3D 과제1 계획

1. ~~지형: Base + Detail 텍스처 매핑을 해야함~~. 추가적인 텍스처를 넣어서 꽃밭, 자갈길 등 표현, 플레이어가 다닐 수 있는 길 텍스처로 표현, ~~스카이박스~~

2. 빌보드를 사용하여 꽃밭, 나무 등을 그려서 많이 그리기

3. ~~플레이어는 육면체여도되고 다른 모델이 있으면 모델을 가져와도됨~~.

~~플레이어는 ctrl을 누르면 총알을 발사한다~~.

다른 오브젝트 또는 지형과 총알이 충돌하면 폭발 -> 텍스처로

블렌딩을 사용해도 되지만, PS에서 픽셀을 출력할지 말지만 결정해도 구현 가능

4. 나머지는 가정을 하고 추가적으로 구현

게임 컨셉

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 10/28 목 | 29 금 | 30 토 | 31 일 | 1 월 |
| * Skybox 추가 * 플레이어 총알 구현 * 충돌 오브젝트 추가 | * 빌보드로 충돌 시 폭발 구현 | * 빌보드로 꽃밭, 나무 | * 플레이어가 다닐 길 텍스처로 표현 | * 플레이어 충돌 시 꽃밭 흔들림 추가 |
| 2 화 | 3 수 | 4 목 | 5 금 | 6 토 |
|  |  |  |  |  |