

BATTLE ROYAL SCENE PLAN

>> 프로젝트 개요

1 **구현 목표**

2 **화면 예시**

3 **리소스**

>> 구현 목표



>

로우 폴리 스타일의
배틀로얄 맵 구현

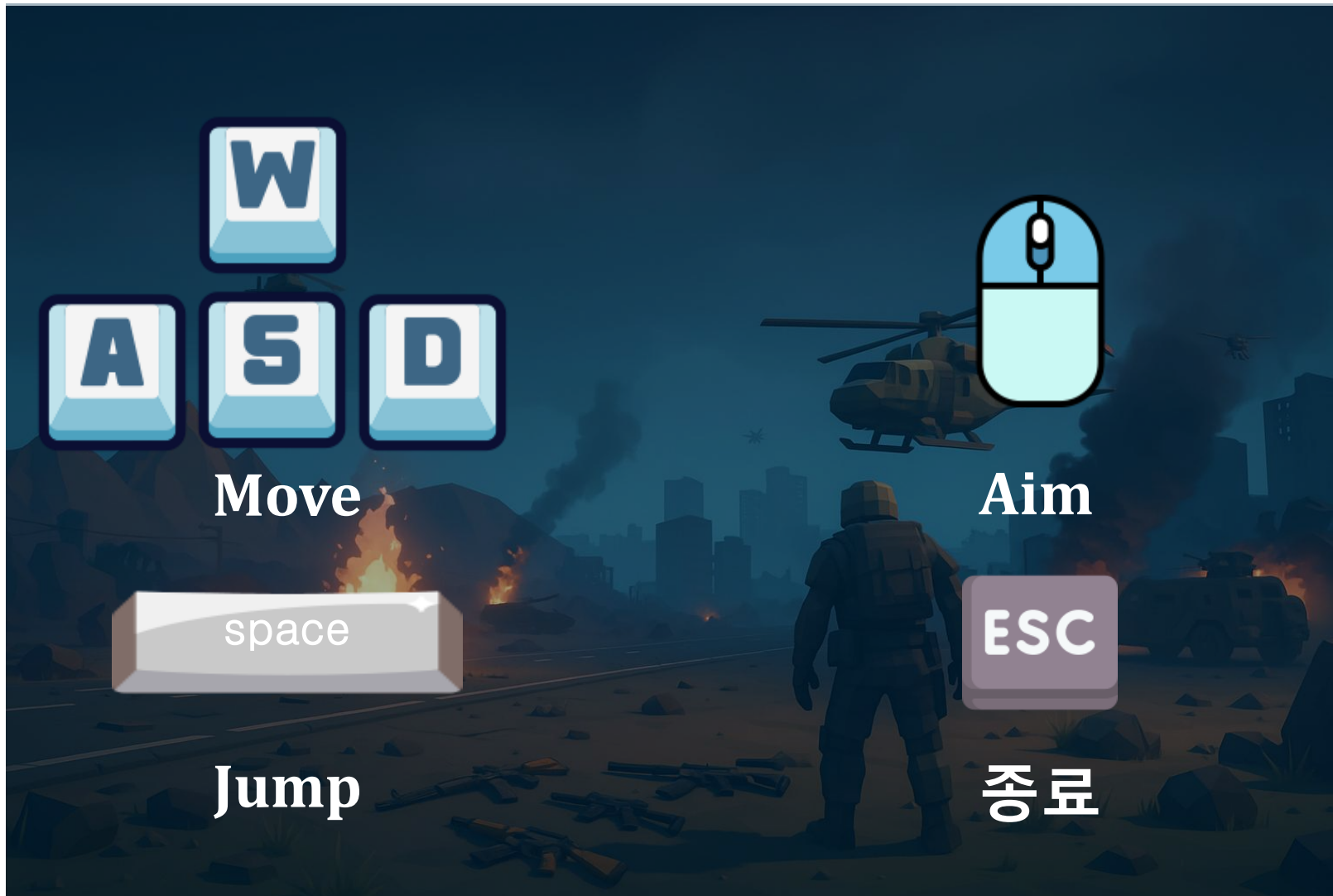
>

10종 이상의 3D 모델 로딩 및 인스턴싱
카메라 이동,
오브젝트 이동과 회전,
배경과 billboard 이미지 및 성능 정보 표시

>> 예시 장면 (타이틀 화면)



>> 예시 장면 (조작 화면)



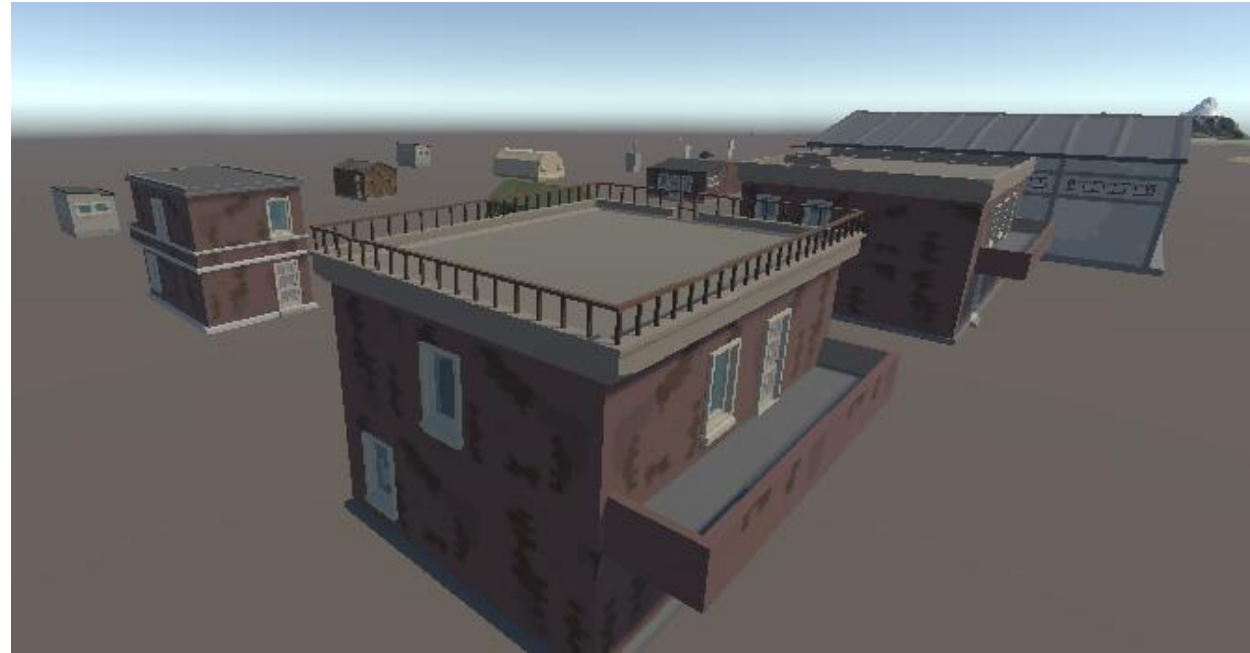
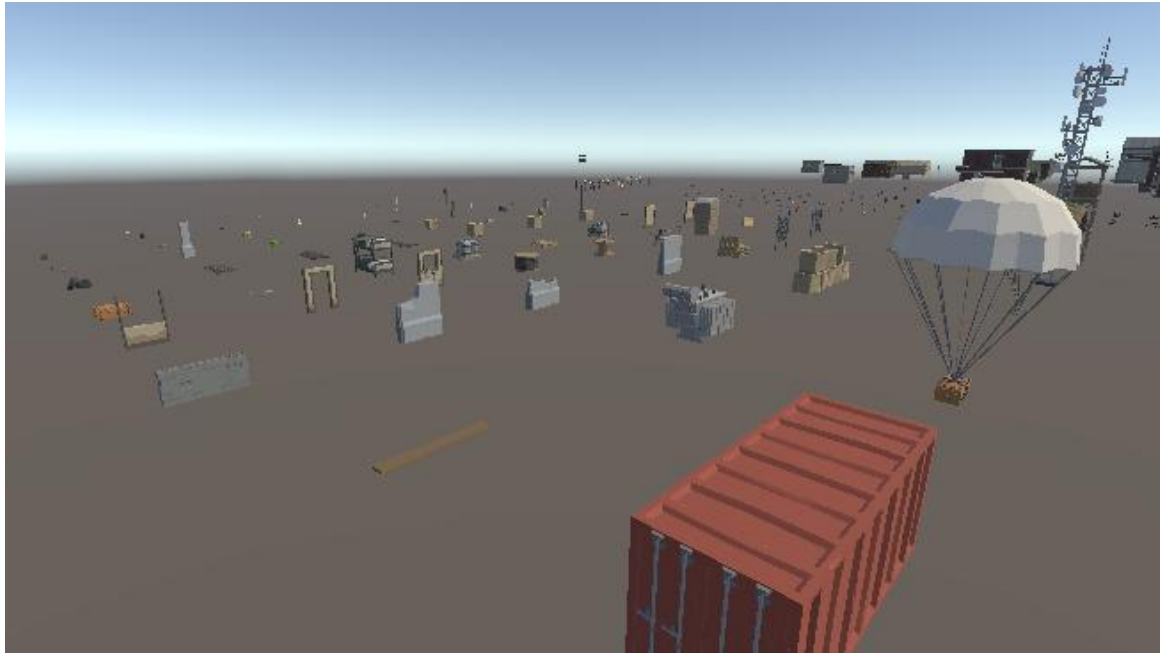
>> 예시 장면 (메인 씬)

게임소프트웨어전공 B977079 마동찬



나무, 도로 반복 배치
차, 사람, 건물 개별 배치 및 순찰 이동 구현
First Person Camera 구현
캐릭터 HP를 billboard 이미지로 구현

>> 리소스



유니티 에셋 -> FBX Export -> obj,dds 변환