2024 - 2학기 컴퓨터 그래픽스

**기말 프로젝트 기획 제안서**

주제 - 게임 오브 시시포스, 락 오브 에이지와 유사한 게임 모작

구현 내용

1. 스테이지 2개 규모
2. 바위를 조작해 굴려서 목표 지점까지 도달해야 함.
3. 장애물에 닿으면 바위의 속도가 느려지거나 반대로 튕겨 나감.

• 프로젝트의 메인 요소

1. 3D 오브젝트의 구현과 물리적 작용
2. 게임적 재미 요소

• 역할 분배

* 송형규

3D 모델링(맵, 플레이어 캐릭터, 장애물 등 구현)

모델링 적용

게임 시스템 구현

이외 요소들 프로그래밍

* 송준호

프레임워크 제작

게임 시스템 구현

이외 요소들 프로그래밍

구현 내용

1. 플레이어

플레이어는 구 형태의 돌을 조작.

가만히 있어도 맵이 기울어져 있어 스스로 내려감.

1. 장애물

스테이지에는 장애물이 있어 플레이어의 진로를 막으며, 이동하는 경우도 있음.

1. 스테이지

3 - 1. 기초적인 조작을 알 수 있게 하기 위하여 간단한 맵과 적은 수의 장애물이 존재하는 튜토리얼 역할의 맵.

3 - 2. 간단하게 움직이는 장애물들이 존재하며 플레이어는 성문(목표 지점)을 여러 차례 도달해야 함.

1. 카메라

4 - 1.

플레이어를 따라다니면서 시점을 보여주는 원근 투영 카메라

4 - 2.

플레이어를 위에서 바라보면서 미니맵의 역할을 하는 직교 투영 카메라

|  |  |
| --- | --- |
| 주차별 일정 | |
| 주차 | 내용 |
| 1주차  (11월 18일 ~ 24일) | 3D 모델링 제작, 기초적인 프레임워크 구현 |
| 2주차  (11월 25일 ~ 12월 2일) | 3D 모델링 제작, 게임 시스템 구현 |
| 3주차  (12월 2일 ~ 9일) | 모델링 적용, 스테이지 제작 |
| 4주차  (12월 10일 ~ 16일) | 디테일 추가, 버그 수정 |

게임 이미지

|  |  |
| --- | --- |
| 이미지 | |
| 락 오브 에이지(Rock of Ages) | 게임 오브 시시포스 |
|  |  |
|  |  |