졸업작품 주간 보고서

팀- 평행세계

작업일: 2021/ 02/ 12 ~ 2021/ 02/ 18

1.이번주 작업내용:

|  |  |
| --- | --- |
| 권준석 | Refraction(굴절) 쉐이더 구현 |
| 박건웅 | 게임 제작의 기초가되는 프레임워크 구현시작 |
| 오선재 | 캐릭터 바디 제작 |

2.다음주 작업예정 내용:

|  |  |
| --- | --- |
| 권준석 | Pyramid 쉐이더와 Refraction 쉐이더를 한번에 적용,  쉐이더가 적용된 피라미드들을 오브젝트 크기에 맞춰 생성 |
| 박건웅 | 추가적인 스크립트 구현 후 간단한 에셋을 사용한 스테이지 데모를 구현하면서 필요한 스크립트 추가구현 |
| 오선재 | NPC-관리자모델링 완료 및 UV작업, 맵스테이지1의 간단 스케치 또는 (진행상황에 따라 유동적으로 달라질 듯 합니다) NPC-관리자모델링의 UV작업 및 텍스쳐 작업을 진행하겠습니다. |

3.기타 보고 사항:

|  |  |
| --- | --- |
| 권준석 |  |
| 박건웅 | vr기기 품절로인한 구매 지연으로 프로젝트 빌드 불가능으로 인한 개발속도 차질. |
| 오선재 | 팀원분들과 상의 결과 게임의 진행 방향이 ‘VR게임’으로 정해짐에 따라 초기 기획과 다소 달라진 부분들이 생겨 그래픽 리소스 작업 계획 또한 달라진 상황입니다. VR게임 특성상 플레이어의 모델링이 거의 보일 일이 없다고 판단, 플레이어의 모델링은 논다이젝트 UI에 이용될 경우를 대비해 손 파츠 외에는 제작계획이 삭제되었으며 그에 상응하는 만큼 스테이지 제작에 조금 더 힘을 쓸 계획입니다. 이에 따라 플레이어 모델링 계획을 삭제, NPC-관리자 모델링과 맵스테이지1의 준비를 우선적으로 병행하기로 했습니다. |

4.전체 작업 계획:

