|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 07.22~07.28 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 이펙트 제작 (피 튀기는 이펙트, 체력 회복 이펙트, 소리치는 좀비 이펙트) | | | | |

<상세 수행내용>

이번주에는 이펙트 제작을 하였습니다.

제작한 이펙트로는 좀비를 피격 시 피가 튀기는 이펙트, 캐릭터가 체력을 회복할 때 보여줄 회복 이펙트, 그리고 소리치는 좀비의 샤우팅 이펙트 입니다.

하늘, 신발류, 야외, 구름이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

하늘, 신발류, 사람, 의류이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

하지만 샤우팅 좀비 이펙트는 아직 미완성입니다. 해당 이펙트를 위해서는 새로운 스프라이트 이미지를 따로 만들어 주어야 한다고 생각이 되어 제작 중에 있습니다.

참고로 해당 이펙트들은 애니메이션과 함께 묶어 레벨 시퀀스로 일단 구현을 해 놓았습니다.

<발표 영상 링크>

https://drive.google.com/file/d/1pN5Hy2nrer1vYJAfGwwcE-c7alTF2ITa/view?usp=drive\_link

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 시퀸스를 재생시키는 것이 아닌 코드 상으로 구현하여 실시간 동적으로 파티클 생성하기 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 07.29 ~ 08.04 |
| **다음주 할일** | 이펙트 작업 마무리,  중점연구 분야 시작 (절단 부위 생성하기) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |