

폭풍 224

Software Capstone Design

Team. 전우



4월 1주차까지의 계획

Player	Bot
<ul style="list-style-type: none">• 총기 기능 구현• 애니메이션 제작	<ul style="list-style-type: none">• 이동·탐지·공격 기능 구현• 애니메이션 구현

TABLE OF CONTENTS

Player

총기 기능과 애니메이션



Bot

이동·탐지·공격 기능과
애니메이션



Object - Car

플레이어가 탑승할
차량 구현



Player

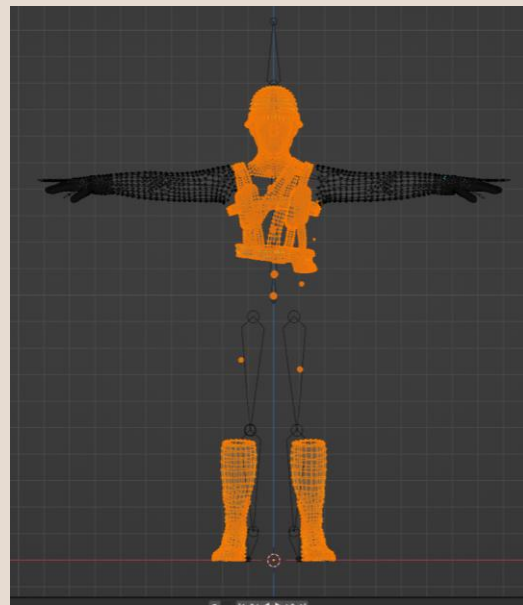
플레이어 조작

- 이동·앉기·엎드리기 구현
- Input System 적용
- 블렌더로 팔 부위만 분리한 Mesh 생성
- Equip Manager 구현
- 듀얼 카메라 Layer 생성
- Health Manager 구현

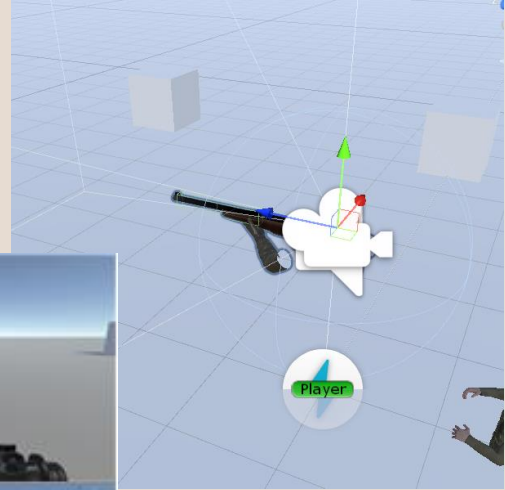
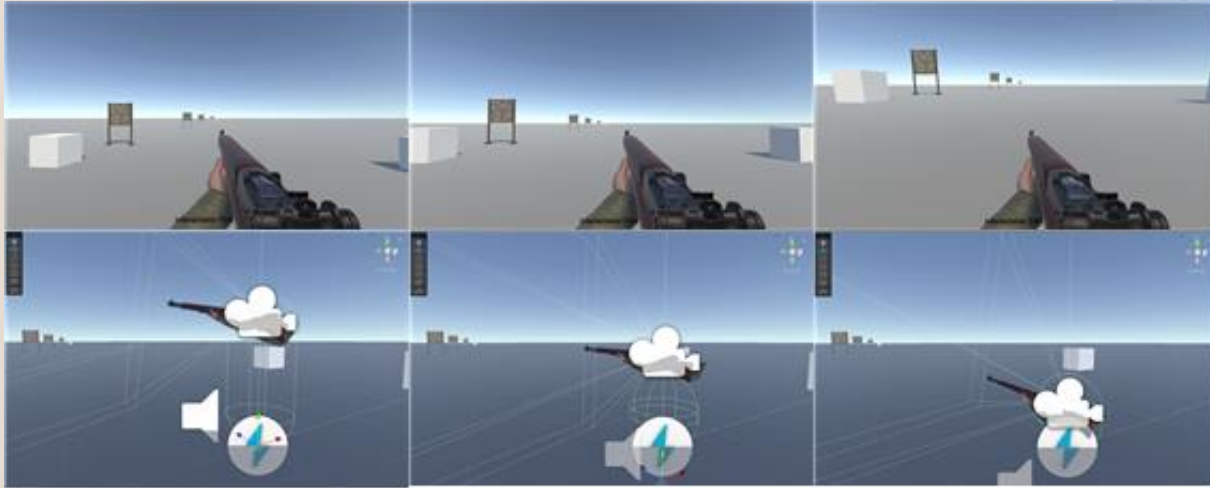
구현한 총기

- M1 Garand
- Arisaka 38
- M3A1 Grease Gun

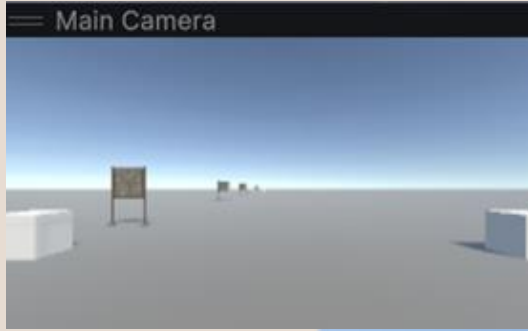
Player



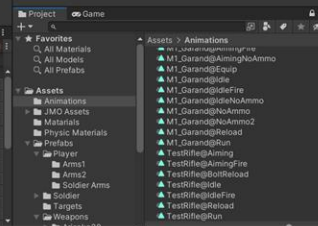
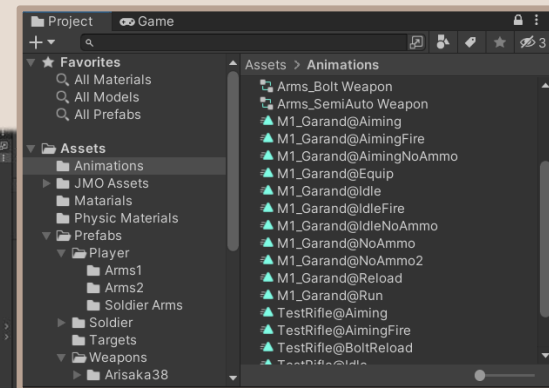
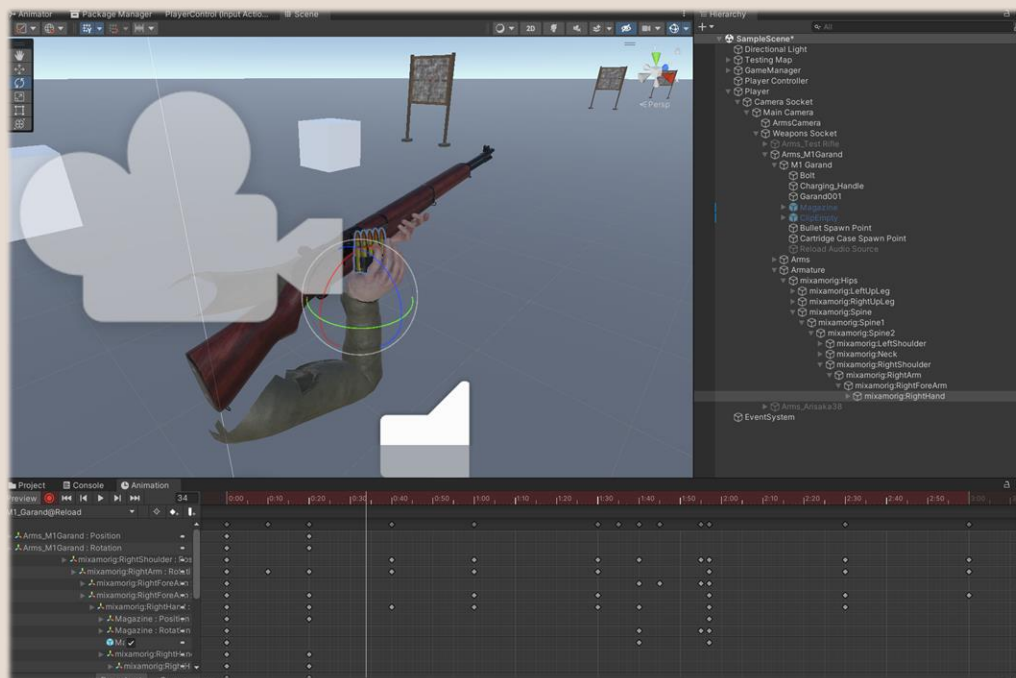
Player



Player



Player

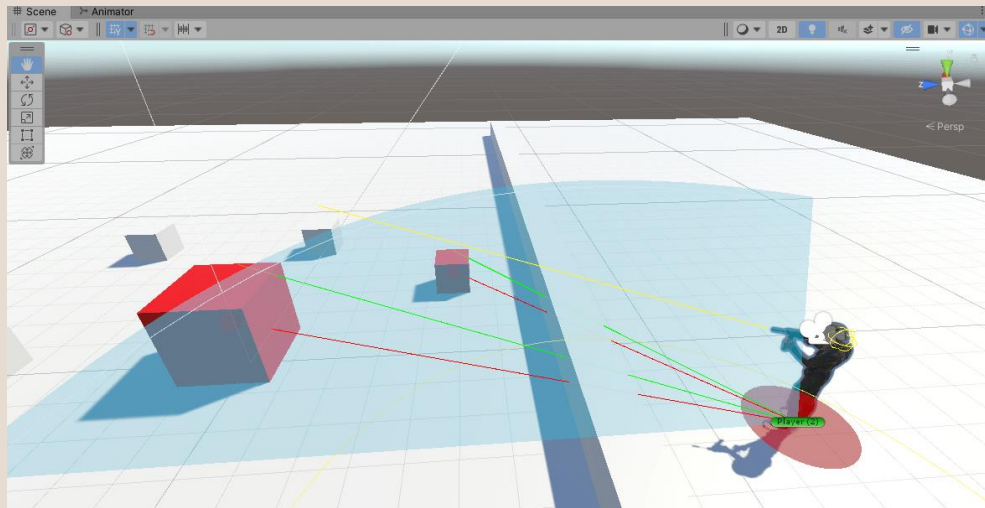


Bot

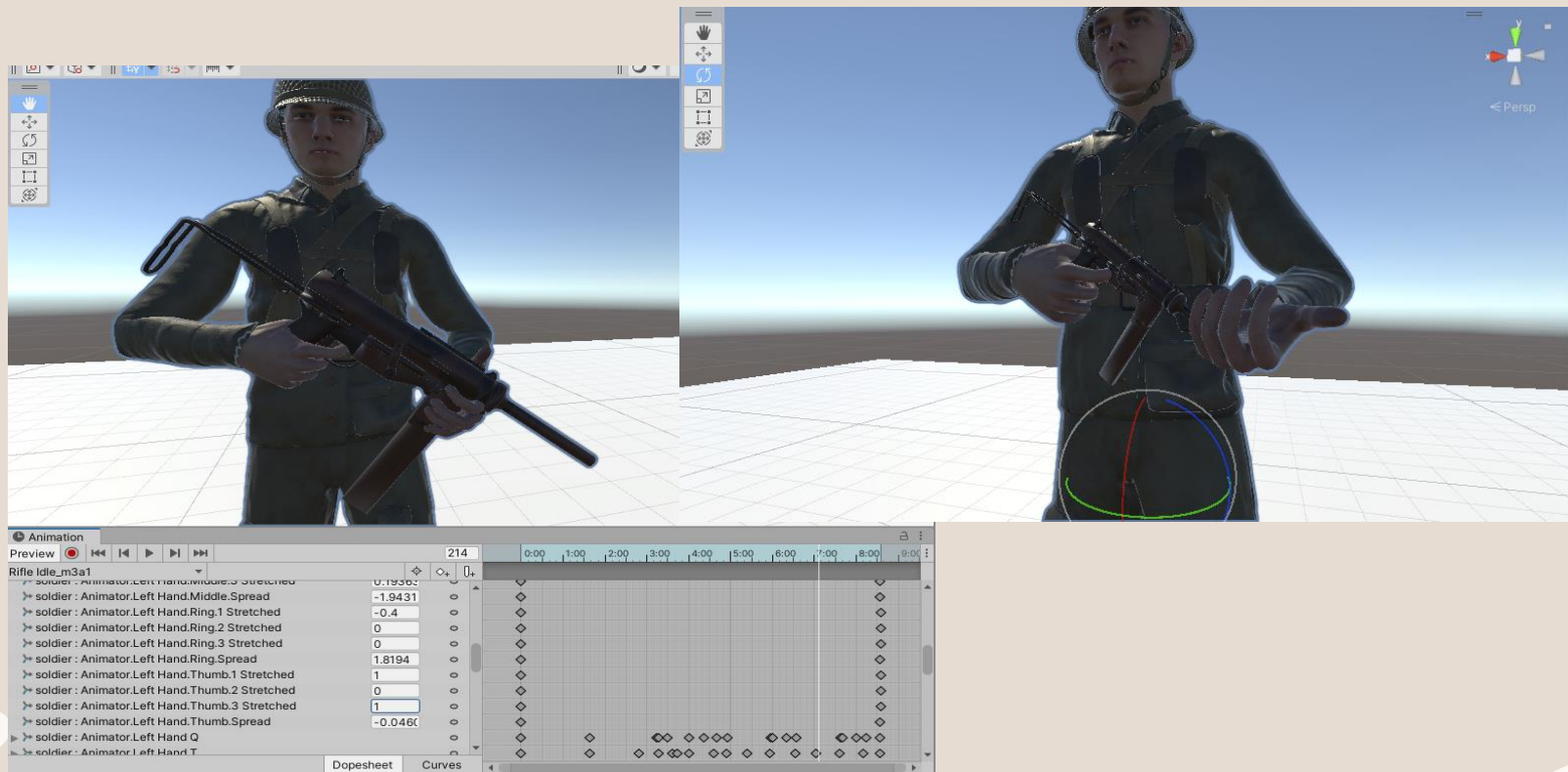
기능 및 애니메이션

- AI의 감지·이동·공격의 기능 구현
- 공격 관련 기능 구현 (연사 속도·탄창 감소·장전 등)
- AI의 사망 구현 및 타격 명중률 수정
- 아군 AI의 모델 추가
- 애니메이션 추가 및 수정
- 총기 종류 추가

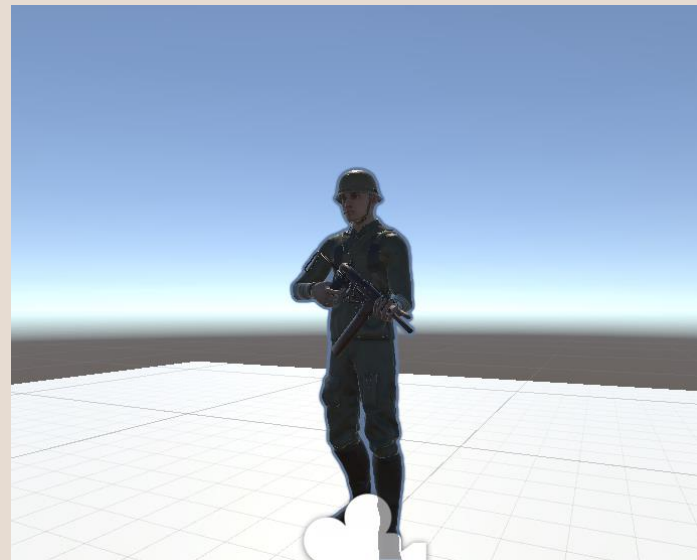
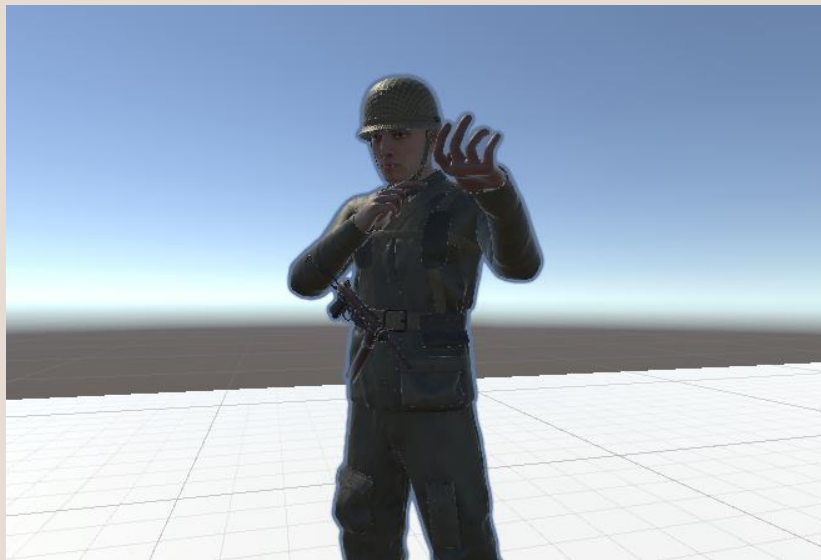
Bot



Bot



Bot



Object - Car

차량의 기능 구현

- 플레이어와 같은 키로 차를 움직일 수 있도록 구현
- 정해진 위치에서 차량 탑승 시 컨트롤을 사람에서 차량으로 변경
- 차량과의 상호작용 (탑승·하차)
- 조작키 입력이 없을 때 차량에 브레이크가 걸리도록 설정
- 차량이 덜 흔들리도록 안정화

Object - Car



Object - Car



이후 추진 계획



상호작용 기능 구현

무기와 아이템에 상호작용할 수 있도록 구현

맵과 인터페이스 구현

Scene을 구성하는
각종 오브젝트를 배치하여 맵을 구현

테스트 및 수정

제작한 게임을 테스트하고
변경해야 할 부분을 수정

The background of the slide is a light beige color with a topographic map design. The map features brown contour lines of varying thicknesses. There are two main clusters of contour lines, one on the left and one on the right. Each cluster contains a small crosshair symbol (+) and a series of small, dark brown squares arranged in a path-like pattern. The overall style is minimalist and modern.

감사합니다

Do you have any questions?