|  |
| --- |
| **3D 당구 게임 만들기** |

**1. 서론**

**1.1. 연구배경**

참신하고 재미있는 게임을 생각해보던 중 기존의 당구 게임을 3D 공간으로 확장하면 현실세계의 물리 법칙의 구현을 가상 현실에 옮김으로써 도전과 재미를 모두 함께 할 수 있다고 생각함.

**1.2. 연구목표**

3D 당구 게임을 구현하여 마찰력,질량, 각 회전등을 최대한 물리 법칙과 유사하게 구현한 당구 게임 구현.

**2. 관련연구**

**2.1. 기존 당구 게임**

기존 당구 게임은 물리 법칙의 구현이나 공간면에서 2D라는 한계점이 있음

**2.2. 기존 연구의 문제점 및 해결 방안**

**2.2.1. 연구의 문제점**

기존 당구 게임은 현실의 물리 법칙의 구현이 엔진의 한계로 잘 구현 되어 있지 않으며 공간 역시 2D 공간이라는 한계가 있음.

**2.5.2. 해결 방안**

직접 개발한 물리 시스템으로 당구 게임을 구현하여 좀 더 현실적인 움직임을 구현.

**3. 프로젝트 내용**

**3.1. 시나리오**

일차적으로 당구 게임을 구현한다. 이후 구현한 당구게임을 3D공간으로 확장한다.

**3.2. 요구사항**

게임의 형식으로 동작 할 수 있어야 한다. 현실의 당구 게임의 법칙을 이용해 플레이 할 수 있어야 한다. 현실의 물리 법칙과 최대한 유사하게 동작한다.

.

**4. 향후 일정 및 역할 분담**

**5. 결론 및 기대효과**

기존의 당구 게임보다 좀 더 현실적인 게임을 만듬으로써 기존의 물리 엔진의 문제점을 보완할 수 있음. 또한 3D 당구 게임을 통해 2D 당구 게임보다 사용자에게 즐거운 경험을 제공 할 수 있다.

**6. 참고문헌**