

컴퓨터 그래픽스 최종 프로젝트

"3D Interactive Program"

2022년 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
 - 다른 반 학생과 팀 구성 가능: 어느 반에서 면담하고 발표할 지 알려줄 것

• 제안서 제출

- 제안서 내용
 - 개발할 프로젝트의 내용
 - 개발할 프로젝트의 내용을 설명한다.
 - 프로젝트의 규모를 제시: 스테이지, 캐릭터, 적, 배경 등 어느 정도의 규모로 개발할 지 설명
 - 비슷한 프로그램이 있는 경우 스크린 샷 포함
 - 프로젝트의 특징
 - 본인이 구현할 프로젝트에서 어떤 점에 중점을 둘 지 서술
 - 팀원의 역할을 어떻게 분배할 지 서술
 - 스케줄 표
- 제출: **제안서는 수업시간에 출력물 제출과 온라인 제출을 모두 한다. 팀 별로 한번 제출한다.**
 - 1) A4용지 3장 분량의 제안서 (문서파일)을 **출력하여 제출한다.**
 - 1반, 2반: 11월 16일 (수요일)에 제출
 - 3반: 11월 17일 (목요일)에 제출
 - 팀별로 면담 실시
 - 2) 이 클래스의 프로젝트 항목에 팀을 구성하고 제안서를 제출한다.

3차원 상호작용 프로그램 만들기

• 최종 프로젝트 제출

- 12월 15일(목) 오후 11시59분까지 e-class 에 제출
- 제출물은 e-class에 2인 모두 제출할 것
- E-class제출물: 아래의 파일들을 압축하여 제출하기
 - **제안서**
 - **개발 결과 보고서**: 4장 이상의 문서
 - 프로젝트 소개
 - 구조 소개: 프로젝트의 클래스 구조 , 또는 데이터 저장을 위한 구조체 등 2인 공동 작업을 위해 구성한 프로그램 구조 작성
 - 프로젝트 진행 사항
 - 팀 원간 작업한 내용 작성
 - 결과물 제시: 스크린 샷 등 개발한 내용의 결과 소개
 - 필요한 명령어: 키보드 또는 마우스 명령어 소개
 - 프로젝트 개발 소감 및 후기: 팀원 각각의 소감 및 후기
 - **발표 자료**: 프로젝트를 소개하는 발표 자료
 - **프로젝트 파일**:
 - 소스코드, 셰이더코드, 리소스들, 프로젝트 파일 (불필요한 파일 제거 후) 등
 - 실행파일 (release 모드)
- 유튜브 발표 영상: 유튜브에 프로젝트 소개 영상 올리고 링크 첨부하기:
 - 영상 제목에 [2022-2 컴퓨터 그래픽스 최종 프로젝트] 을 반드시 붙여주세요!!

3차원 상호작용 프로그램 만들기

- 최종 프로젝트 발표:
 - 12월 15일 또는 12월 19일에 반 별로 발표 진행
 - 팀 별 3~5분간 준비해온 발표 자료로 발표하기
 - 프로그램 데모하기
- 발표하는 날, **결과보고서 출력하여 제출하기**