|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~1/24) | **기간** | 2023.01.18~ 2023.01.24 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | Casting 이펙트 제작, 포토샵 및 블렌더 조작법 학습 | | | | |

- 언리얼5 나이아가라를 활용해 Casting 이펙트를 제작하였다. (추후 1스테이지 보스의 레이저포 공격 패턴 구현 시 전조 이펙트로 활용 예정)

\* 깃허브에 같이 올린 이펙트들 - Hit 이펙트는 추후 후디니로 제작해야 되는 이펙트에 해당하는 부분(몬스터 Hit 시 발생하는 불꽃 이펙트)라서, 일단 인게임에서 적 타격 시 이펙트가 발생되는 것을 구현할 목적으로 업로드하여 구현하고, 추후 후디니로 제작하여 대체할 계획임.  
또한 Slash 이펙트는 근거리 캐릭터의 공격 모션 등이 제작된 이후에 칼의 회전 범위에 맞춰 재제작해야 함. 이 또한 발생하는 애니메이션에 맞춰 인게임에서 구현해본 후, 각도 등을 계산해 재제작하여 대체할 계획.

- 유튜브에서 포토샵 툴 관련 영상 및 블렌더의 기본적인 조작법 영상을 시청하였다.

- 팀 일정을 조율하고 일부 수정하였다. 개인 일정에서는 이펙트보다는 당장 오브젝트만 있어도 적용시킬 수 있는 텍스처가 우선순위라고 생각하여 텍스처 제작을 앞으로 당겼다. (다만 장애물 구현 시 사용할 일부 이펙트들까지는 먼저 제작 예정)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 금요일~월요일 연휴 일정으로 인한 학습 진행 및 GitHub 제출 미흡 | | |
| **해결방안** | 다음 주 목표인 이펙트 작업물이 여러 개이므로 작업물 완성되는 대로 GitHub에 나누어 업로드하면 여러 차례 업로드 가능할 것으로 예상됨 | | |
| **다음주차** | (~1/17) | **다음기간** | 2023.01.10~2023.01.17 |
| **다음주 할일** | Casting 이펙트의 여러 버전을 제작하려고 했지만 일정에 차질이 생김. 조금 더 다듬어보고, 다음 주 일정인 텍스처 제작을 진행. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |