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

물감을 쏜다. 충돌 시 텍스처는 물감으로. 시작지점 부분에 그림판 추가, 흰색 육면체 몬스터를 맞춰서 그 몬스터에 텍스처를 입힘. 지형의 끝에 벽을 추가하여 벽에 물감이 칠해지도록. 꽃밭에 플레이어가 충돌하면 흔들리도록.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
|  |  |  |  |  |