**World Maker Report**

B793200

이지혁

**개요**

DirectX 11 3D 로 구현한 샌드박스형 게임.

자원을 모아 목표로 주어진 건물 3 체를 건설하는 튜토리얼을 진행한다.

**조작법**

W, A, S, D : 캐릭터 움직임 및 카메라 이동..

마우스 움직임 : 카메라 방향 전환.

마우스 좌클릭 : 건물 건설.

마우스 우클릭 : 건물 해체.

**구현**

1. Multi lighting (Directional light & Spot light)
2. Skybox
3. Camera navigation
4. OBJ parcer
5. MD5 parcer
6. Skeleton-based animation system
7. Ray casting
8. Runtime instancing
9. Collision system
10. Interactive UI (Exclamation mark)
11. Visual effects (Fire, Blue portal, Red portal)
12. Sound system (3 BGMs and 4 Effect sounds)
13. Multi scenes (Title, Controls, Main, Ending)
14. Customized hand-made resources (Mincraft rigged model with customized skin texture, Multi scenes, UIs, Effect sounds etc…)

**어려웠던 점**

1. Ray casting 구현이 어려웠고 완벽하게 구현하지는 못하여 동작에 하자가 많으므로 수정을 필요로 함.
2. 카메라 시점을 1인칭에서 3인칭으로 바꾸는 과정에서 생각대로 되지 않아 캐릭터 움직임과 카메라 워크가 다소 어색함.
3. MD5 모델을 구하기가 쉽지 않아, Blender 를 사용하여 직접 리소스를 제작하는 과정에서 많은 어려움을 겪었음.

**추가하고 싶은 것**

앞서 어려웠던 점에서 언급한 미흡한 부분에 대한 보완과 각종 오류 수정.  
또한 MD5 모델의 리소스적 한계로 그래픽 요소를 강화하지 못했던 부분이 아쉬우므로 추후 FBX parcer 를 구현할 예정.