|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~2/21) | **기간** | 2023.02.15~ 2023.02.21 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | AI기획수정, 후디니샘플 언리얼엔진 적용, 나이아가라 이펙트 일부 제작 | | | | |

- 수요일에 중점연구분야에 대해 이야기나눈 것들을 바탕으로 여러 방면으로의 인공지능 설계와 각각의 예시, 장단점 등을 분석하고 개발 방향을 수정하였다.

- 지난 주에 후디니로 제작한 Smoke 이펙트의 플립북 이미지 생성 과정에서 발생한, 이미지가 쪼개지는 문제를 해결하고 Cascade를 활용해 언리얼엔진에 적용시켰다.

- 나이아가라 강의를 계속 수강하고(거의 다 수강함), Kill(몬스터 처치 이펙트), Slash2(블레이드 스킬 이펙트) 이펙트 등을 제작하였다.

\* UV 및 텍스처 작업은 모델링 작업 팀원이 추후 폴리곤 수를 늘리는 작업을 진행할 시 UV를 새로 작업해야 할 수 있다고 해서, 이에 따라 전체 일정을 변경함(나중으로 미룸)

\* 노트북 성능 업그레이드 필요성을 느껴 조만간 조치를 취할 예정. 나이아가라/후디니 켜놓고 작업할 때 끊김이 너무 심함...

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 이펙트 제작 미흡으로 인해 학습 위주로 진행하다 보니 여전히 결과물이 부족함 | | |
| **해결방안** | 학습 단계가 조만간 완료되므로 인게임에 들어갈 이펙트 본격 작업 | | |
| **다음주차** | (~2/28) | **다음기간** | 2023.02.22~2023.02.28 |
| **다음주 할일** | UV/텍스처는 팀 일정 조정으로 미뤄졌지만 이펙트가... 분명 투자한 시간은 많은데 결과물이 없다. 그래도 나이아가라는 학습과정이 거의 끝나가니 반드시 다음주, 늦어도 다다음주까지는 모든 나이아가라 이펙트 작업물을 완성하는 것을 목표로 제작할 것이다. | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |