

3D Technical Introduction

— 总纲

王丰 (Feng WANG)

Agenda

1. 3D数学基础
2. 3D模型基本概念
3. Light与Material上色原理
4. 坐标系与Camera投影原理
5. OpenGL ES 2.0 Render Pipeline
6. OpenGL ES 2.0 API介绍
7. Shader编程基础
8. 阴影、倒影、凹凸纹理、环境贴图的基本原理

THANK YOU
