

```
*/ attention /*
```

```
{UNITY}
```

```
2D Platformer
```

```
Game
```



```
# Contact = Mail / Github
```

```
wlxo402@naver.com / https://github.com/ChaJiTae
```

```
return 0;
```

```
Computer Graphics
```



목차

Menu01

프로젝트 설명

Project outline

Menu02

프로젝트 기능

Project features

Menu03

Q & A

Question & Answer



프로젝트 설명

Project outline

2D PLATFORMER GAME

▣ 프로젝트 명 ... 2D Platformer Basic

▣ 개발 일정 ... 2024.05.01 - 06.20

▣ 개발 특징 ...

- × 컴퓨터 그래픽스 배운 내용을 기반으로 기능 추가
- × Player : 기본 / 걷기 / 점프(상승,하강) 구현
- × Stage : 맵 디자인 / Sprite / Tile map 을 이용한 구현
- × Player와 Stage 간의 충돌처리
- × 추가 기능 : Scene 분할 / Player와 카메라 연동



프로젝트 기능

Project Features

PROJECT FEATURES



FEATURES 01

Scene 분할

TitleScene과 GameScene으로 구분



TitleScene / GameScene

- ★ Favorites
 - All Materials
 - All Models
 - All Prefabs

- Assets
 - Scenes
 - Script
 - sprite
 - Packages

Assets > Scenes



GameScene



TitleScene

Start Button (Scene Change)

```
using UnityEngine.SceneManagement;
using UnityEngine;
```

참조 0개

```
public class TitleController : MonoBehaviour
```

tabnine: test | explain | document | ask | 참조 0개

```
{
    void Update(){
        if (Input.GetMouseButton((int)MouseButton.Left)) {
            SceneManager.LoadScene("GameScene");
        }
    }
}
```



프로젝트 기능

Project Features

PROJECT FEATURES

FEATURES 02

Cinema VirtualCamera

Player를 따라다니는 Camera 구현
CinemachineBrain, CinemaVirtual Camera - Camera

CinemachineBrain

▼ ☒ CinemachineBrain ⓘ ⚙️ ⋮

Live Camera player camera ⓘ

Live Blend

Show Debug Text ☐

Show Camera Frustum ☒

Ignore Time Scale ☐

World Up Override None (Transform ⓘ)

Update Method Smart Update ▼

Blend Update Method Late Update ▼

Default Blend Ease In ▼ s 2

Custom Blends ⓘ Create Asset

► Events

CinemachineVirtualCamera

▼ ☒ CinemachineVirtualCamer. ⓘ ⚙️ ⓘ

Status: Live Solo

Game Window Guide: ☒

Save During Play ☐

Priority 10

Follow player (Tr ⓘ) ⚙️

Look At None (Trans ⓘ) ⚙️

Standby Update Round Robin ▼

► Lens Ortho Size 3.038026

▼ Transitions

Blend Hint None ▼

Inherit Position ☐

On Camera Live (ICinemachineCa

List is Empty

+ -

► Body Framing Transpo: ▼

Aim Do nothing ▼

Noise none ▼

Extensions

Add Extension (select) ▼



프로젝트 기능

Project Features

PROJECT FEATURES



FEATURES 03

Player State

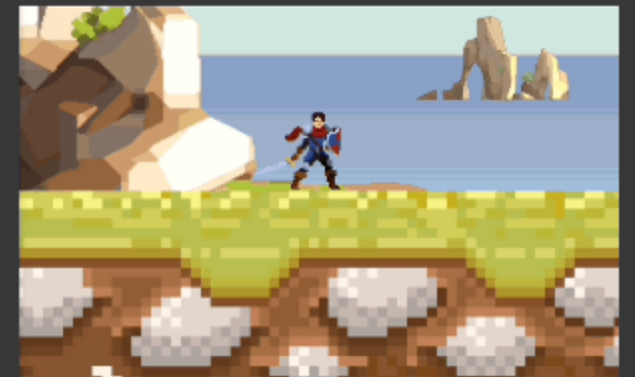
Player Idle / Run / Jump 구현
+ 애니메이션(점프,도약,상승,하강 상태)



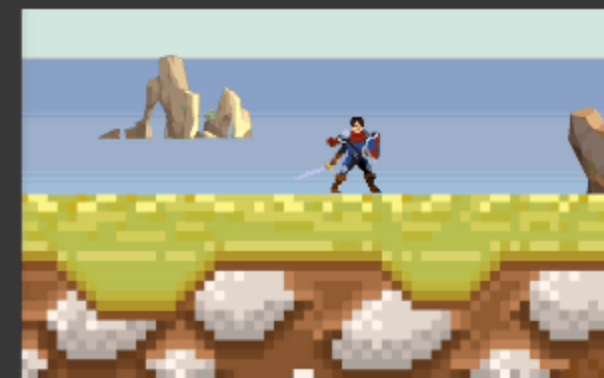
Idle



Jump



Run





프로젝트 기능

Project Features

PROJECT FEATURES



FEATURES 01 Map Design

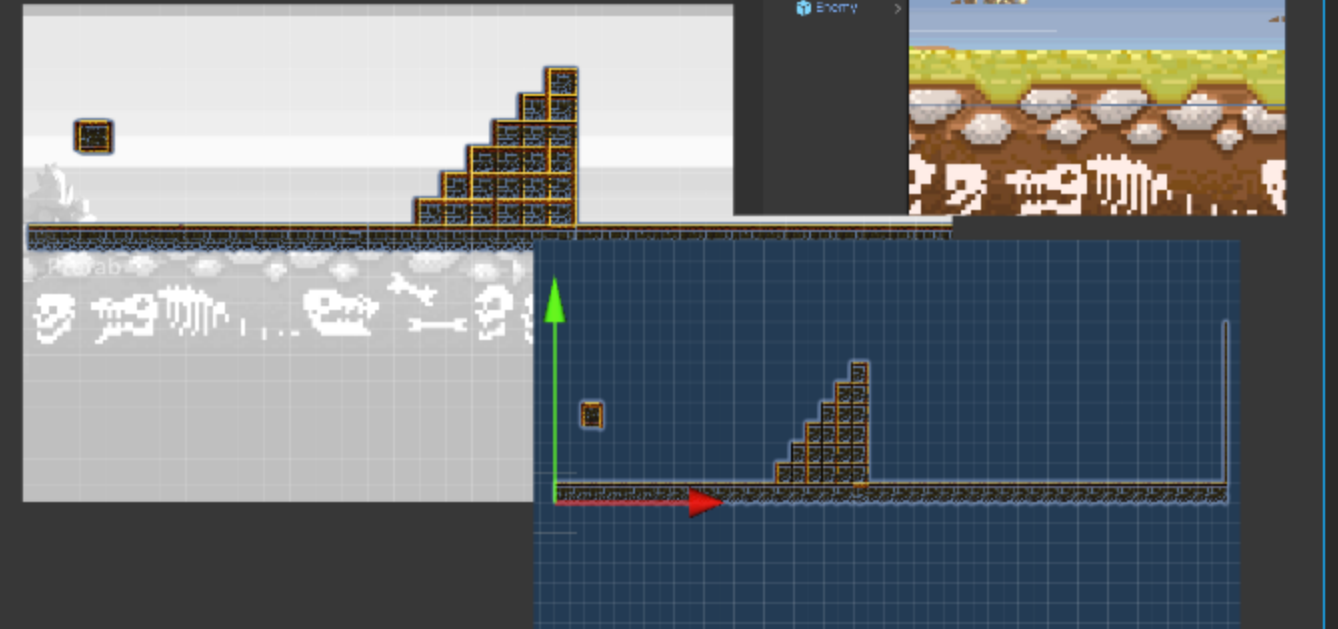
Sprite / Tile Map 사용
+ Player와의 충돌처리
+ 원경,근경 + 오브젝트 레이어



Sprite



Tile Map





문고
답하기

Project Q&A

자유롭게
질문해 주세요!



본 개발 프로젝트에 관한 궁금증을 해결해드리겠습니다!
무엇이든 문의해보세요.

=====

Git Hub

<https://github.com/ChaJiTae>

Git Hub 해당 자료 리소스

<https://github.com/ChaJiTae/Game>