

DU-도전학기 결과보고서

과제명	쉐이더를 활용한 특수효과를 제작하고 게임에 적용하기		
참여자	성명	소속	학번
	김	컴퓨터소프트웨어학과	
지도교수 의견	학생이 도전학기를 수행함에 있어 직접 커리큘럼을 기획하고 진행함으로써 능동적인 모습을 볼 수 있었으며, 게임을 기획하고 아트적 요소를 추가하는 경험 등 전반적인 개발 프로세스를 다룸에 따라 학생의 역량에 큰 도움이 되었다고 판단합니다. (소속) 컴퓨터소프트웨어학과 (성명)		

1. 도전 과제 내용

쉐이더는 게임에서 빠질수 없는 비주얼적인 요소를 담당하고 있다. 이러한 쉐이더를 적용하여 게임의 볼륨을 풍부하게 만드는 것이 이번 과제의 내용입니다.

2. 도전 과제 수행 결과 및 성과

3d 마야 프로그램을 이용하여 프로토타입 모델링을 제작하였습니다.

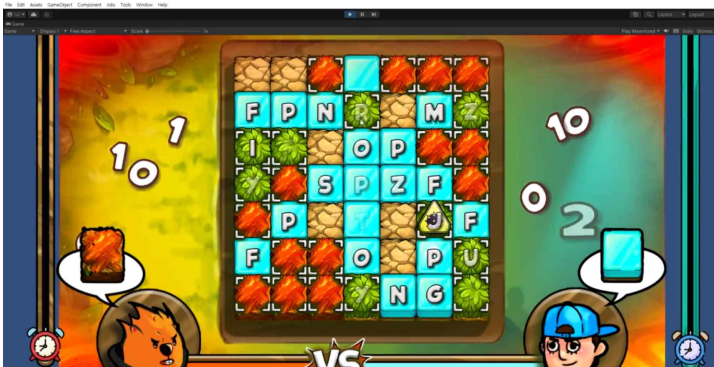
제작한 모델링에 텍스처를 입힌 후 Unity 게임 엔진으로 import 하여 작동을 점검하였습니다.

점검한 모델링 파일에 마테리얼을 입힌 후, 쉐이더를 적용하였습니다.

쉐이더 제작방법과 HLSL언어에 대해 공부하였습니다.

공부한 내용을 바탕으로 게임에 제작될 쉐이더를 작성하였습니다

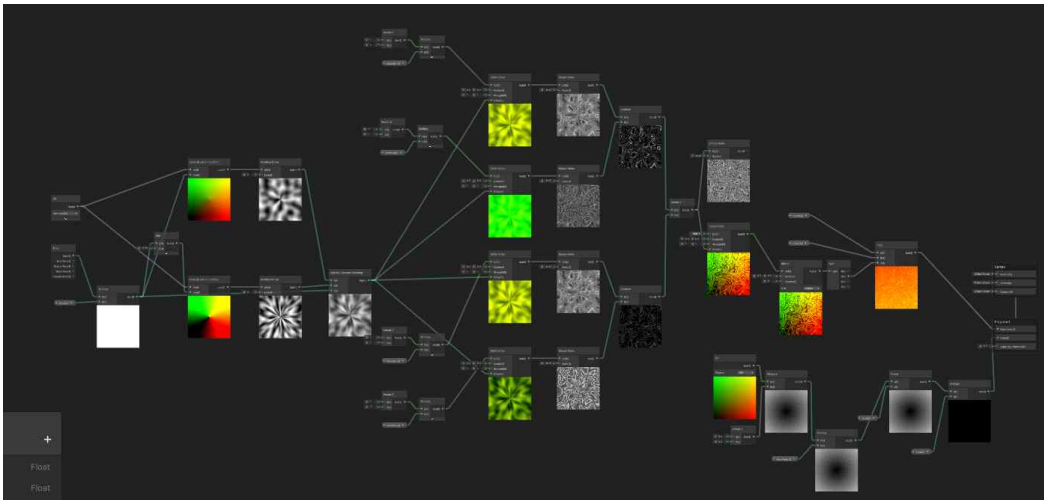
제작할 게임을 기획하고 구상한 후 게임 제작을 진행하였습니다.



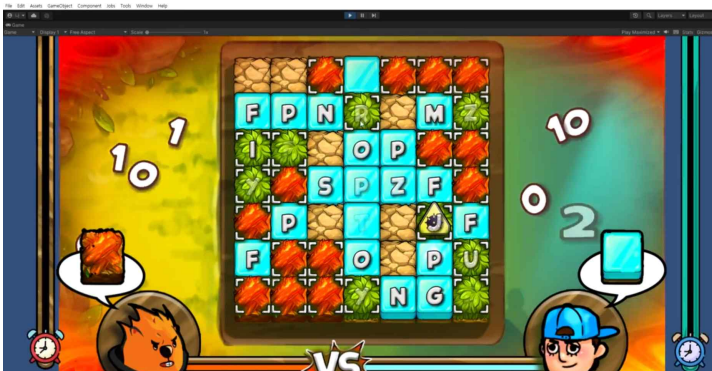
3. 자기 평가

게임 기획부터 셰이더를 통한 아트 에셋 제작을 함으로써, 게임의 전반적인 개발 프로세스를 이해하는데 큰 도움이 되었고, 직접 개발을 진행하며 부족한 부분을 이해하고 수정해나가며 학습할 수 있었습니다. 이러한 경험을 바탕으로 다음 프로젝트를 진행하면 분명 도움이 될 것이라 생각합니다. 마지막으로 부족했지만 생각보다 좋은 결과물을 얻어 값진 경험을 할 수 있었습니다.

4. 최종 결과물



제작 셰이더



게임 플레이 화면

그 이외 결과물들을 폴더에 첨부하였습니다.