|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~9/26) | **기간** | 2023.09.13~ 2023.09.26 |  | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 후디니 폭발 이펙트 제작 및 언리얼 적용 | | | | |

- 실습실 전시를 위한 1인 플레이 버전의 스테이지 연결, 일부 장애물수정 및 버그 픽스 등을 진행하였다. (~9/19)

- 캐논슈터의 텍스쳐가 최신 버전에서 적용되지 않고 있던 문제를 수정하였다.

신발류, 의류, 지상, 사람이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

- 제작했던 후디니 이펙트를 캐논슈터의 공격 투사체가 액터와 상호작용하거나 소멸되는 시점에 발생(폭발)하도록 적용하였다.

신발류, 스크린샷, 의류, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

- 적용된 후디니 이펙트에 사운드 어테뉴에이션을 추가하여 거리에 따라 소리가 공간감을 갖도록 설정하였다. (어테뉴에이션 제작 -> 사운드 디테일에 적용 -> 탄환BP 소멸시 사운드 적용 순)

- 게임 플레이 중 캐릭터 선택 UI가 출력되도록 적용하였다.

- 그 외 수정사항:  
1. NEXT STAGE UI 클릭 시 2스테이지 필드로 정상적으로 이동되도록 UI 블루프린트 경로 수정  
2. 맵 포탈 재배치  
3. 잘못 설정되어 있던 스테이지 bgm 일부 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 후디니 작업 미완료 | | |
| **해결방안** | 다음 주까지 마무리하고 게임에 적용하여 최종 완성 | | |
| **다음주차** | (~10/3) | **다음기간** | 2023.9.27 ~ 2023.10.3 |
| **다음주 할일** | - 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)  - 신규 제작한 후디니 이펙트를 언리얼엔진 및 인게임에서 적용  - 박지용 팀원의 2인플레이 중 AI부활시 버그 해결될 시 해당 부분 전달받아 UI 적용 | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |