|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~11/23) | **기간** | 2022.10.10~ 2022.11.23 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 설계서 내용을 추가하였고, 이펙트 툴에 대해서 공부하였다. | | | | |

- 몬스터 설계에 대한 내용을 각 몬스터별 디자인 콘셉트, 능력치, 행동 패턴, 애니매이션 등으로 구분하여 추가하고, 그 외 다른 내용들도 여럿 추가 및 수정하였다. (설계도 총 분량 23p -> 47p)

- 언리얼엔진4, 애프터이펙트, 포토샵을 사용한 이펙트 개발 계획을 수립하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 시각화 자료 및 레벨디자인에 대한 부분 미완성 | | |
| **해결방안** | 시각화 자료는 PPT 제안서 제작하고, 레벨디자인은 최대한 빨리 | | |
| **다음주차** | (~12/7) | **다음기간** | 2022.11.23~2022.12.7 |
| **다음주 할일** | 기존 계획은 상세한 게임 로직에 대한 부분을 추가하는 것이었지만, 제안서 심사 관련 자료 제출기한이 생각보다 빨라서 이번 주차에 PPT를 완성하고 주요 발표 내용에 대한 보완을 진행하려고 한다. 또한 문서의 레벨디자인 항목을 최대한 빠르게 작성하고 및 PPT 발표 자료에 사용할 인게임 스크린샷을 위해 언리얼 상에서 오브젝트들을 배치해 볼 계획이다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |