

## 요약서

소프트웨어학과 2학년 이름 차현아

작품명(주제)	메리크리스마스
주제 선정 이유	가장 큰 선정이유는 내가 즐기면서 할 수 있는 재밌는 주제를 선택하고 싶었다. 동시에 지금까지 배운 8가지의 기술들이 모두 마땅하게 쓰일만한 주제를 선택하고 싶었다. 하나의 풍경을 묘사한다면 8가지의 기술들을 다양하게 쓸 수 있을것이라 생각하였다. 따라서 다가오는 크리스마스를 기다리는 설레는 마음으로 주제로 선정하였다.
프로그램 기능	<p>1) 크리스마스 트리와 선물(텍스처매핑)을 모델링 - 선물은 띠무니텍스처 매핑을 통해 포장하였음</p> <p>2) 트리와 선물을 중점적으로 조명 2개 on(조명을 트리의 앞뒤로 배치하여 은은하게 비치도록 하였음) - 키보드 방향키 '↑'키를 누르면 조명이 밝아지고, '↓'키를 누르면 조명이 어두워짐. 최대 밝기는 제한하였음.</p> <p>3) 지속적으로 눈이 내리는 모습 묘사(타이머) - z 또는 Z키를 통해 눈이 내리게하거나 멈추게 할 수 있음</p> <p>4) 윈도우 크기 변경시 물체가 왜곡되지 않음</p> <p>5) 마우스 우클릭시, 메뉴팝업(1. 선물열기 2. 제자리로 컴백) - '선물열기' 메뉴를 선택하면, 선물이 4개의 뷰포트로 나뉘어 보여짐. : 선물은 정육면체에 귀여운 고양이 사진을 텍스처매핑한 장면임 - '제자리로 컴백' 메뉴를 선택하면, 트리가 있는 시점으로 다시 돌아옴.</p>
프로그램 메뉴얼	<p>1) z 또는 Z키를 통해 눈내림을 멈추고 제어할 수 있음</p> <p>2) 키보드 방향키 '↑'키, '↓'키를 통해 조명의 밝기를 조절할 수 있음</p> <p>3) 마우스 우클릭을 통해 메뉴팝업, 1번 메뉴를 선택하면 선물을 확인할 수 있음 - 선물의 확인한뒤 2번 메뉴를 선택하면 트리가 있는 시점으로 돌아올 수 있음</p>
과제 하면서 배운 점	<p>풍경묘사를 주제로 선택했기 때문에 게임처럼 동적인 주제보다는 쓸모있는 기능 구현을 많이 하지 못해서 아쉬웠습니다. 사소한 문제들(마우스를 클릭해야 키보드콜백이 작동함, 트리 전체에 텍스처매핑이 일어남, 1D-2D매핑을 동시에 했더니 제어가 어려웠음 등등)이 꽤 발생해서, 이러한 문제들을 해결하느라 기능적인 면에서 집중을 하지 못한 것 같습니다. 선물도 각 면들에 다른사진을 입힌다던지, 선물을 클릭하면 시점이 확대되면서 선물이 보여지게 한다던지 등 시간만 충분하다면 더 다양하게 구현 할 수 있었을텐데 하는 아쉬움이 크게 남습니다. 하지만 문제들을 스스로 해결하면서 텍스처매핑의 구동 원리를 정확히 알게되었고, 지금까지 했던 과제들을 돌아보며 한 학기 활동을 정리할 수 있었습니다. 아직 기초적인 수준이지만, 이 수업을 통해서 그래픽스 분야에 관심을 가지게 되었습니다. 또한 나중에 시간을 내어 과제의 완성도를 더 높여보고 싶습니다.</p>