

컴퓨터 그래픽스 최종 프로젝트

"3D Interactive Program"

2019년 2학기

3차원 상호작용 프로그램 만들기

- 3차원에서 사용자와 프로그램이 상호작용하는 프로그램 만들기
 - 객체 표현: 육면체나 구 등, 간단한 객체로 표현한다.
 - Obj 파일을 사용할 수 있다.
 - 기능:
 - 애니메이션이 진행된다.
 - 시간에 따라 다른 내용이 화면이 출력된다.
 - 키보드 또는 마우스를 이용하여 사용자가 입력하면 프로그램이 상황이 바뀌면서 새로운 내용을 출력한다.
 - 게임의 규칙 적용
 - 화면의 전환
 - 특정 조건이 되면 프로그램을 종료한다.
 - 앞으로 추가 학습 내용
 - 조명
 - 텍스처 매핑 (평면에 텍스처 입히기)
 - 반투명 효과 (알파값 사용하기)
- 3차원의 효과를 최대한으로 반영하도록 한다.

3차원 상호작용 프로그램 만들기

- 프로젝트 진행
 - 팀 작업으로 진행: 2인 팀을 구성하여 프로젝트 수행
- 제안서 제출
 - 제안서 내용
 - 개발할 프로젝트의 내용 (비슷한 프로그램이 있는 경우 스크린 샷 포함)
 - 프로젝트의 특징
 - 3차원 효과는 어떤 것을 사용할 지 서술
 - 팀원의 역할 분담 표
 - 스케줄 표
 - A4용지 3장 분량의 제안서 (문서파일)을 출력하여 제출한다.
 - 월수반: 11월 13일 (수)
 - 월목반: 11월 14일 (목)
 - 수목반: 11월 14일 (목)

3차원 상호작용 프로그램 만들기

- 최종 프로젝트 제출

- 12월 16일(월) 오후 11시00분까지 e-class 에 제출

- 보고서는 발표날 출력하여 제출하기

- 제출물은 e-class에 2인 모두 제출할 것

- E-class제출물: 아래의 파일들을 압축하여 제출하기

- 제안서

- 개발 결과 보고서: 4장 이상의 문서

- 프로젝트 소개
- 구조 소개하기 (프로젝트의 클래스 구조 , 또는 자료저장을 위한 구조체 등 2인 공동 작업을 위해 구성한 프로그램 구조 작성하기)
- 프로젝트 진행 사항
- 팀 원간 작업한 내용 작성
- 결과물 분석: 스크린 샷 등 개발한 내용의 결과 소개
- 필요한 명령어 소개: 키보드 또는 마우스 명령어 소개
- 프로젝트 개발 소감 및 후기

- 발표 자료: 프로젝트를 소개하는 파워포인트

- 프로젝트 파일:

- 소스코드, 리소스, 프로젝트 파일 (불필요한 파일 제거 후) 등

3차원 상호작용 프로그램 만들기

- 최종 프로젝트 발표 (날짜는 변경 가능함. 2주전에 날짜를 최종 결정할 예정임)
 - 월수반: 12월 16일 (월)
 - 월목반: 12월 16일 (월)
 - 수목반: 12월 18일 (수)
 - 팀 별 3~5분간 준비해온 발표자료로 발표하기
 - 프로그램 데모하기
 - 발표하는 날, **결과보고서 출력하여 제출하기**