

2016 CG Term Proposal

2014210079 양은정

Scenario

- Patronus!



<https://youtu.be/RCVdgFin8uQ?t=46s>

Scenario

- First-Person-Shooter Game
- 원형의 Field 내에 Player, Target 존재
- W,A,S,D 키를 누르면 Player가 이동한다
- Z 키를 누르면 Skill을 쓴다
 - 1) Skill Effect가 생성
 - : 동물 모양의 Model과 Model을 감싸는 Particle Effect
 - 2) Skill Effect는 Target의 중심위치를 향해 shoot
 - : target을 향해 등속운동
 - : target 위치에 도달하면 사라진다

구현 사항

- 필수 구현목표

1. Skill Effect

: Particle Effect & 3D Model Rendering

2. Phong Lighting

3. Addictive Alpha Blending

4. 3D Model Animation

5. Post Processing

: Glow Effect

구현 사항

- 추가 구현목표

5. Advanced Rendering

: Normal Mapping

6. Additional Camera Moving

7. Additional Particle Effect

: Particle Animation with Physics

개발 환경

- PC platform
- Visual C++ 2012 on Windows
- Using OpenGL 1.0