|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~9/12) | **기간** | 2023.09.06~ 2023.09.12 |  | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 후디니 폭발 이펙트 제작 및 언리얼 적용 | | | | |

- 후디니에서 폭발 이펙트를 새로 제작하고 플립북 이미지를 생성하였다.

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

자동 생성된 설명 스크린샷, 패턴, 어둠, 블랙이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

- 언리얼 캐스케이드에서 후디니 작업물을 활용하여 캐논슈터의 기본공격 및 스킬들의 효과에 해당하는 폭발 이펙트 3종을 제작하였다.

스크린샷, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 지상이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** | 제안서에 작성된 내용 완결을 목표로 진행 (계속) | | |
| **다음주차** | (~9/19) | **다음기간** | 2023.9.13 ~ 2023.9.19 |
| **다음주 할일** | - 실습실 전시를 위한 1인 플레이 버전의 스테이지 연결, 일부 장애물수정 및 버그 픽스 (~9/16)  - 신규 이펙트의 인게임 적용  - 후디니에서 기술적 요소를 추가하여 새로운 이펙트 제작 (후디니 전용 개발 언어 VEX를 사용하여 기본 노드에서 제공하지 않는 기능(함수)를 제작하여 활용, 고급 기능을 활용하여 실시간으로 뻗어나가는 형태의 이펙트 제작) (~9월 말) | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |