

# Hovering

졸업 스튜디오 프로젝트 2

시각·영상디자인과 2114464 임나현

## 추가 진행작업 - 시스템

- 플레이어 몬스터 공격 기능 추가
- 플레이어 체력 및 스테미나 시스템 추가 / 달리기 기능 추가
- 아이템 수집 → 나이가가라 이펙트 적용
- 아이템 수집 완료 시 게임 클리어 조건 달성

## 추가 진행작업 - 아트

- 기존 배경 모델링 업그레이드
- 전체적인 텍스처 개선
- 몬스터 모델링 및 텍스처 작업 후 애니메이션 적용
- 플레이어 캐릭터 모델링 및 텍스처 작업 후 애니메이션 적용
  
- +사운드 개선

크로스 헤어



무기 (공격 가능)



체력 & 스테미나



침실





거실







사무실





복도



복도

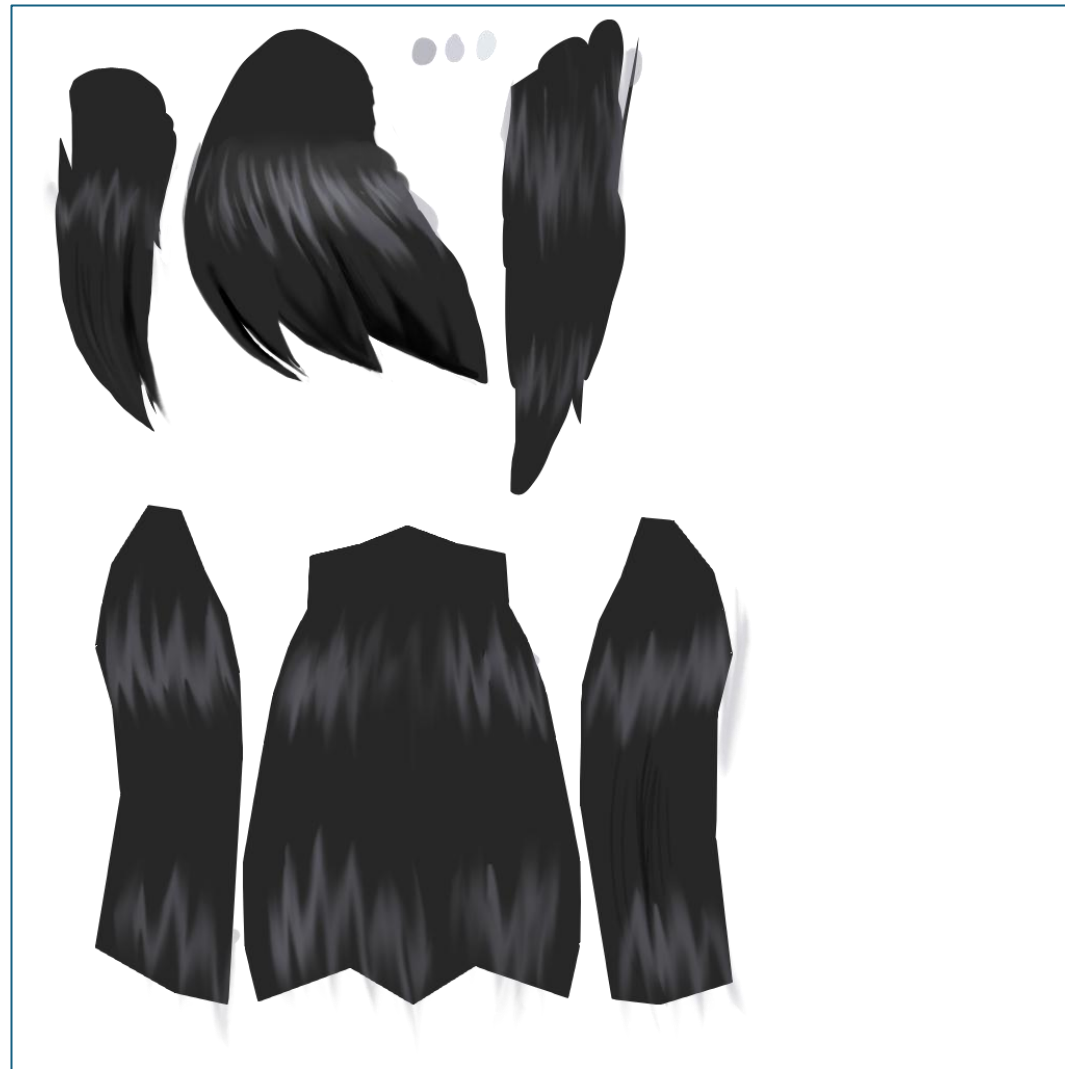


## 플레이어 캐릭터





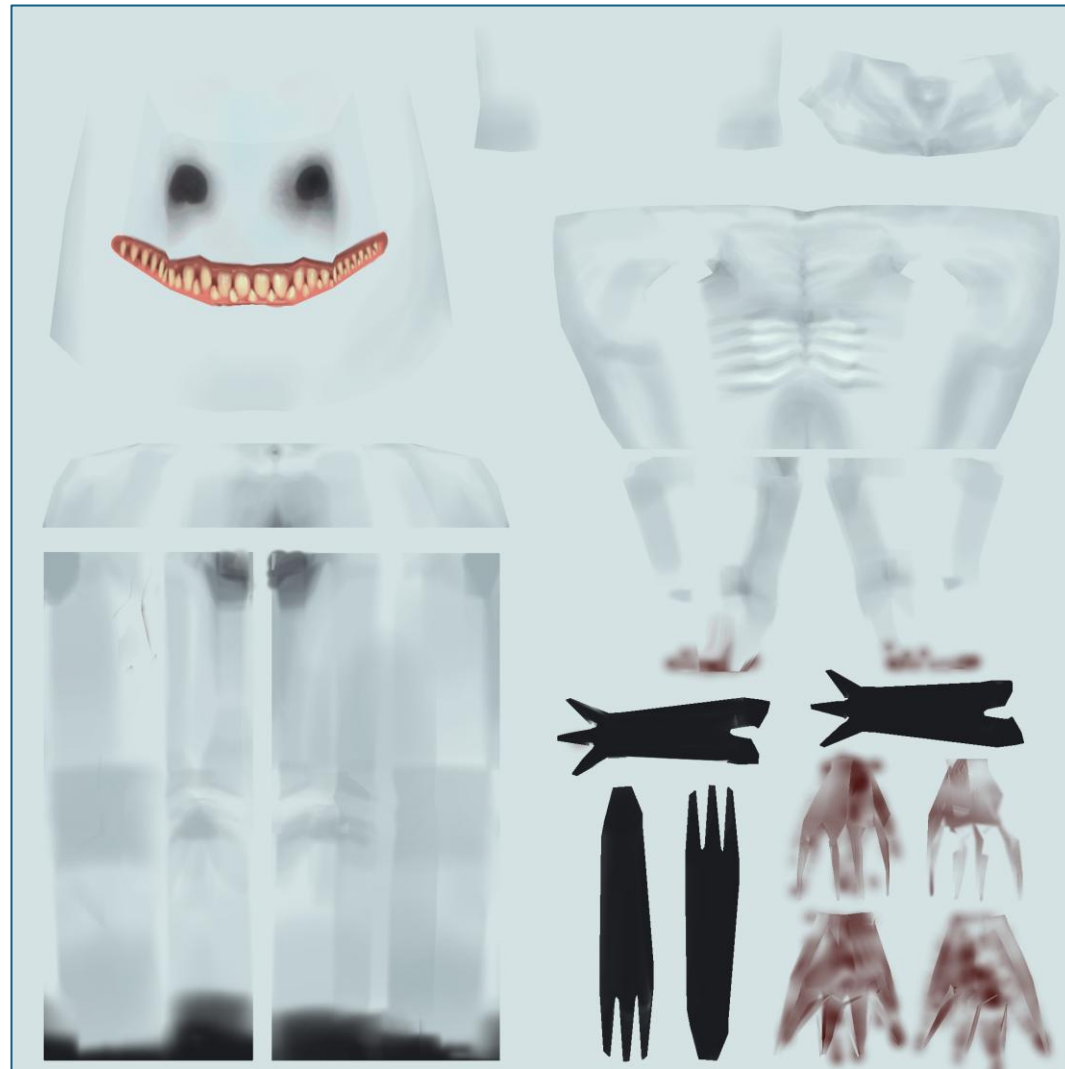
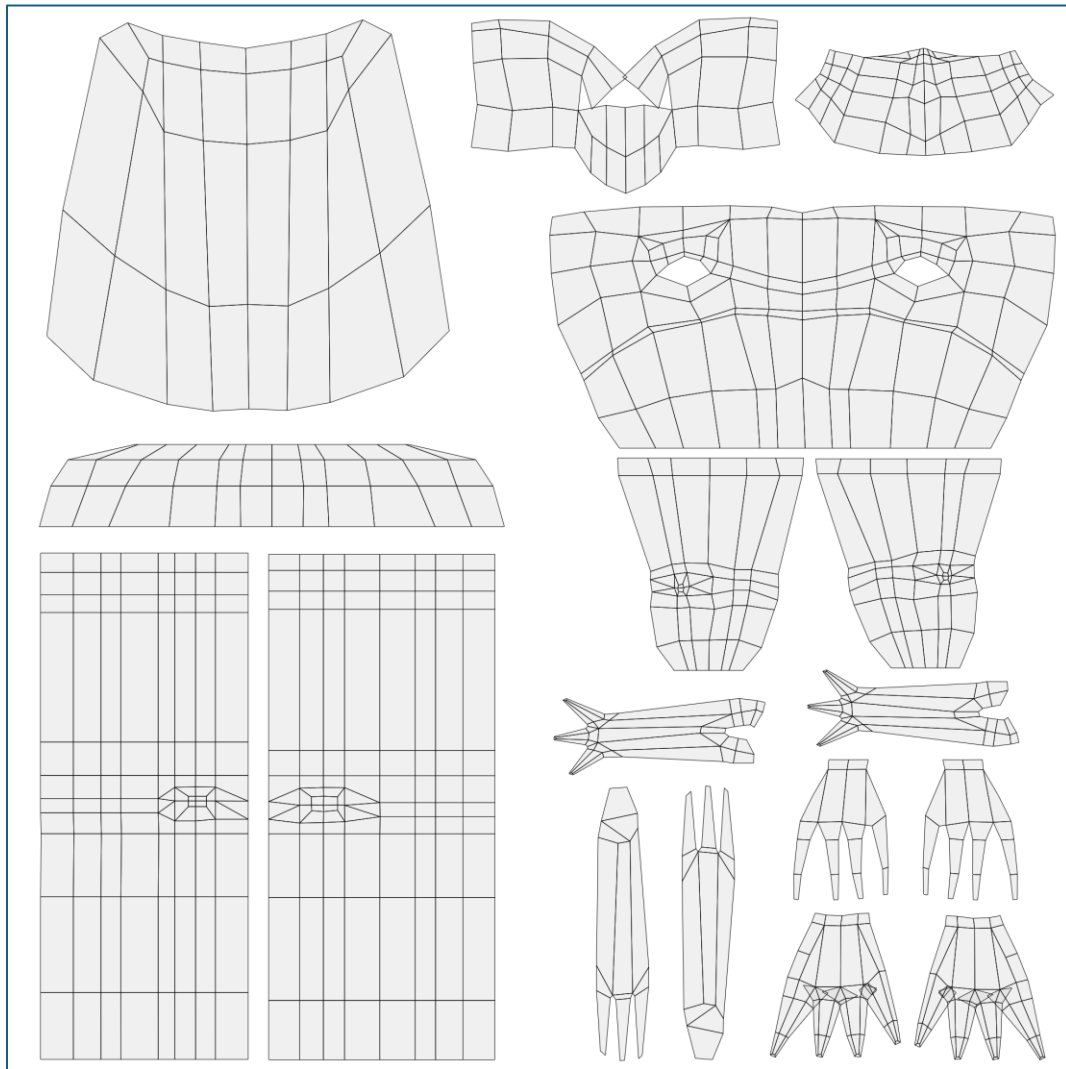
## UV Unwrapping & Texture



## 몬스터 캐릭터



# UV Unwrapping & Texture





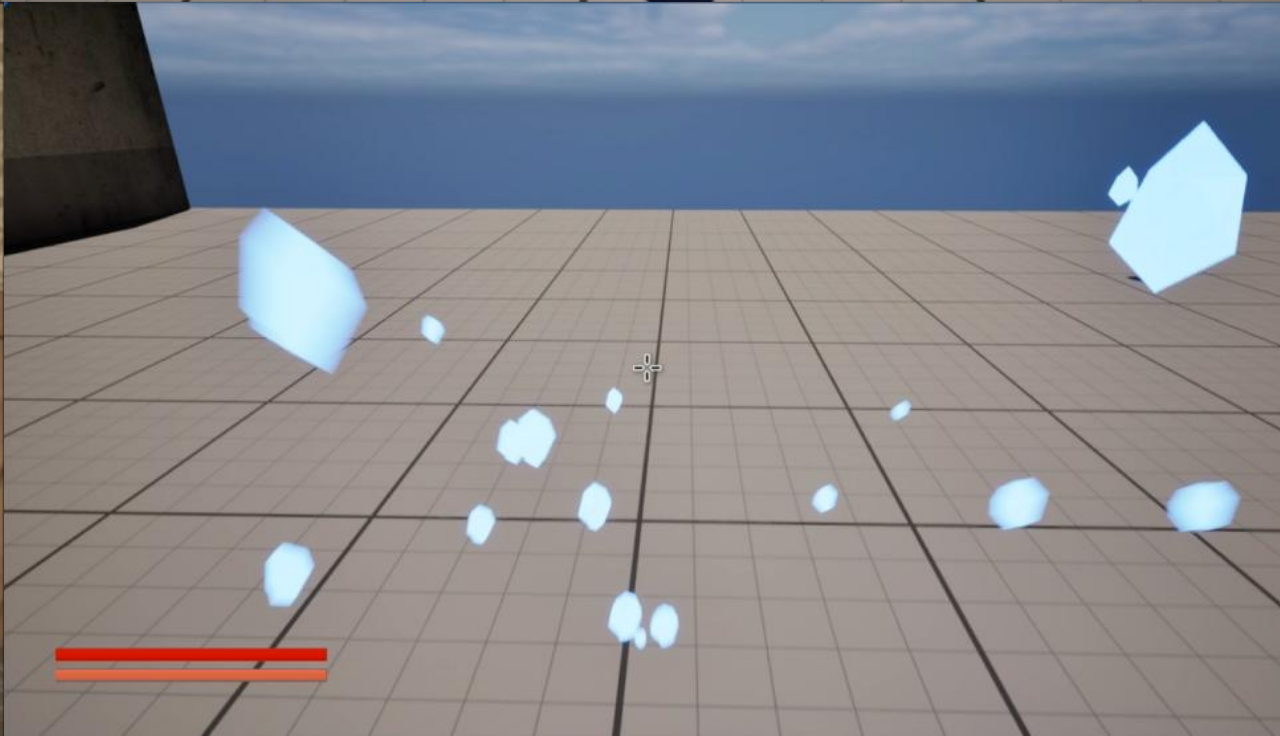
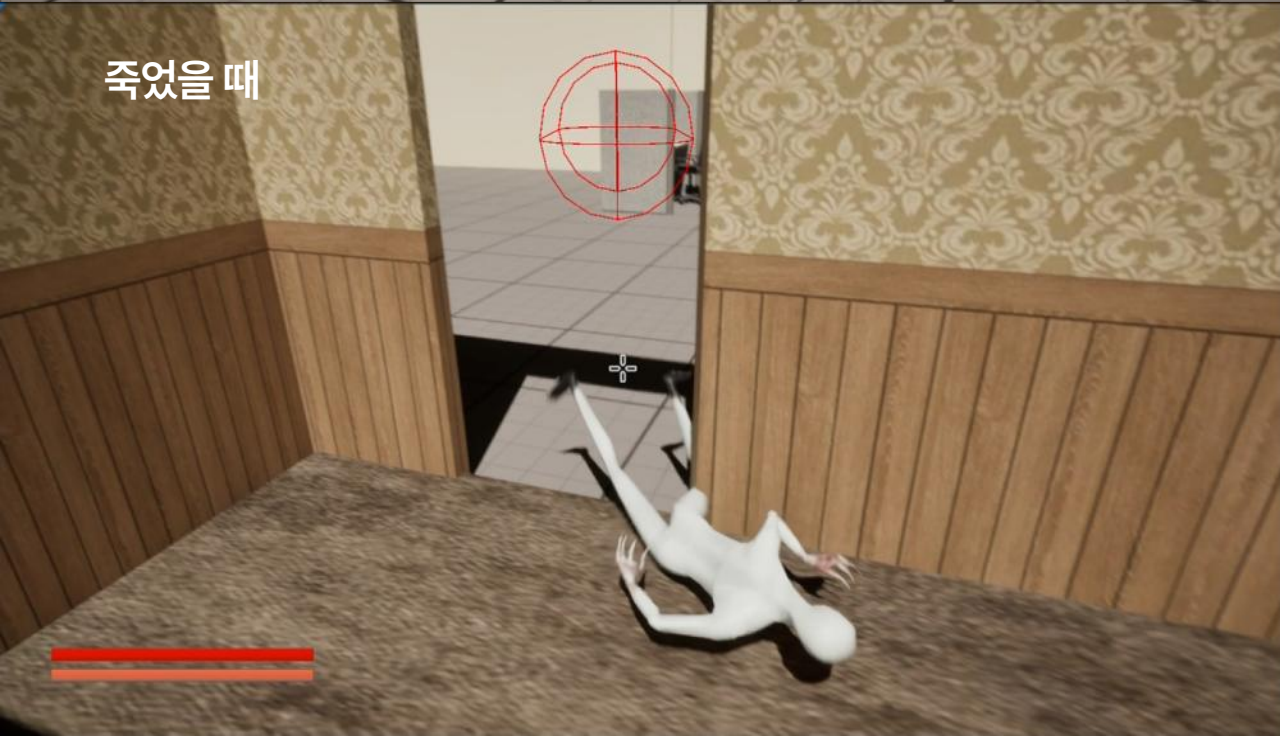
공격 시 반응



나이아가라 이펙트



죽었을 때



## 앞으로 남은 작업

- 노트 수정 및 배치
  - UI 개선(메인메뉴, 플레이 화면, 체력창, 스테미나 창, 게임 클리어 창)
  - 유저 테스트
  - 게임 밸런싱 최적화
  - 패키징 후 exe.파일 익스포트
  - 졸전 디스플레이 계획
- 
- 졸전 후 itch.io 사이트에 게임 업로드

## 졸업 프로젝트 2

- 새로운 포트폴리오용 작업물 만들기
- 캐릭터 모델링 위주의 작업
- 간단한 애니메이션 적용 후 영상 녹화



## 취업 준비

- 3d 모델링 취업 공고 탐색
- 포트폴리오 정리 후 지원