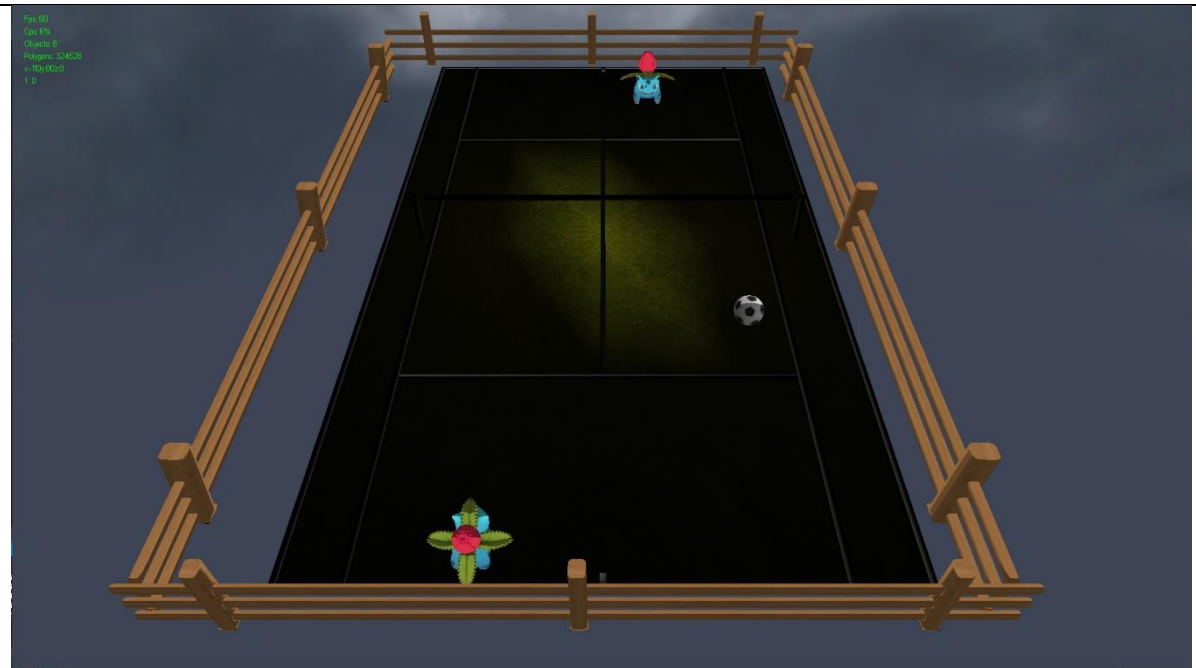


3D Pong Gmae -Computer Graphics Practice (2)-

과목명	담당교수	이름	제출일
컴퓨터그래픽스실습(2)	김예진	B577041 하태훈	2019.11.11

제목		
3D Pong Game		
<div><div>Font 001 Cpu 87% Object 9 Polygon 324528 v=100 (1000) 1.0</div></div>		
내용	<p>DirectX를 이용한 3D Pong Game 제작</p> <p>Field에 Point Light 적용 / 그외의 오브젝트는 모두 Directional Light 적용</p> <p>공이 player 또는 enemy와 충돌시 반사 법칙의 방향으로 이동</p> <p>플레이어의 이동을 유도하기 위해 충돌후 공 이동방향에 (rand()%3)*0.1 추가</p> <p>Front Facne와 충돌시 player Point 증가와 공의 위치 초기화</p> <p>Back Fancedhk 충돌시 enemt Point 증가 공의 위치 초기화</p> <p>공의 Y좌표를 확인후 그 좌표와 같아 질때까지 enemy가 매초 0.5씩 이동</p>	
조작법		
카메라 이동		캐릭터 이동
카메라 좌표 이동	카메라 방향 전환	
W : 전방으로 이동 A : 좌측으로 이동 D : 우측으로 이동 S : 후방으로 이동	마우스 X축 : X축 회전 마우스 Y축 : Y축 회전	Front Arrow : 전방으로 이동 Left Arrow : 좌측으로 이동 Right Arrow : 우측으로 이동 Bacl Arrow : 후방으로 이동