**공학대전**

**과제전**

**졸업작품 전시회**

**관람평**

2021180046

김민서

1. **졸업작품 전시회**

돌아보면서 생각했을 때 잘 만든 작품도 있었고 그렇지 않은 작품도 있었습니다. 전시 작품의 설명을 읽어보면서 저의 작품에도 어떤 식으로 적용해야 할 지, 서버는 어떤 방식으로 구현한 사람이 많은 지 등 참고할 부분을 중점으로 두고 보았습니다.

1. **과제전**

과제전을 보기 전에 생각했을 때에는 졸업작품 전시회보다 크게 흥미를 느낄 것 같진 않았지만, 주로 2학년 과목 과제의 전시임에도 불구하고 좋은 퀄리티의 작품들이 있어서 재미있게 보았습니다. 특히 탱크를 조작하는 2인 플레이 게임을 시연해봤는데 리소스부터 전반적인 게임 조작감까지 굉장히 좋아서 놀랐습니다.

1. **공학대전**

공학대전에서 ‘나나이트(Nanite)’ 라는 게임을 보고 크게 기억에 남았습니다. 원래는 언리얼 엔진에서 실시간으로 매우 높은 디테일의 3D 모델을 렌더링 하는 기술이지만, 이 게임에선 로우 폴리곤을 들고 있는 건을 조작하여 하이 폴리곤으로 바꾼다는 설정을 갖고 제목을 나나이트라고 지었다고 말씀해 주셨습니다. 애쉬 블렌딩을 이용한 연출 기법이 크게 기억에 남았고 데모 버전이라 시연하면서 약간의 오류가 있었던 점은 약간 아쉬웠지만 게임성과 어우러지는 굉장히 좋은 시각적 연출이 크게 감동한 포인트인 것 같습니다. 언리얼 C++공부에 대해서 공부하기 어려운 부분이 있었지만 나나이트를 보며 좀 더 동기부여를 받고 질의를 통해서 큰 갈피도 잡아 나갈 수 있어 오늘 중 가장 좋은 관람이었다고 생각합니다.