



## 컴퓨터 그래픽스 최종 프로젝트 제안서

제출일: 2023.11.14

전공: 게임공학과

2019184030 조성원

2019184020 윤은지

- 제작할 게임 설명

두뇌 풀가동

: 아래의 방송 화면과 같이 블록으로 게임을 제작할 예정입니다.



- 게임의 특징

다채로운 색의 3D 블록으로 조합하는 여러 가지 빈칸 모양의 시각적 효과를  
중점으로 구현

## • 구현할 내용 서술

### < 정신통일 게임 >

플레이어가 벽을 피하는 게임

### <벽 구현>

3 X 3 정육면체 블록

- 1 . 블록 색상 변경 - RGB
- 2 . 블록 크기 변경 - size
- 3 . 블록 존재 여부

### <플레이어 구현>

벽 블록보다 작은 정육면체 블록

- 1 . 플레이어는 다가오는 벽을 피해야 함
- 2 . 플레이어는 자신의 색깔을 바꿀 수 있는데 벽 블록의 색깔과 자신의 색깔이 똑같으면 통과할 수 있음
- 3 . 벽 블록의 크기가 작을 때 플레이어는 자신도 크기를 낮춰 벽 블록을 피할 수 있음
- 4 . 플레이어는 자기 기준으로 카메라 시점 변경이 가능함 (1인칭)

### < 라운드 >

- 1 라운드 - 3번 구현
- 2 라운드 - 1번 3번 구현
- 3 라운드 - 1번 2번 3번 구현

• 키 입력



플레이어 색상 변경 : r, g, b

플레이어 축소 확대: s

플레이어 좌우 이동: a, d

• 개발 스케줄

	조성원	윤은지
11/15~11/25	프레임워크 제작(벽, 플레이어 객체 생성)	리소스 수집
11/26~/28	플레이어 색 변경 기능	블록 이동, 맵 배치, 카메라 1, 3인칭 시점 변경
11/29~11/30	블록 축소 확대 기능	블록과 플레이어의 충돌 처리
12/1~12/3	블록 색상 랜덤하게 변경	게임 엔딩 화면 삽입, 사운드 삽입, 유튜브 영상 제작
12/4~12/5	최종 테스트 및 디버깅	최종 테스트 및 디버깅