**컴퓨터 그래픽스 텀 프로젝트**

**「러너웨이」보고서**

**2015182033 이혜린**

**2015182044 하정연**

**• 게임 소개**

**다가오는 봄을 피해 달리는 눈사람의 컨셉의 러닝게임이다. 게임 이름인 러너웨이는 중의적인데 Runner way 그리고 Runaway 두가지 다로 해석될 수 있다. 눈사람이 끝없이 달리기 때문에 Run을 강조했다.**

**게임이 진행되면 눈사람(플레이어)은 앞을 향해 계속 굴러가고 있는 상태이다. 설계된 맵에 따라 시점이 종/횡으로 전환된다. 또한 종방향 중 갈림길이 존재하는데 잘못된 길로 가게 되면 다시 갈림길 시작점으로 돌아오게 된다. 아이템을 먹으면 대쉬 또는 주변 장애물 파괴 둘 중 한가지 이벤트가 발생하게 된다. 장애물과 부딪히면 일정 시간 움직일 수 없으며 장애물은 파괴된다. 맵 끝에 도달하면 스테이지 하나가 종료된다.**

**• 구조소개하기 (클래스, 구조체등2인공동작업을위해구성한프로그램구조작성하기) • 프로젝트 진행 사항**

**• 팀원 간 작업한 내용 작성**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 내용 담당 | 이혜린 | 하정연 |
| 맵 | **맵 구조 설계 및 디자인, 충돌체크** |  |
| 키 입력 |  | **플레이어 조작 및 점프** |
| 카메라 | **맵에 따른 회전 값 전달** | **카메라 이동 및 회전,**  **종/횡 구간 별 시점 변경** |
| 텍스쳐 매핑 | **스카이큐브, 텍스쳐 애니메이션** | **아이템 ,장애물, 플레이어** |
| 조명 |  | **주변 조명, 산란 반사 조명** |
| 파티클 | **구조 설계** | **세부 기능 구현** |
| 아이템/장애물 | **구조 설계 및 배치** | **아이템/장애물 기능 구현** |
| UI | **타이머, 진행률 표시** |  |
| 씬 |  | **타이틀 화면 및 씬 전환** |
| 사운드 | **배경음악, 효과음** |  |

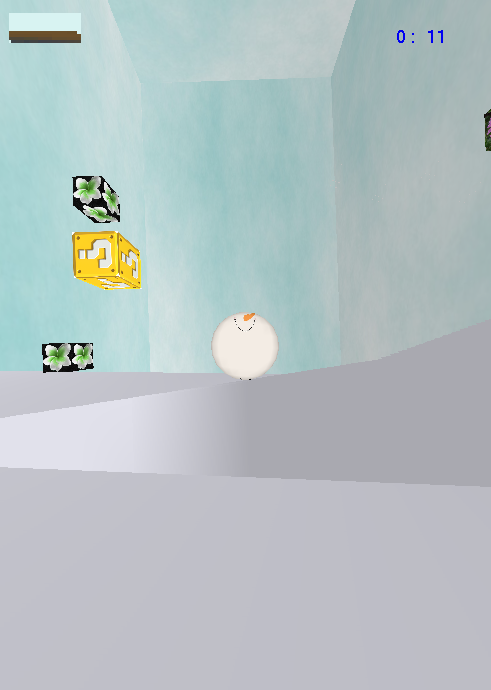
**• 결과물 분석**

****

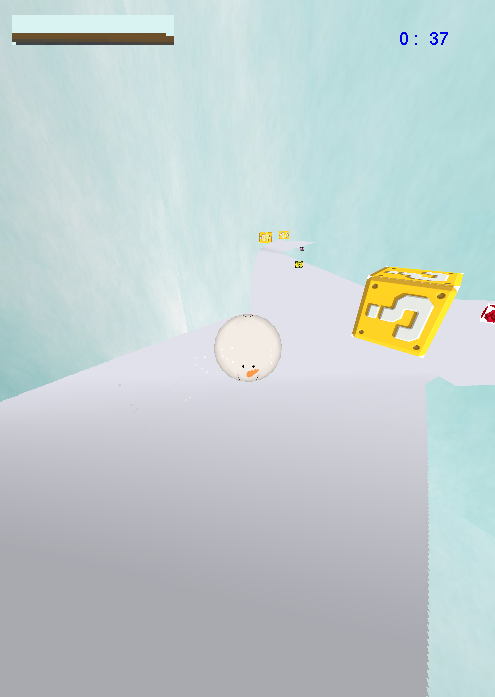
**<그림 2. 타이틀 화면>**

****

**<그림 3. 게임 시작 및 종 방향 모습>**

****

**<그림 4. 횡 방향 모습>**

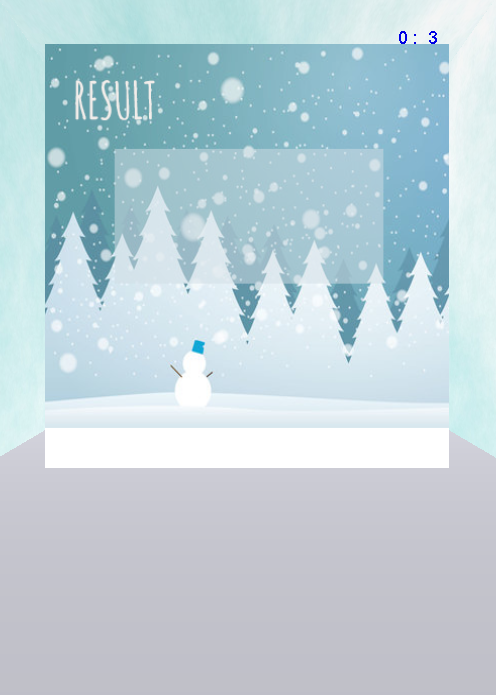
****

**<그림 5. 갈림길>**

**<점수 화면>**

****

**<그림 6. 아이템 충돌/ 장애물 충돌 >**

****

**<그림 7. 결과 화면>**

**• 명령어: 조작은 키보드로 한다.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 타이틀 -> 게임 씬 전환 | 이동 | 점프 |
|  |  |  |

**• 프로젝트 개발 소감 및 후기**

**이혜린**

**-생각보다 많은 것을 배울 수 있었다. Open뿐만 아니라 프레임워크에 대해서도 다시 한번 생각해보는 계기가 되었다. 효율적인 코딩 방식에 대해 많이 생각했고 시간도 많이 걸리는 것을 느끼며 기초부터 탄탄하게 쌓고 싶다는 생각을 다시금 했다.**

**3D로 쉽게 게임 세상을 만들 수 있어서 신기하고 재밌었다.**

**하정연:**

**-졸업작품 이후로 오랜만에 팀 프로젝트를 하게 돼서 좋았다. 2학년 때 듣지 않고 4학년에 컴퓨터 그래픽스를 듣는 만큼 잘 해내고 싶었는데 취업 준비, 다른 과제 등을 하느라 촉박하게 프로젝트를 진행하게 된 것이 너무 아쉽다. 좀 더 보완하여 포트폴리오로 이용하고 싶다.**