

# Chapter Assignment

Unity

# 발표에 대한 기본 원칙

- 발표 방법
  - 개인 발표
  - 할당된 발표 범위에 대해 20분 발표 준비 : 이론 + 실습 각 10분
  - 1주당 6~7명 발표
- 발표를 안할 경우의 조치
  - 1안 F
  - 2안 발표점수 0점
  - 차주 발표(대신 감점30%)
- 발표를 한번 더 할 경우의 조치
  - 100 % 추가 인정
  - 50% 추가 인정
  - 추가 점수 없음
- 발표의 평가
  - 발표자 평가 및 퀴즈

# 발표 항목 구분

- Chapter 2. 2D
  - (남명준) 컴퓨터 그래픽스 용어 정리 / Sprite, 리지드 바디, 콜라이더, 조인트, 이펙터
  - (서원덕) 스프라이트 / 생성, 에디터, 패커
  - (윤해수) 스프라이트 / 9슬라이싱, 마스크, 아틀라스
  - (정재민) 물리 레퍼런스 / 리지드 바디 2D
  - (고진영) 물리 레퍼런스 / 콜라이더 2D
  - (손기완) 물리 레퍼런스 / 2D 조인트
  - (노승민) 물리 레퍼런스 / 이펙터 2D
- Chapter 3. Graphics
  - (우동규) 그래픽스 개요 / 조명 / 광원
  - (김가연) 그래픽스 개요 / 조명 / 새도우, 조명 모드
  - (백준우) 그래픽스 개요 / 조명 / 전역 조명, 관련 항목
  - 그래픽스 개요 / 카메라
  - 그래픽스 개요 / 머티리얼, 셰이더 및 텍스처 / 스탠다드 셰이더 이론 및 실습 각 1 인 (2명)
  - 그래픽스 개요 / 머티리얼, 셰이더 및 텍스처 / 레거시 셰이더 이론 및 실습 각 1 인 (2명)
  - 그래픽스 개요 / 동영상 개요
  - 그래픽스 개요 / 터레인 엔진

# 발표 항목 구분

- Chapter 3. 그래픽스 개요 (계속)
  - 그래픽스 개요 / 트리 에디터
  - 그래픽스 개요 / 파티클 시스템
  - 그래픽스 개요 / 포스트 프로세싱 개요 이론 및 실습 각 1 인 (2명)
  - 그래픽스 개요 / 반사 프로브
  - 그래픽스 개요 / 클러스터 렌더링
  - 그래픽스 개요 / 고급 렌더링 기능 / HDR 렌더링, 렌더링 경로, 디테일 수준
  - 그래픽스 개요 / 고급 렌더링 기능 / DirectX 11 및 OpenGL Core, 컴퓨트 셰이더, 그래픽스 커맨드 버퍼, GPU 인스턴싱
  - 그래픽스 개요 / 고급 렌더링 기능 / 그외 나머지
  - 그래픽스 개요 / 절차적 머티리얼, 절차적 메시 지오메트리
  - 그래픽스 개요 / 그래픽스 퍼포먼스 최적화, 레이어
  - 그래픽스 레퍼런스 / 생략
  - 그래픽스 개요 / 그래픽스 작업 수행 방법 / 아래 제외한 전체
  - 그래픽스 개요 / 그래픽스 작업 수행 방법 / 3D 앱에서 모델을 임포트하는 방법
  - 그래픽스 튜토리얼 / 생략