

B I O S

작업 하면서

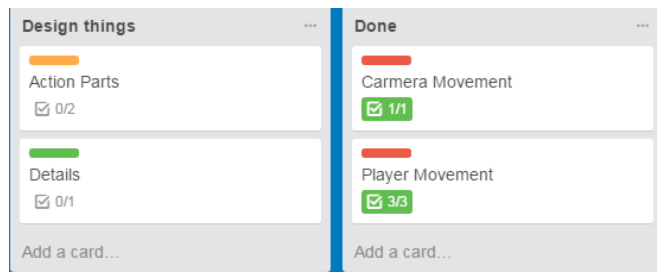
B I O S

처음에 만들 프로젝트 컨셉이 잡히고 나서

의욕만땅으로 트렐로 들어가서

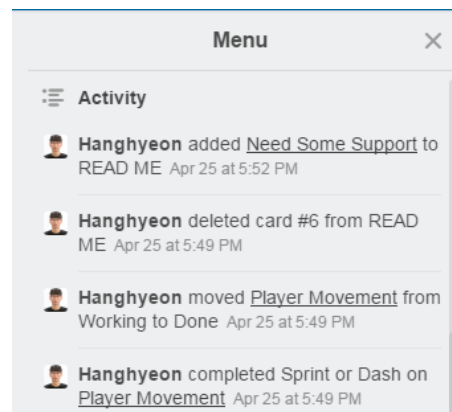


보드도 만들어보고

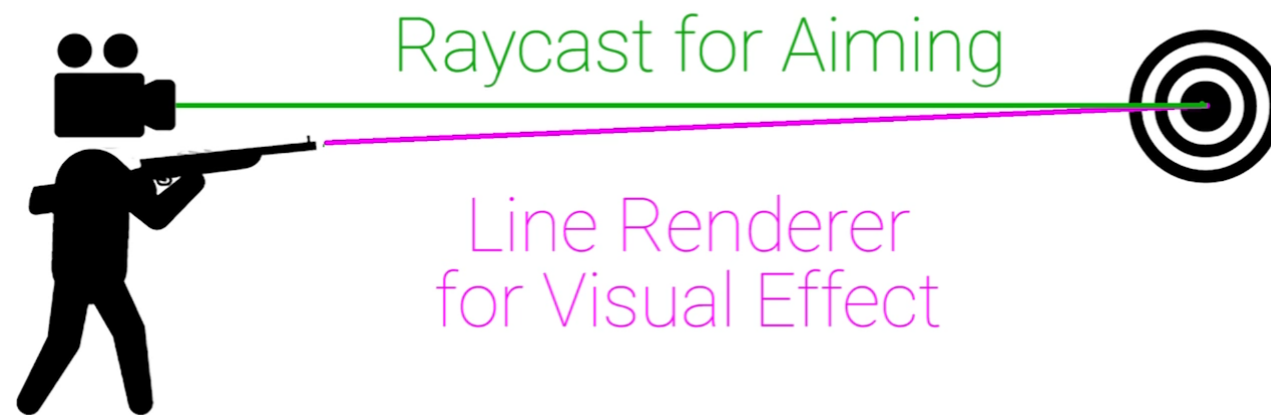


다음날 오후부터 갱신이 귀찮아서
건들지도 않고 작업만 했습니다.

로그도 열심히 남겼는데



fps 총발사에서 모자란 부분을 공부하기도 했고



LayerMask 기능도 써보고

레이어

Layers는 Cameras에 따라 씬의 일부만 렌더링 하거나, Lights에 따라 씬의 일부만 밝히는 등에 가장 자주 사용됩니다. 한편, 선택적으로 Collider를 무시 또는 [Collisions](#)을 생성하는 데에도 사용할 수 있습니다.

레이어 만들기

첫 번째 단계는 새 레이어를 만들면, 레이어를 GameObject에 할당 할 수 있습니다. 새 레이어를 만들려면 Edit 메뉴를 열고 Project Settings->Tags and Layers를 선택합니다.

빈 User Layer 안에서 새 레이어를 만듭니다. 여기에서는 레이어 8을 선택합니다.



몇개의 레이어를 선택해서 검사하고자 할때

```
int mask = (1 <> 8) | (1 <> 10);
```

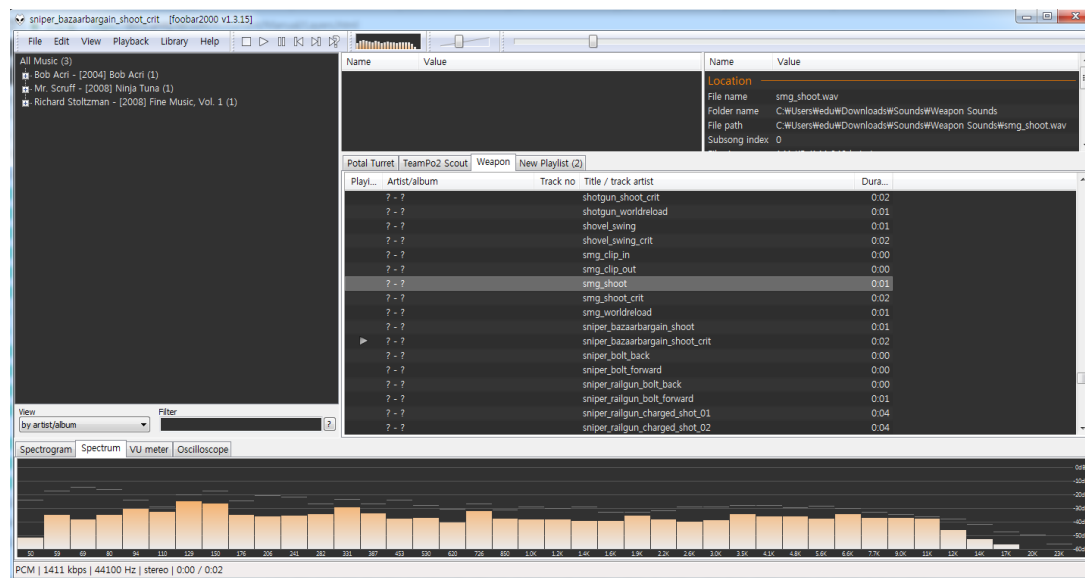
8번, 10번 레이어 검사 라는 뜻

BIOS

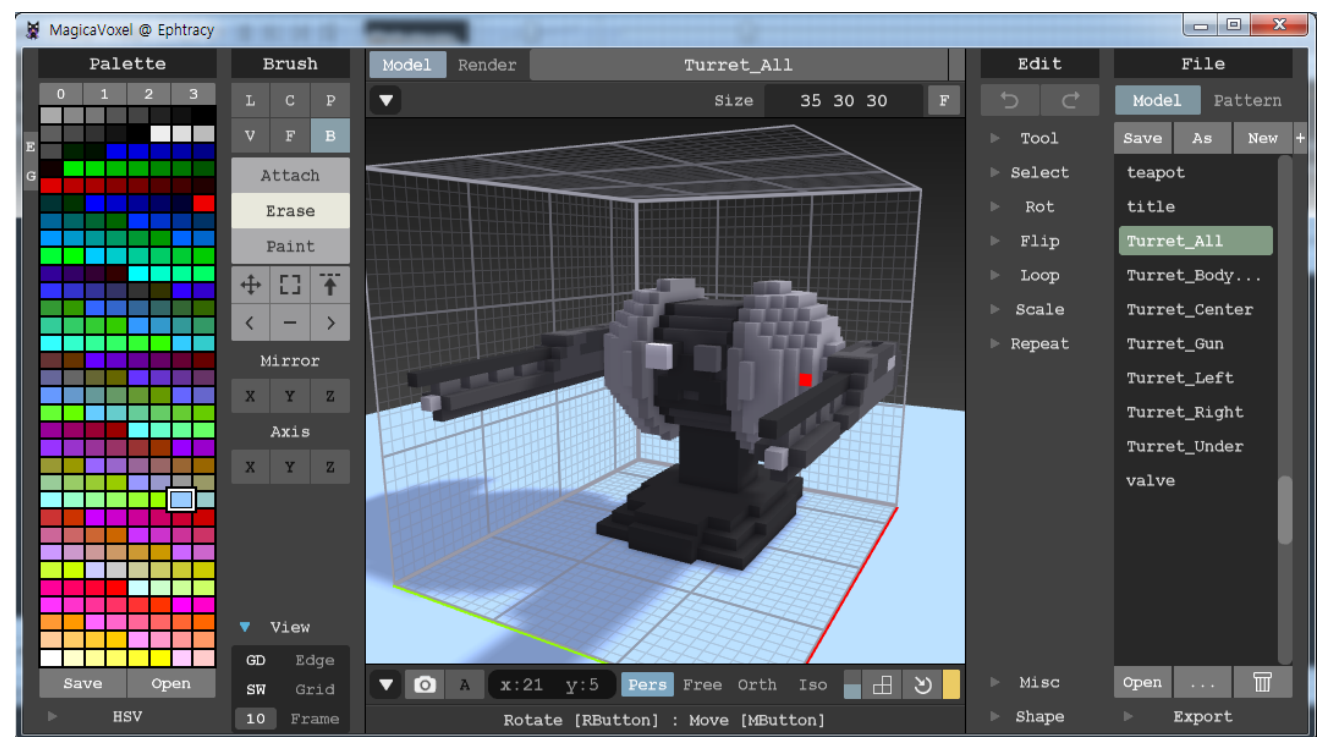
작업 하면서

BIOS

사운드 소스도 여기저기서 긁어 모아보고



모델도 직접 만들어서 쓰고

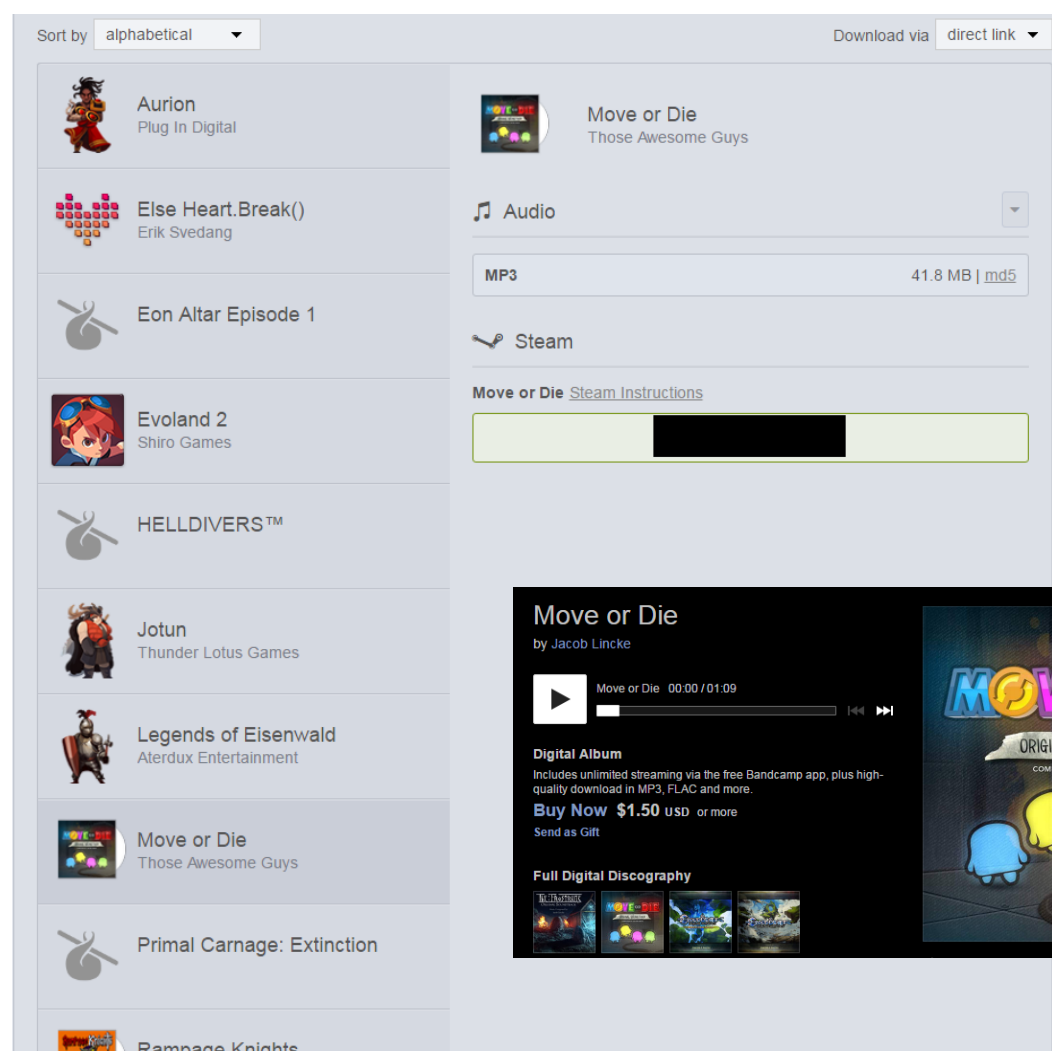


BIOS

작업 하면서

BIOS

예전에 산 게임 특전으로 받은 사운드 트랙도 뒤져보고



여러가지 많이 했는데
생각보다 투자대비 결과가
좋지 않아 후회하고 있습니다.
좀더 빨리 할꼐 찾을꼐 하고

전

프로젝트

후

간단하게 터렛 만들어서 배치해야지

간단하게 터렛 로직이 잘 나올 수가 없지
제일 오래걸렸던 부분

배경음악은 트론이 좋을꺼 같네

사운드 트랙 받아서 영화까지 검사검사 봄
정작 배경음악은 다른게임꺼 사용함...

사운드 이펙트 다양하게 넣고 싶네

서로 오디오 소스가 안engkige 하는 것도
힘드는데 랜덤하게 재생은 다음기회에

맵은 테스트용 말고 하나 만들고 싶네

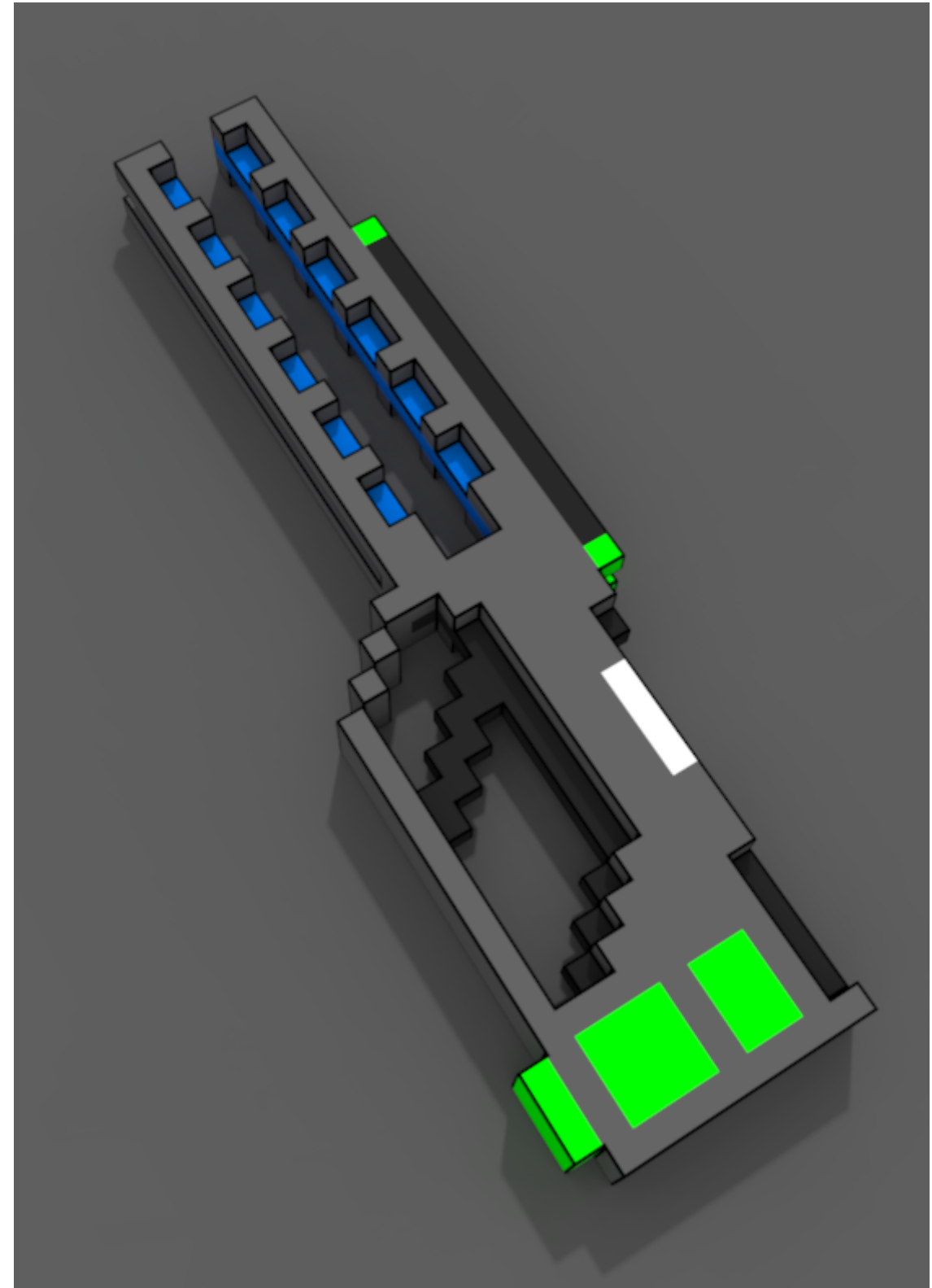
맵만들 시간이 어딴어 테스트용으로 땀땀해

그래서 처음 기획에서 완성된 부분

- 똑똑한 터렛
- 재장전 매커니즘
- 이동하는 발판
- 카운트 다운 및 시간 측정

안된 부분

- 새로운 맵 만들기
- 다양한 무기 만들기 (적어도 3종류는 있었음)
- 소스엔진의 버니훅처럼 특수한 점프 테크닉



프로젝트 종료 후에도 수정했으면 하는 부분

- 점프 씹히는거
- 오디오 소스 재생중에 다른 클립이 들어가서 재생되던게 끊기는 현상
- 카운트 다운할 때, 딱딱딱 사운드 추가