

Convergence 환경의 Digital Contents 산업 발전을 선도하는

NCIA는 미래창조과학부가 추진하는 국가 신 성장 동력 사업인
차세대융합콘텐츠 육성전략 민간 추진기관 입니다.

SQUARE

조항현 수강생

CONTENTS

목차

- 발표자 소개
- SQUARE 소개
- 제작 과정
- 정리



발표자 소개

조항현

예비 게임 프로그래머

유니티 중수

서울 디지텍 고등학교 졸업

FPS광

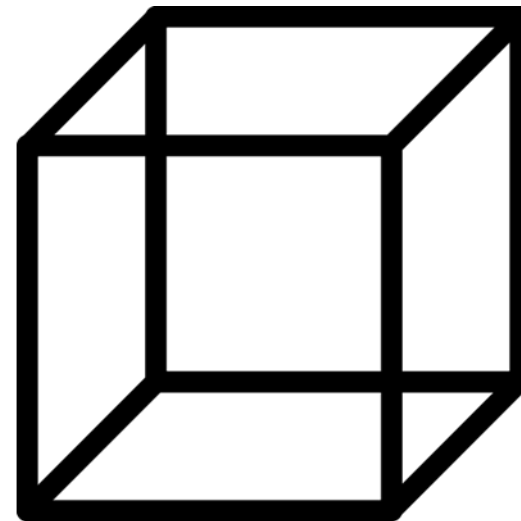
<SQUARE>

장르: MR Rail Gun Shooter

플랫폼: 모바일 VR 게임

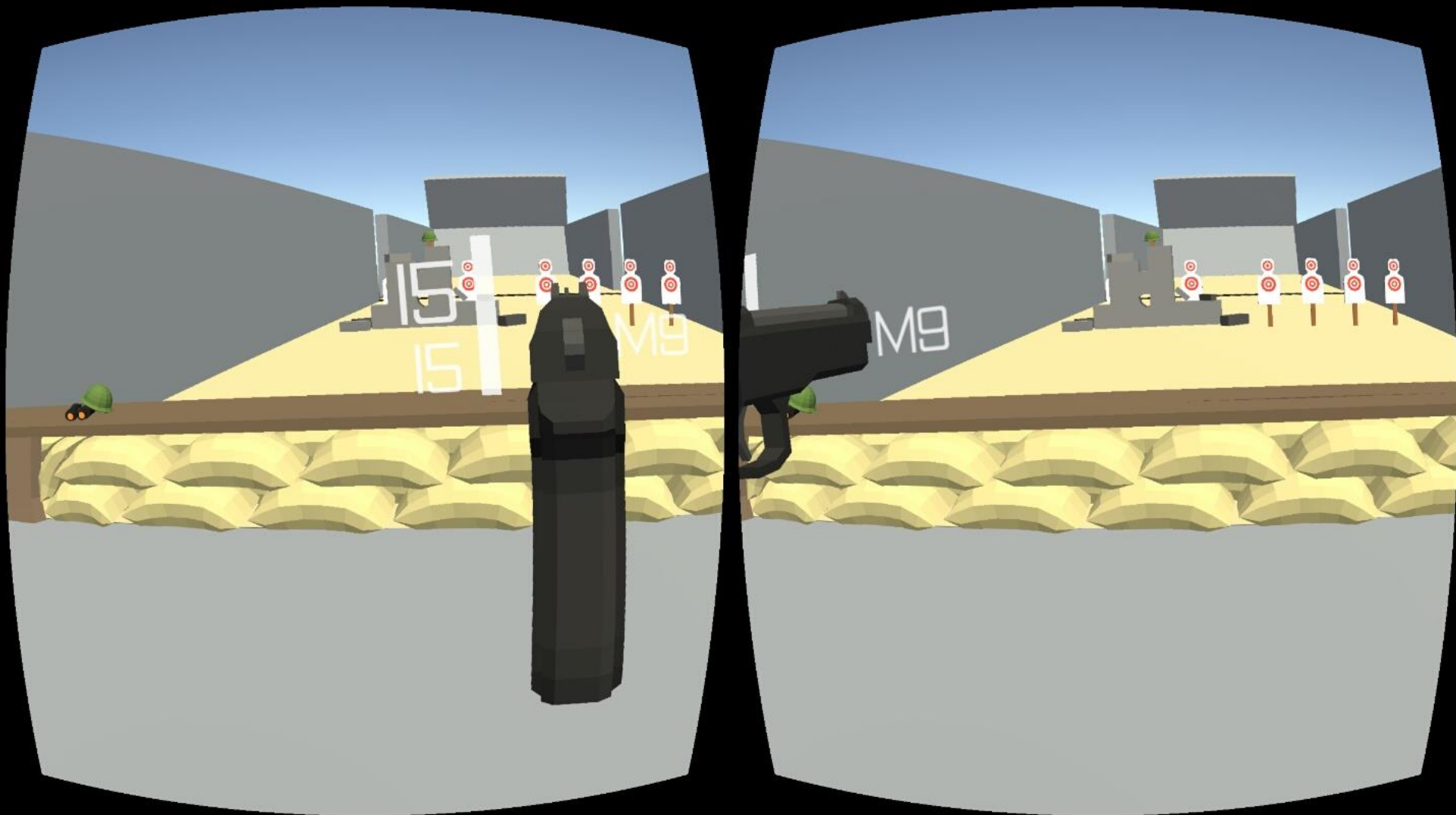
개발툴: 유니티 3D

개발기간: 17년 5월 17일 ~ 현재



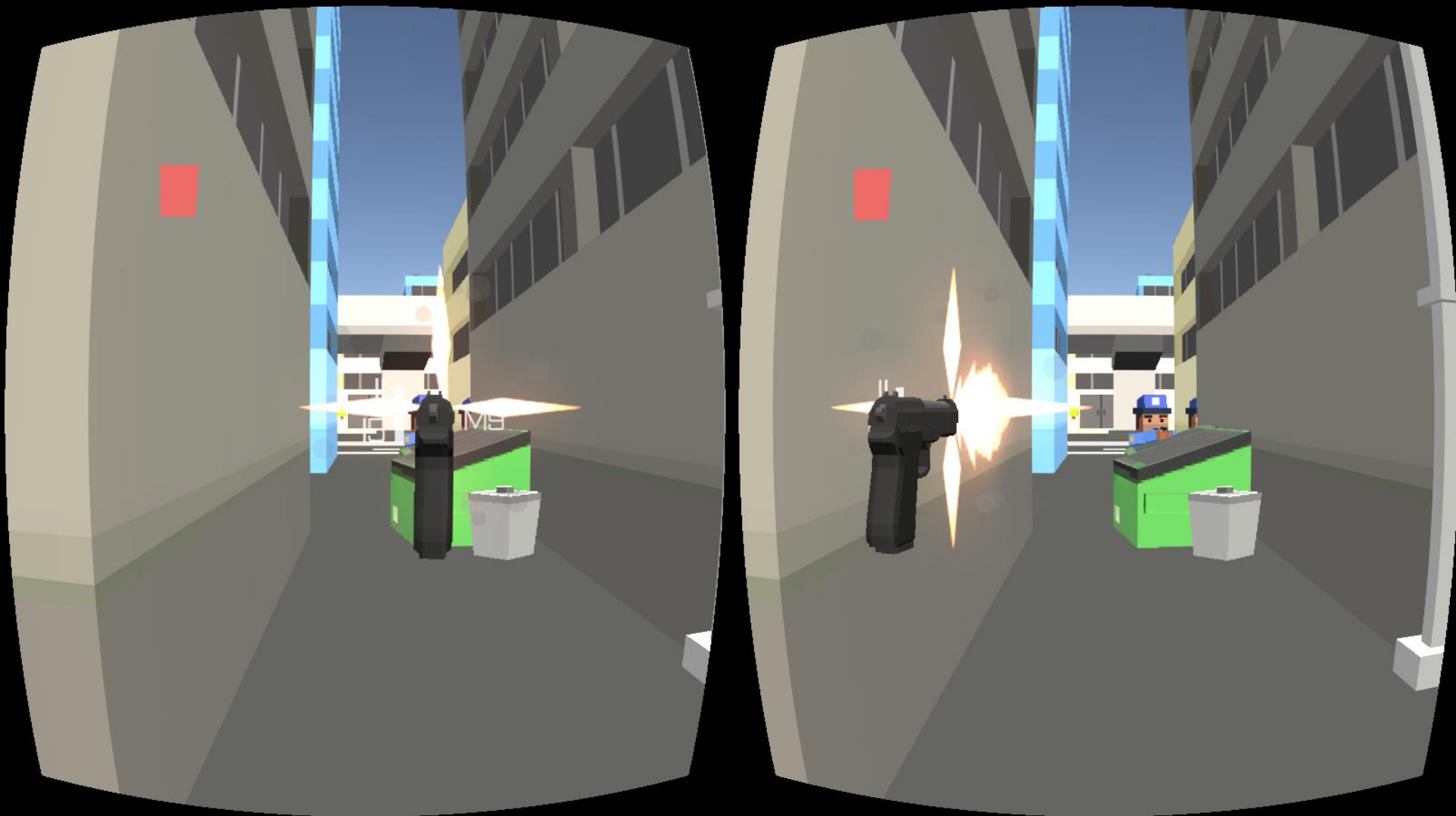
SQUARE

플레이 전 테스트 룸



SQUARE

게임 플레이 화면



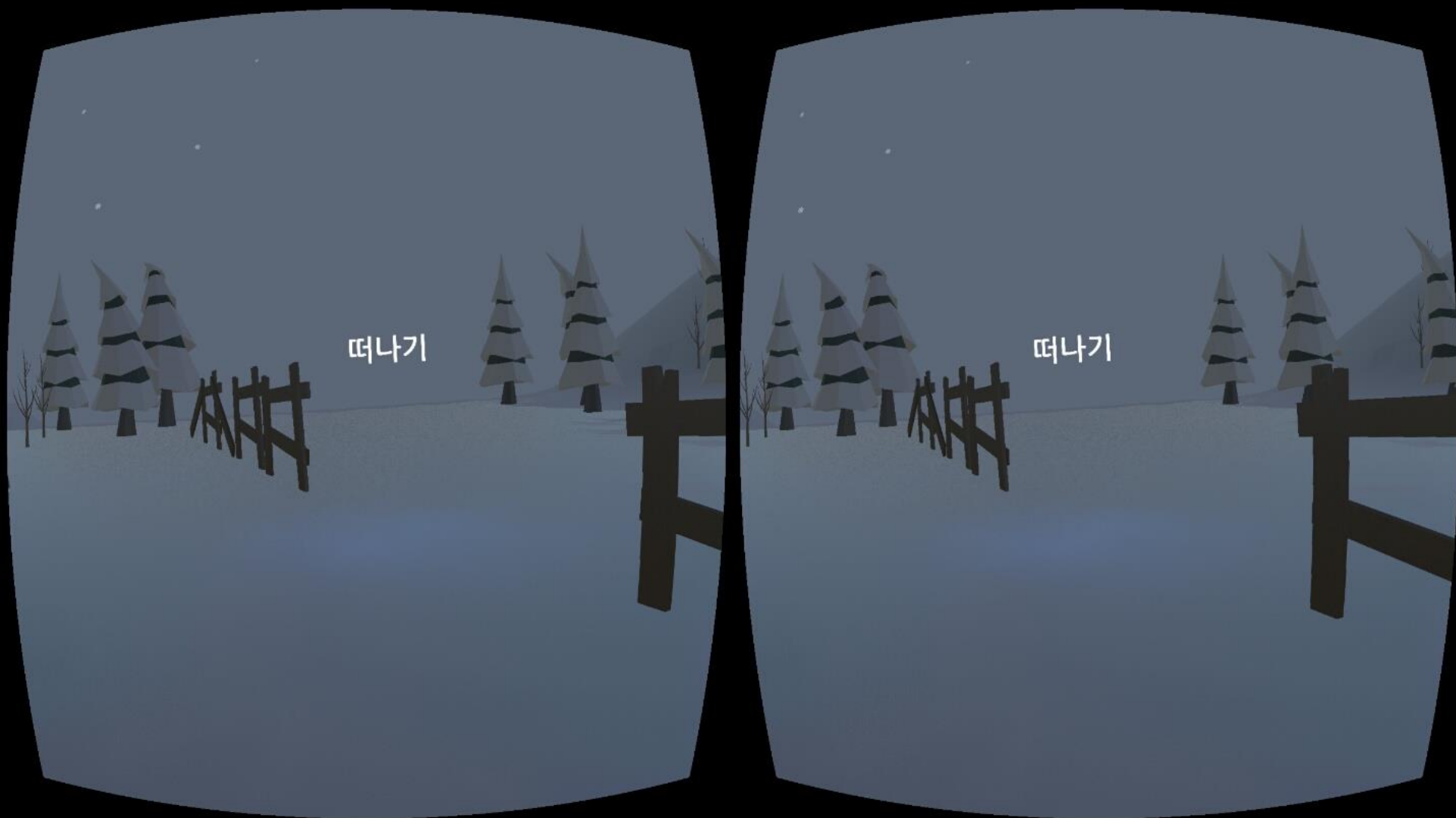
SQUARE

종료 여부를 묻는 화면 A



SQUARE

종료 여부를 묻는 화면 B



SQUARE



vuforia™

+



Google Cardboard

SQUARE는 AR 플랫폼과 VR 플랫폼을 혼합한 MR 게임입니다.



=



Tag A

역할
재장전 한다.



=

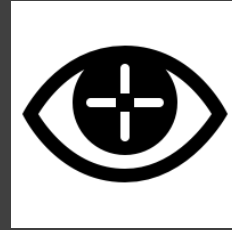


Tag B

역할
발사 한다.



=



Tag C

역할
추적 한다.



vuforia™

이미지 태그를 인식해 지정한 역할을 수행합니다.



Google Cardboard

내 게임만을 위한 헤드 트래킹을 위해서 커스텀 마이즈 했습니다.



SQUARE

II



vuforia™

25%



Google Cardboard

5%



unity

70%

제작 과정



레퍼런스 부족



AR과 VR을 섞은건 좋았다.



vuforiaTM
AR

+



Google Cardboard
VR

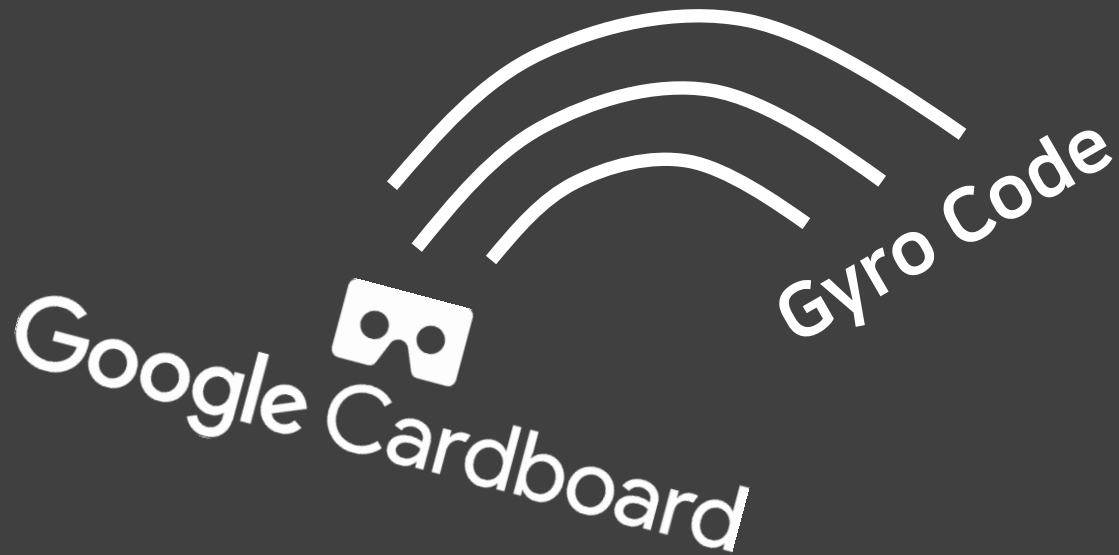
=

?Unknown?
(MR)

레퍼런스가 적어 쉽게 해답을 낼 수 없었다.

자이로 교정

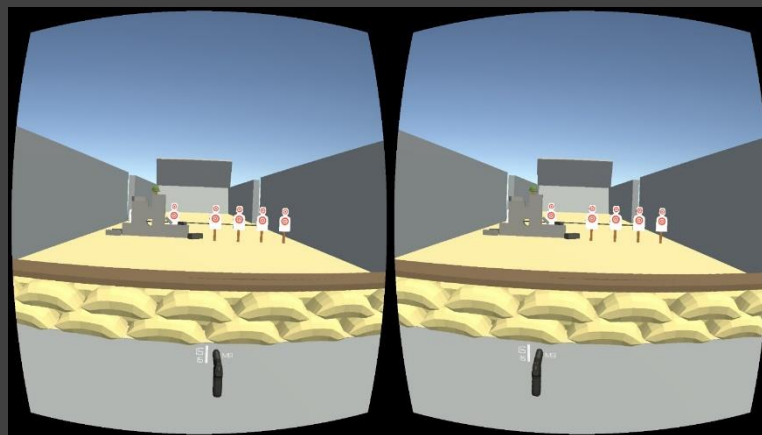




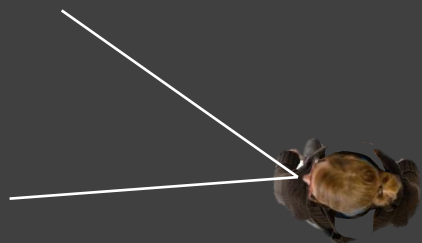
카드 보드에는 자이로 코드만 있었고 어긋남에 대한 코드가 없었다.



작동 전



작동 후



<- 정면을 바라보고자 할 때 ->





교정 없이 했을 땐, 목이 겁나게 아팠다...

애니메이션

/ Arms

Animated FPS Arms



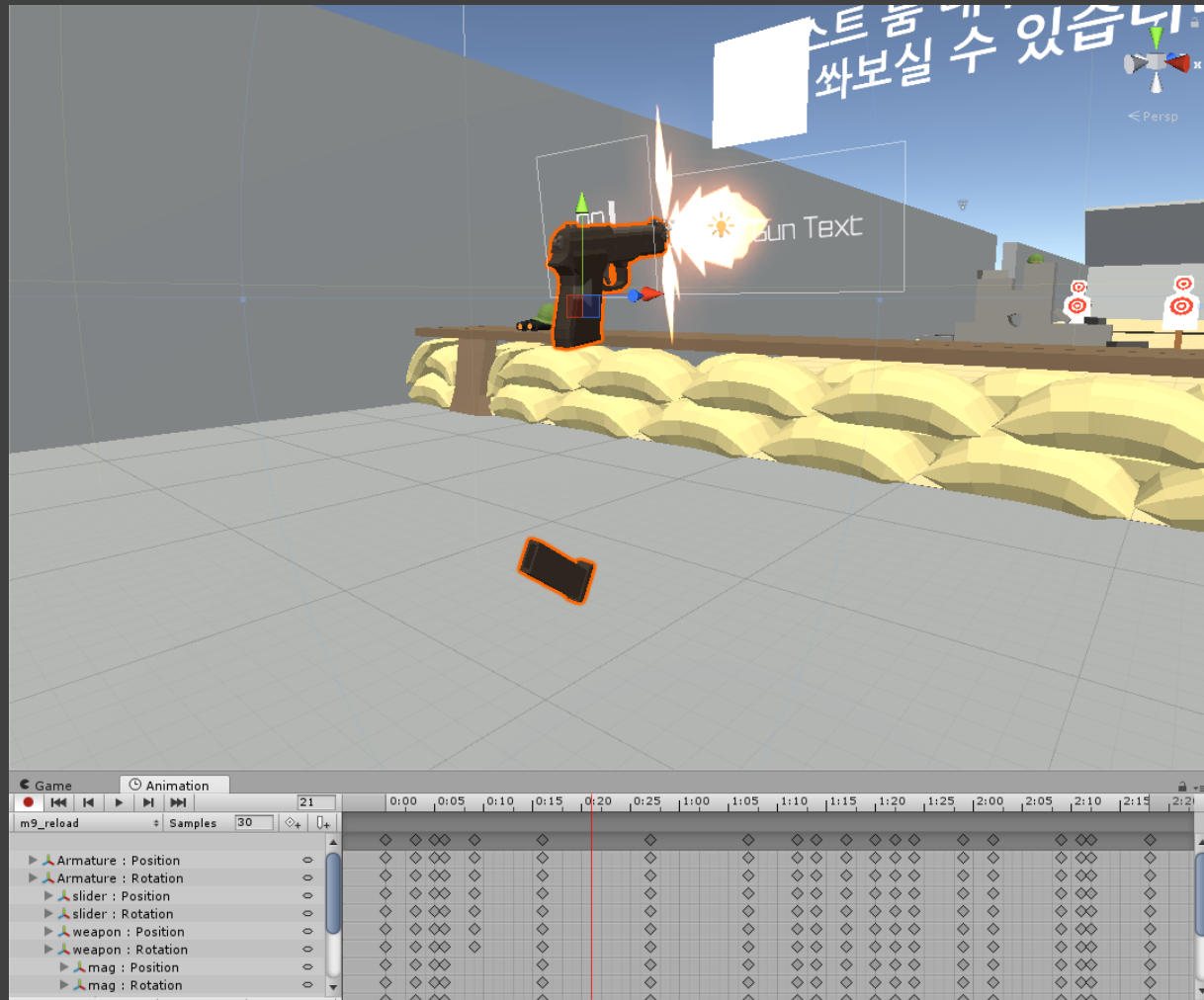
오 Animated? 이걸 쓰자.



어? 생각했던 거랑 다르게 작동하는 애니메이션.

그래서 만들었습니다.





정말로 시간 많이 들어가는 작업...

애니메이터를 공경합시다

<정리>

프로젝트 명: SQUARE

개발 인원: 1인

사용된 서드파티 툴: Vuforia

사용된 버전관리 툴: Git

개발 툴: 유니티 3D

참고한 레퍼런스: Google Cardboard, N3K EN의 path-follow

작성한 코드 줄 수: 3457 lines

지도 강사님: 고현철 선생님

남길 말: “강사님이랑 대화하면서 다시 생각해 볼 수 있는 부분이 더 보이게 된 것 같습니다.

감사합니다 강사님”

“모델러와 애니메이터를 공경합시다...”

“생각보다 코드 수가 얼마 안되네요.”

github.com/Hanghyeon/SQUARE

발표자 이름

프로젝트 명

깃 들어오셔서 편하게 작업물 보세요.



THANK YOU!

경기도 성남시 분당구 판교로 253 이로밸리 A동 602호
TEL : 02-2558-5180 FAX : 02-558-5181 E-Mail : ncia@ncia.kr

©(사)차세대융합콘텐츠산업협회. ALL RIGHTS RESERVED.