

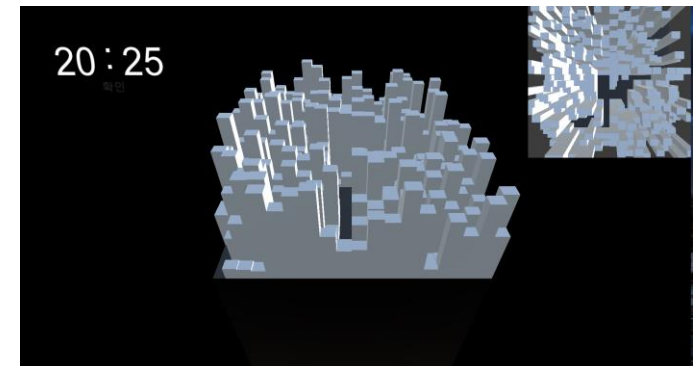
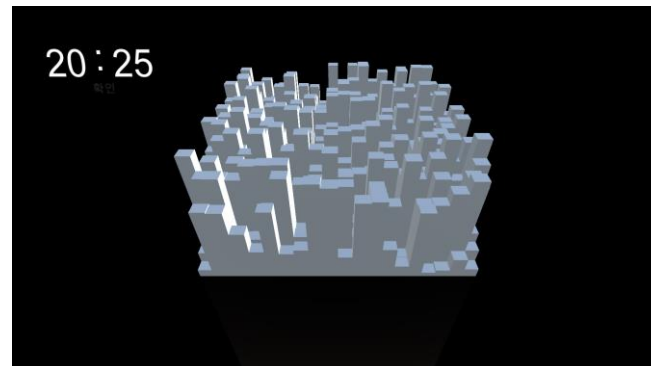
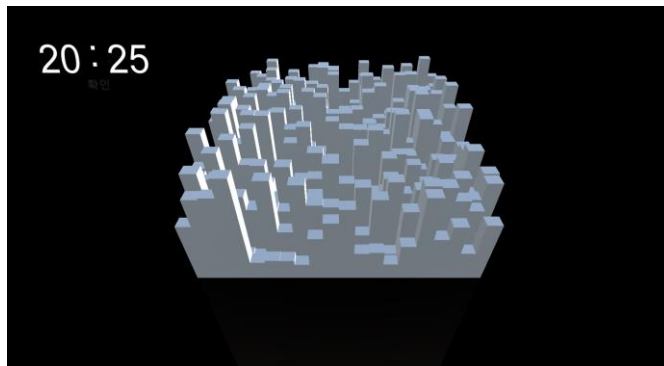
컴퓨터 그래픽스 숙제1

Moving Mountain & Maze (3M)

2021년 2학기

Moving Mountain & Maze (3M)

- 움직이는 산과 미로 만들기
 - 화면에 바닥을 그린다.
 - 사용자에게 가로와 세로의 나누기 개수를 입력 받는다.
 - 콘솔창에서 가로와 세로의 개수를 입력 받도록 한다.
 - 나누기 개수는 $5 < \text{개수} < 20$ 으로 한다. (최대값 변경 가능)
 - 입력 받은 개수 만큼으로 가로와 세로를 나누고 각 칸에 육면체를 그린다.
 - 키보드 명령에 의해 육면체들이 다른 속도, 다른 최대/최소 높이로 움직인다.
 - 화면의 한 부분에 탐류의 미니맵이 그려진다.



Moving Mountain & Maze (3M)

- 키보드 명령을 입력 받는다.
 - o/p: 투영을 선택한다 (직각 투영 / 원근 투영)
 - z/Z: 원근 투영 시 모델링이 멀게 보이면 z축으로 이동할 수 있게 한다.
 - m/M: 육면체들이 위 아래로 움직인다/멈춘다.
 - 움직이는 속도와 높이의 최대값은 다양하다. 최대/최소 높이는 본인이 정한다.
 - x/X: 카메라가 바닥의 x축을 기준으로 양/음 방향으로 회전한다.
 - y/Y: 카메라가 바닥의 y축을 기준으로 양/음 방향으로 회전한다.
 - r: 미로를 제작한다.
 - 가로와 세로를 나눈 등분에서 미로가 만들어지면 그 해당 칸의 육면체는 사라지고 미로가 생긴다.
 - s: 미로에서 객체가 움직이기 시작한다.
 - v: 육면체들 움직임이 멈추고 낮은 높이로 변한다.
 - 미로에서 움직이는 객체 확인할 수 있다. 다시 누르면 움직임 다시 시작된다.
 - w/a/s/d: 객체 앞/뒤/좌/우 이동
 - +/-: 육면체 이동하는 속도 증가/감소
 - 1/3: 카메라 시점 1인치/3인치 변환
 - 1인치 시점 (객체 시점)/3인치 시점 (쿼터뷰 시점)
 - c: 모든 값 초기화
 - q: 프로그램 종료
- *** 키보드 명령어를 콘솔창에 출력한다.

Moving Mountain & Maze (3M)

- 숙제 제출하기

- 이클래스에 필요한 파일들을 압축하여 업로드한다.
 - 압축 파일 이름: **컴그 번호 학번이름.zip** (예, 컴그01_2020123456홍길동.zip)
 - 모든 cpp, h 파일
 - 셰이더 파일 (버텍스 셰이더, 프래그먼트 셰이더 파일)
 - 오픈지엘 외에 특별한 라이브러리 사용 시, 해당 라이브러리 파일
 - 리드미 파일 (readme.txt): 반드시 제출
 - 구현한 내용, 구현하지 못한 내용
 - 키보드 명령어
 - 기타 실행 시 알아야할 요소들...

- 보너스 구현 요소

- 제시한 요소 외에 구현 시 난이도에 따라 보너스 점수 부여
- 그 외, 보너스 요소: 리드미에 작성하기

- 제출일

- **2021년 11월 8일 (월요일) 오후 11:59 까지**
- 늦은 제출은 11월 11일 (목요일) 오후 11:59 까지