

2016년 2학기

# 컴퓨터 그래픽스 최종 프로젝트

# 3차원 게임 만들기

- 3차원에서 사용자와 프로그램이 상호작용하는 게임 만들기
  - 객체 표현: 육면체나 구 등, 간단한 객체로 표현한다.
  - 기능: 키보드 또는 마우스를 이용하여 사용자가 입력하면 프로그램이 상황이 바뀌면서 새로운 내용을 출력한다.
  - 앞으로 추가 학습 내용
    - 곡선/곡면 구현
    - 조명
    - 텍스처 매핑
    - 알파값 사용하여 반투명 효과
  - 3차원의 효과를 최대한으로 반영하도록 계획하기!

# 3차원 게임 만들기

- 프로젝트 진행
  - 팀 작업으로 진행: 2인 팀을 구성하여 프로젝트 수행
- 제안서 제출
  - 제안서 내용
    - 개발할 게임의 내용 (비슷한 게임이 있는 경우 스크린 샷 포함)
    - 게임의 특징
      - 3차원 효과는 어떤 것을 사용할 지 서술
    - 팀원의 역할 분담 표
    - 스케줄 표
  - A4용지 3장 분량의 제안서 (문서 파일) **출력하여 제출**
    - 주간(월화): 11월 22일 (화) **출력하여 제출**
    - 주간(월목): 11월 24일 (목) **출력하여 제출**
    - 야간(화목): 11월 24일 (목) **출력하여 제출**

# 3차원 게임 만들기

- 최종 프로젝트 제출
  - 12월 12일(월) 오후 11시50분까지 e-class 에 제출
  - 제출물은 e-class에 2인 모두 제출할 것
  - E-class제출물: 아래의 파일들을 압축하여 제출하기
    - 제안서
    - 개발 결과 보고서: 4장 이상의 문서
      - 게임 소개
      - 구조 소개하기 (클래스, 구조체 등 2인 공동 작업을 위해 구성한 프로그램 구조 작성하기)
      - 프로젝트 진행 사항
      - 팀원간 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
    - 프로젝트 파일:
      - 소스코드, 리소스, 프로젝트 파일 등

# 3차원 게임 만들기

- 최종 프로젝트 발표
  - 12월 3째 주에 발표
  - 팀 별 5~8분간 발표하기
    - 발표자료 준비: 파워포인트 발표자료
    - 프로그램 데모하기
  - 발표하는 날, 결과보고서 출력하여 제출하기