2020182031 이서연 졸업작품 2주차 진행

소스코드에 Object와 조명을 띄워 놓아야 외곽선이든 Toon Shading이든 구현이 가능 할 것 같아서 계획 순서를 조금 바꾸게 되었다.

Toon Shading과 외곽선에 대한 자료조사는 1주차에 거의 끝낸 상태이므로 코드를 구현하기 전까지 그림자 공부와 2D 리소스 제작 등 당장 할 수 있는 것을 하기로 하였다.

1. 캐릭터 Asset 얼굴 Retouch

 하늘, 물이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

↑ 원본 전사 캐릭터

벡터그래픽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 하늘, 물이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

↑ 수정된 전사 캐릭터

여러개이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 하늘, 장난감, 인형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

↑ 원본 마법사 캐릭터

텍스트, 벡터그래픽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 하늘, 장난감, 인형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

↑ 수정된 마법사 캐릭터

캐릭터들의 얼굴을 게임 분위기에 더 잘 맞는 귀여운 얼굴로 Retouching 해 주었다.

1. 소스코드에 육면체 띄우기

이용희 교수님의 따라하기 과제를 하면서 육면체를 띄우고 플레이어와 카메라도 만든 후 보이는 객체만 그려지도록 절두 체 Culling을 구현 해 놓았다.

조명을 만들려고 하는데 따라하기 도중 알 수 없는 오류가 발생하여 해결하다가 어디서부터 꼬인 것 인지 알 수 없어서 플레이어와 카메라부터 다시 만들기로 하였다.