
	수업방법	강의
	수업자료	Ⅵ. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
5 주차	학습목표	Lighting Models
	주요학습내용	물체 표면의 색깔을 자연스럽게 계산하기 위하여 컴퓨터 그래픽스 분야에서 사용되고 있는 조명 모델과 이에 기반을 다면체 모델에 대한 셰이딩 방법에 대하여 살펴본다. 또한 RGBA 칼라 모델과 응용 기법에 대하여 이해한다.
	수업방법	강의
	수업자료	Ⅵ. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
6 주차	학습목표	3D Lighting Programming Using OpenGL
	주요학습내용	OpenGL에서 사용되고 있는 조명 모델 및 셰이딩 모델에 대하여 살펴본 후 실습을 통하여 렌더링 실습을 하여본다
	수업방법	강의/투토리얼

	수업자료	VI. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
7 주차	학습목표	Rasterization and Interpolation
	주요학습내용	꼭지점을 기본 요소로 하는 3차원 기하 물체를 2차원 픽셀 데이터로 변환해주는 래스터화 과정과 보간 계산에 대하여 살펴본다. 또한 자르기, 은면제거 등 렌더링 파이프라인에서 속도 향상을 위하여 사용하는 기법들에 대하여 소개한다.
	수업방법	강의
	수업자료	VI. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
8 주차	학습목표	평가
	주요학습내용	중간고사
	수업방법	필기고사
9 주차	학습목표	Texture Mapping Techniques
	주요학습내용	3D 실시간 렌더링에 있어 렌더링 영상의 사실성을 높이기 위하여 널리 쓰이고 있는 텍스처 매핑 기법에 대하여 배운다.
	수업방법	강의
	수업자료	VI. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
10 주차	학습목표	OpenGL Rendering Pipeline Review
	주요학습내용	지금까지 배운 내용을 토대로 전통적인 OpenGL 렌더링 시스템의 렌더링 파이프라인을 이해한 후, 이러한 구조가 어떻게 Massively Parallel Streaming Processor인 최근 GPU(Graphics Processing Unit)의 셰이더 기반 구조로 변해왔는지 이해한다.
	수업방법	강의
	수업자료	VI. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
11 주차	학습목표	Introduction to Unity and HLSL/Cg Shader Programming
	주요학습내용	3D 게임 엔진으로 널리 사용되고 있는 Unity 환경에서 HLSL/Cg Shading Language를 사용하여 셰이더 프로그래밍을 하는데 필요한 기초에 대하여 알아본다. 또한, 그러한 Unity 작업 내용을 모바일 환경으로 변환하는 방법에 대하여 알아본다.
	수업방법	강의
	수업자료	[A], [B], [C], 기타 OpenGL ES 프로그래밍 가이드
	과제	추후 결정
12 주차	학습목표	Advanced Shader Programming

	주요학습내용	쉐도우 매핑 등과 같은 텍스처 기반의 고급 셰이딩 기법에 대하여 배운다.
	수업방법	VI. 교재 및 참고문헌 참조
	수업자료	강의
	과제	추후 결정
13 주차	학습목표	Advanced Shader Programming/ Data Structures for 3D Graphics
	주요학습내용	몇 가지 고급 셰이딩 기법 및 관련 자료구조에 대하여 배운 후 응용하여 본다.
	수업방법	강의
	수업자료	VI. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
14 주차	학습목표	Ray Tracing Techniques
	주요학습내용	사실적인 영상 생성에 필수적인 전역 조명 기법에 대하여 이해한다. 특히 전통적으로 영화 및 광고 등의 분야에서 고급 특수 효과 제작을 위하여 널리 쓰여 온 광선 추적법의 기초가 되는 기본 원리 및 구현 기술에 대하여 알아보고, 또한 이러한 기술이 실시간 렌더링에 어떻게 적용될 수 있는지 알아본다.
	수업방법	강의
	수업자료	VI. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
15 주차	학습목표	Virtual/Augmented/Mixed Reality (또는 고급 OpenGL Shader 프로그래밍 기법)
	주요학습내용	최근 하드웨어 제조 기술의 발전으로 인하여 다시 각광을 받고 있는 가상 현실 및 증강 현실, 그리고 이들을 혼합한 혼합 현실 기술에 대하여 알아본다.
	수업방법	강의
	수업자료	VI. 교재 및 참고문헌 참조
	과제	추후 결정
16 주차	학습목표	평가
	주요학습내용	중간고사
	수업방법	필기고사

VIII. 참고사항(Special Accommodations)

- 장애로 인하여 수강시 지원이 필요한 학생들은 개별적으로 찾아와 상의하기 바랍니다.
- 프로그래밍 숙제는 본 과목에서 제공하는 예제 프로그램을 기반으로 할 예정이며, 또한 숙제에 대하여 필요하다고 판단될 경우 튜토리얼 시간을 가질 예정입니다.

<본 과목에서 다룰 예제 프로그램 예>

