

CG Term Project

2012210046 박지홍

What & Why

- 작년 가장 핫 했던 포켓몬 Go와 같이 몬스터 볼을 던져 포켓몬을 잡는 동작을 다음과 같이 구현.
 - 몬스터 볼이 날아가고 부딪혀서 떨어지는 등의 움직임.
 - 몬스터 볼에 반사되는 포켓몬과 주변 풍경의 모습.
 - 몬스터 볼에 부딪혔을 때의 포켓몬의 움직임.
 - 몬스터 볼의 그림자, 포켓몬이 확대 축소 될 때의 텍스처 매핑 등.
- 즐겨 하는 게임을 CG텀을 통해 비슷하게 구현해보고 싶다.



How

- 포켓몬 Go가 모바일 게임임으로 모바일 플랫폼으로 구현.
- 개발 환경
 - OpenGL ES 3.0
 - Android Lollipop 5.0
 - Android studio

Schedule

- 5월 15일 : Term Project Proposal 발표
- 5월 둘째주 : 포켓몬 object 및 몬스터볼 object 구현 및 이동
- 5월 셋째주 : object 들의 shading, lighting 구현
- 5월 넷째주 : 몬스터볼 물리 법칙 및 반사 구현
- 5월 다섯째주 : 포켓몬 충돌 물리 법칙 구현
- 6월 5일 : Graphics Application & Term Project 발표 순서 결정