컴그 최종 프로젝트

3팀?

조원 : 나, 너

목차

1.개발할 프로젝트의 내용

개발할 프로젝트의 내용을 설명한다.

프로젝트의 규모를 제시:

스테이지, 캐릭터, 적, 배경 등 어느 정도의 규모로 개발할 지 설명

비슷한 프로그램이 있는 경우 스크린 샷 포함

2.프로젝트의 특징

3차원 효과는 어떤 형태를 구현할 지 서술

3.팀원의 역할을 어떻게 분배할 지 서술

4.스케줄 표

(ctrl + enter)

개발할 프로젝트의 내용

만들려는 것(이름)‘3차원 큐브 미로’ (구려)

3차원 공간에서 볼 수 있는 큐브 안에 미로를 구현하고 그 미로 안에 구슬이 있고

큐브를 돌려서 구슬이 가장 안쪽까지 도달하는 것이 목표인 프로그램이다.

규모

스테이지

N\*N큐브의 조각 안에 M\*M미로를 생성하고 이 구조물을 겹겹이 만든다.

스샷추가, 추가 설명

특징

이러이러한 특징

3차원 효과는 어떤 형태를 구현할 지 서술

실제 큐브처럼 퍼즐을 풀 수 있으며(부분부분 돌아간다)

큐브 자체를 돌릴 수 있다

미로 안의 구슬은 중력의 영향을 받아 움직인다.

조명

을 어떻게 사용할 것이다,

몰?루

텍스쳐

를 어떻게 사용하여 어떤 효과를 줄 것이다.

EX) 노멀 맵을 적용한 텍스처를 사용하여 입체적인 효과를 준다

알파값

필요 없거나 불필요한 부분을 투명하게 만들어 시야의 방해를 막는다.

EX) 구슬이 있는 면이 화면 기준 반대쪽 면일 경우 해당 층 까지 큐브를 투명하게 만든다.

역할

각자 어느 부분을 구현

이건 기획과 실제 결과가 달라도 상관 없을 듯

스케쥴 표

제일 싫은 거

이것도 기획과 실제 결과가 달라도 상관 없을 듯