

컴퓨터그래픽스 중간프로젝트 요구사항 자가체크

| 요구사항 | 평가내용 | | 구현위치 |
|-------------|--|---|---|
| 씬 만들기 | Indoors라는 이름의 새로운 3D 씬을 만들 수 있는가? | O | Assets/Scenes |
| | Outdoors라는 이름의 새로운 3D 씬을 만들 수 있는가? | O | Assets/Scenes |
| | 런타임 중에 씬을 바꿀 수 있는가? | O | Outdoors::Key Indoors::Dice |
| 지형 만들기 | Terrain 오브젝트를 씬에 추가할 수 있는가? | O | Outdoors::Terrain |
| | Paint Terrain의 Raise or Lower Terrain을 사용하여 지형의 고저를 표현할 수 있는가? | O | <All> |
| | Paint Terrain의 Paint Texture로 3개 이상의 Layer를 만들고 Terrain에 칠할 수 있는가? | O | <All> |
| | Paint Terrain의 Set Height로 일정한 높이의 평지를 만들 수 있는가? | O | <river> |
| | Paint Terrain의 Smooth Height로 지형의 고저를 완만하게 처리할 수 있는가? | O | <house to river> |
| | Paint Tree로 3개 이상의 Tree를 Terrain에 그릴 수 있는가? | O | <All> |
| | Water를 활용하여 강, 호수, 바다 등을 표현할 수 있는가? | O | Outdoors::River |
| | Wind Zone을 활용하여 바람 효과를 만들 수 있는가? | O | Outdoors |
| | Asset Store에서 적절한 건축물(Free Suburban Structure Kit) 애셋을 다운로드 받아 지형에 추가할 수 있는가? | O | Outdoors::SuburbanHouseVer1 |
| 게임 오브젝트 /계층 | 3D 오브젝트를 활용하여 간단한 구조물(예: 원두막 등)을 FPSController의 스케일에 부합하게 만들 수 있는가? | O | Indoors |
| | Prefab을 만들 수 있는가? | O | Assets/Prefabs |
| 애니메이션 | 3D 오브젝트(가령, Cube 등)에 Transform 컴포넌트와 관련된 애니메이션(가령, 회전 등) 기능을 추가할 수 있는가? | O | Outdoors::Key |
| | Animator 컴포넌트의 speed 속성을 키보드의 Space 키로 제어하여 재생, 정지 기능을 구현할 수 있는가? (역재생의 P 키와 중복되어 변경함) | O | Outdoors::Vane |
| | Animator 컴포넌트의 speed 속성을 마우스 클릭으로 제어하여 재생, 정지 기능을 구현할 수 있는가? | O | Outdoors::Vane |
| | 키보드로 애니메이션의 재생(P), 정지(S), 역재생(B) 기능을 구현할 수 있는가? | O | Outdoors::Vane |
| | 충돌판단(OnTriggerEnter)으로 "Door"를 열고 닫을 수 있는가? | O | Indoors::DoorSet_Hinged |
| | "Door"가 열리고 닫힐 때 손잡이, 열쇠문치 등을 함께 움직이게 할 수 있는가? | O | Outdoors::SuburbanHouseVer3B::Door_Animated >계층구조 바꿈 |
| | 충돌판단(OnTriggerEnter)으로 "Window" 오브젝트를 열고 닫을 수 있는가? | O | Outdoors::SuburbanHouseVer3B::Window_Animated |
| 셰이더 다루기 | 머티리얼을 통해 변수를 입력 받아 밝기(_Brightness)를 제어할 수 있는 셰이더를 만들 수 있는가? | | Indoors::00_Brightness |
| | 금속 질감의 Shader(Metalic, Smooth)를 만들 수 있는가? | O | Indoors::01_Metal |
| | 표면의 요철을 잘 나타내는 Shader(NormalMap)를 만들 수 있는가? | O | Indoors::02_NormalMap |
| | 두 개의 Texture를 Lerp 함수로 혼합할 두 텍스처가 50%씩 보이게 할 수 있는가? | O | Indoors::03_Lerp |
| | Alpha 값이 있는 Texture의 배경에 다른 Texture가 보이도록 혼합할 수 있는가? | O | Indoors::04_Alpha |
| | 흘러내리는 "폭포" Shader 만들 수 있는가? | O | Outdoors::Rock::Waterfall |
| | 흑백 셰이더를 만들 수 있는가? | | Indoors::05_BW |
| | 3D 오브젝트의 외곽선을 표시하는 Shader를 만들 수 있는가? | O | Indoors::Venus_Outline |
| | 3D 오브젝트의 음영이 분절적인 Shader를 만들 수 있는가? | O | Indoors::Venus_DisContinuous |
| | 3D 오브젝트의 외곽선을 표시하는 동시에 음영이 분절적으로 보이는 Shader를 만들 수 있는가? | O | Indoors::Venus_OutlineDisContinuous |