

3D겜1 과제 02 설명문서 2016182024 윤선규

조작법

좌우 방향키 : 좌우 이동

콘솔창에 간단한 설명이 쓰여 있습니다.

구현설명

이동: 플레이어의 속도는 직진방향으로 시간에 비례하여 지수적으로 증가합니다. 좌우 방향키를 통해 좌우 이동을 할 수 있습니다. 많은 오브젝트들이 플레이어를 향해 날라옵니다.

충돌: 벽, 오브젝트, 플레이어는 서로 충돌합니다. 플레이어는 벽, 오브젝트와 충돌하면 이펙트 효과를 납니다 (벽->흰색 /오브젝트->검은색 이펙트). 한 프레임에 애니메이션 및 충돌검사를 네 번 실행하여, 벽 뚫기 현상을 방지했습니다.

세이더: 픽셀세이더를 사용하여 충돌이펙트를 구현했습니다. SRV를 만들어 이펙트를 위한 정보를 전달했습니다 (구현파일: [Effect.h.cpp]). 뷰포트에서 일정 y좌표 이상인 물체들의 색상을 흐릿하게 바꾸어 보았습니다.

