

1. Summary

1.1 제안 내용

1) 프로젝트 주제 및 목적

동기 : 교수님께서 수업 시간에 여담으로 철권게임에 대해서 설명해 준 것이 생각이 나서, 사람을 3차원적으로 표현하는 것이 OpenGL의 여러 가지 함수들을 사용해 볼 수 있을 기회가 될 것 같아서 철권게임의 나무 캐릭터를 토대로 구현하게 되었다.

주제 : 사람을 통해서 여러 가지 움직임 구현

목적 : OpenGL에서 사용되는 Push Pop 함수를 사용함하여, 함수화 된 부분들을 통합하는 과정을 구현함으로써, 객체에 대한 이해도를 높이고, 디버깅 능력을 향상시킨다.

움직임을 구현하기 위해 각종 이벤트를 발생시켜서 좌표값을 계산하는 방법을 익히고, 추후에는 노가다 형식의 좌표대입이 아닌 체계적으로 계산된 좌표값을 이해한다.

2) 기본 설계

1. 팔, 다리, 몸통, 손, 발 등등을 함수화 시켜서 하나의 사람을 구현한다.

2. 좌표값을 변경하여 사람의 움직임을 구현한다.

3) 확장 설계

1. 마우스 이벤트를 이용해서

2. 키보드 이벤트를 이용해서

3. 타이머 이벤트를 이용해서

4. 아이들 콜백함수를 사용하여

5. 텍스처 매핑을 이용하여

6. 팔, 다리, 몸통 각각의 움직임들을 구현

1.2 결과

1) 개선 및 보완 사항

1. 전체의 움직임이 아닌 함수화 된 팔 다리 등 각각의 움직임 구현의 미흡

2. 객체에 이미지를 텍스처를 맵핑시키는 구현의 부족, 고급스러워 보이지 않는 디자인