**공학대전, 과제전 및**

**졸작전시회 관람평 작성**

2021182012 민지용

PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 디지털 합성, 전략 비디오 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 엑스 마키나 (X-MACHINA)

이번에 관람한 작품 중 가장 인상적인 작품이었습니다. 우선 DirectX로 개발한 작품임에도 불구하고 그래픽이 매우 화려해서 처음에는 엔진을 이용했나 싶었습니다. 야간 투시경, 밤 등의 상황에서 화면의 색이 전체적으로 전부 바뀌는 연출도 좋았고, 특히 가장 놀라웠던 점은 벽과 같은 물체가 플레이어를 가리면 그 부분이 투명하게 바뀌며 플레이어가 보이는 점이었습니다. 구현에 대해 여쭤보니 플레이어와 카메라 사이에 가상의 원기둥 모양 객체를 만들어서, 원기둥과 다른 물체가 충돌한 경우 그 사이 모든 물체를 렌더링 하지 않았다고 답해 주셨습니다. 매우 신기했고 아이디어에 감탄했습니다.

스크린샷, PC 게임, 나무, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2. 나나이트 (Nanite)

우선 그래픽이 너무 좋아서 눈길이 많이 갔습니다. 배경처럼 보이는 것 들에도 신경을 많이 쓴 것이 느껴졌습니다. 또한 이렇게 좋은 그래픽에 렉이 걸리지도 않고 매끄럽게 동작하는 것이 대단하다고 생각됐습니다. 로우 폴리곤 (무채색이라 표현했습니다) 으로 오염된 세상을 총을 쏴서 하이 폴리곤으로 바꾸어 나간다는 아이디어가 특히 매우 독창적이라고 생각되었습니다.

텍스트, PC 게임, 스크린샷, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

3. 타임런 (TIMERUN)

술래와 술래잡기를 하는데 시간을 넘나들며 이동한다는 아이디어가 마음에 들었습니다. 무엇보다 시간을 바꾸면 오브젝트들이 시간에 따라 변한다는 아이디어가 좋았습니다. 제가 생성하거나 건드린 오브젝트들이 다른 시간대에서 녹슬어 있거나 하는 것이 재밌었습니다.

의류, 사람, 신발류, 실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

가장 기억에 남았던 작품 세 개를 꼽아보며 어떤 점이 인상적이었는지 작성해 보았는데, 2학년이 되어 선배들의 졸업작품을 보니 1학년 때에는 알지 못한 부분들이 더 보여서 이 작품이 얼마나 잘한 것인지, 얼마나 많은 노력이 들어간 것인지 더욱 실감이 나게 되었습니다. 아마 3학년이 되면 아는 것이 더 많아 짐에 따라 더 많은 것들이 보이게 될 것이라고 생각합니다.

또한 체육관에서 전시하는 팀들을 보며 더욱 저기에 가고 싶다는 마음이 들었습니다. 기왕 졸업작품을 만든다면 당당하게 상을 타서 유종의 미를 거둬보고 싶습니다. 그러기 위해서 열심히 공부해 보겠습니다…