3D 게임프로그래밍

과제01 설명 문서

<과제01 텍스처>

제출일: 2021. 11. 08

2018182021 윤성주

**목차**

1. 프로젝트 소개
2. 프로젝트 목표
3. 구현 내용 설명 및 가정
4. 코드 설명
5. 사용한 자료구조와 알고리즘
6. 게임의 매커니즘
7. 조작법
8. 프로젝트 플레이 화면
9. **프로젝트 소개**

지형, 오브젝트 등을 텍스처를 사용해 렌더링하고, 빌보드와 이펙트를 추가하였다.

1. **프로젝트 목표**
2. 지형을 베이스 텍스처와 디테일 텍스처 여러 개를 사용해서 렌더링한다.
3. 스카이박스를 추가해서 화면에 빈틈이 없도록 한다.
4. 지형위에는 알파 텍스처를 사용하여 길을 그린다.
5. 지형 위에 빌보드로 나무, 꽃을 그린다.
6. 지형 위에는 플레이어가 움직이며 Ctrl을 누르면 총알이 발사된다.
7. 총알은 지형위에 설치된 오브젝트와 충돌 시 폭발하며 이때 폭발 이펙트가 생성된다.
8. **구현 내용 설명 및 가정**

* **가정**
* **플레이어는 모든 오브젝트와 충돌하지 않는다.**
* **지형을 타는 플레이어는 지형을 벗어나지 않는다.**
* **총알은 10초후 자동으로 삭제된다.**
* **총알과 지형은 충돌하지 않는다. (지형과 충돌하는 경우가 많기 때문에 바로 총알이 사라져 버림. 대신 오브젝트와의 충돌은 가능)**
* **물에 빠져도 죽거나 타격을 입지 않는다.**
* **구현 내용 및 기능 설명**
  + **지형**
  + **플레이어**
  + **빌보드 객체**
  + **그 외 오브젝트**

1. **코드 설명**
2. **사용한 자료구조와 알고리즘**
3. **게임의 매커니즘**
4. **조작법**
5. **프로젝트 플레이 화면**