

## 컴퓨터그래픽스 3D 캐릭터 액션 게임 제작 리포트

B977011 김준원

처음 게임 기획할 때는 미로 안에 여러가지 장치를 두어 탈출하는 게임을 기획했습니다. 차차 수정되어 적들을 추가하였고 그 적을 죽이기 위한 트리거를 제작하였습니다. 원래 1층만 제작 예정이었으나 미로라는 요소가 부족한거 같아서 완전히 2층을 복잡한 미로로 만들고 시간제한도 넣었습니다. 계속해서 움직이는 객체는 따라오는 적과 위아래로 움직이는 레이저가 있습니다. 모든 필드와 객체에 material 및 collider을 적용하였고 계단이나 엘리베이터를 만들어 올라가는 요소도 만들었습니다.

만들면서 어려웠던 점은 레이캐스팅이었습니다. 얇은 벽을 쓰는 미로의 특정상 카메라가 벽을 자주 통과하여 문제가 되었습니다. 그 중 교수님이 강의시간에 레이캐스팅이란 방법을 알려주셔서 사용할려고 공부하였습니다. 최대한 완벽하게 만들려고 했지만 시간이 부족하여 완벽하게는 만들지 못하였습니다.

처음 시작할때는 여러모로 부족하고 어려웠지만 항상 막히는 부분을 교수님이 강의시간에 해주셔서 쉽게 해결할 수 있었습니다. 아직 다 끝난 것은 아니지만 한 학기동안 정말 많은 것을 배웠습니다. 감사합니다.