|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 07.15~07.21 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | UI 개선 추가 (아이템 지속시간 표시), 이펙트 (피 튀기는 이펙트) | | | | |

<상세 수행내용>

회복 아이템을 사용 후 아이템의 지속시간을 표시해주는 프로그래스 바를 추가하였습니다.

그리고 이펙트 작업을 시작하였습니다. 먼저, 언리얼 마켓에서 무료로 제공 중인 이펙트를 찾아 이를 이용하여 이펙트를 표현해보고자 하였습니다. 다만, 해당 이펙트는 언리얼 캐스케이드로 언리얼 5에서 주로 사용되는 나이아가라 시스템 이전의 이펙트 시스템이라 해당 이펙트를 참고하여 새로운 이펙트를 나이아가라 시스템을 제작할 것입니다.

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 텍스트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 07.22 ~ 07.28 |
| **다음주 할일** | 이펙트 작업 나머지 전부 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |