|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 팀 명 | 1417(위기상황 방탈출 VR) | 제출일자 | 2020 . 06 . 17 |
| 발표자 | 유승찬 |
| 주제 | 단순한 교육용 어플이 아닌, 게임과 VR(모바일)을 더함으로써 재난상황에서 닥칠 위기 상황을 미리 체험하고, 위기 상황에서 옳고 그른 선택을 할 수 있는 것을 직접 체험하면서 재미있는 교육 어플을 만드는 것을 목표로 삼았습니다. | | |

**팀 주제 요약서**

[각 테마 별 소개 요약]

|  |  |
| --- | --- |
| 지진 | 혼자 남겨진 학교에서 지진이 발생한 상황!  무사하게 학교 밖으로 나가 생존하자! |
| 납치 | 눈을 떠보니 난 묶여있고 낯선 사람이 앞에 있는데….  일단은 납치범에게 호의적인 관계를 쌓고 틈을 타 탈출하자! |
| 조난 | 다이어트를 하려고 등산은 결심했다! 근데..산에서 길을 잃어버렸다…  나 조난 당한 건가? 어떻게 하면 무사히 집에 돌아갈 수 있을까? |
| 화재 | 일어나서 거실에 나가보니 치솟고 있는 불길..  출구는 불길로 막혀 있고 전기도 끊겨 있다.  과연 어떻게 이 불길을 탈출할 수 있을까? |

[구현 기술들]

3d **모델링** 부분은 유니티에서 필요한 에셋을 구매하여 사용하였고 수정, 추가 과정을 거치며 재구성하였습니다. **이벤트** 부분은 저희가 직접 C# 코드를 통해 다양하게 구현하였고 구현된 주요 내용은 아래와 같습니다, **이미지**는 Adobe PhotoShop을 이용하여 UI, Texture을 제작하였습니다. **영상 제작**은 Adobe Premiere을 통해 편집하였습니다.

1. 이동과 선택: 카메라에서 Raycast를 생성하도록 하여 (직선을 나오게 함) 바라본 물체와 직선이 충돌을 하면 선택이 되는 방식이며, 앞으로 터치를 하는 동안 앞으로 나아가도록, 두 번 클릭하면 앉는 이벤트를 발생하도록 하였습니다.

2. 이벤트 발생: 콜라이더(화면 상 보이지 않는 가상의 물체 – 오브젝트와의 충돌을 체크하기 위함)를 배치해 충돌할 경우 특정 이벤트가 발생하도록 이벤트를 처리했습니다.

3. 애니메이션: 유니티 안에 있는 함수인 타임라인과 Animator을 이용해 구현했습니다. (ex : 벽에금가는 효과 표현 – 일정 공간 안에 들어서면 이미지가 top에서 bottom으로 그려지는 방식)

4. 모델링:　필요한 모델링들을 찾기 힘들어 일부 직접 제작하였습니다.