|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 55주차 | **기간** | 2024.07.10 ~2024.07.16 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 중점 연구 최종 진행 이펙트 제작 건물 파괴 시 모든 가구가 SimulatePhysics 진행되도록 설정 대미지 출력 방식 변경 훈련장 용 봇 구현 및 다운/경직 시스템 연결 전체적인 UI 개선 버그 수정 개선 사항 | | | | |

중점 연구 최종 진행  
- 원거리 공격에 맞을 시 BloodSpawner를 생성하고,  
해당 BloodSpawner와 상호작용되는 의상(치마 등)이 충돌할 경우 액체가 묻으며 점점 마르도록 구현  
“이전에 구현한 치마 피 적용 시스템을 이펙트와 연결하여 최종 마무리”

이펙트 제작  
- 타격 이펙트  
스크린샷, 야외, 지상이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 불꽃놀이, 열, 폭죽, 빛이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
  
- 중력 강화 / 약화 이펙트  
스크린샷, 멀티미디어, 컴퓨터, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
중력 강화는 날개가 떨어지는 이펙트, 약화는 날개가 위로 올라가는 이펙트  
해당 영역에 있을 시 hover 시(종이동)의 속도가 빨라진다.

- 무기 교체 이펙트  
스크린샷, 만화 영화, 지상, 야외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
  
- RPG 발사시 Backblast 이펙트  
장난감, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
  
- 아이템 사용시 이펙트(overlay material)  
만화 영화, 애니메이션, 스크린샷, CG 아트워크이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

건물 파괴 시 모든 가구가 SimulatePhysics 진행되도록 설정

- 진행 중 약 9000개의 메쉬가 SimulatePhysics가 되어 20프레임까지 줄어드는 현상을 파악하여,  
“**건물이 한번에 붕괴되는 것이 아닌 n초 간격으로 k개씩 붕괴하도록 로직 변경**”  
추가적으로 가구 메쉬의 경우 바주카 공격 혹은 건물 붕괴에 의해 SimulatePhysics 가 되는데,  
n초후 dissolve 머테리얼을 이용해 사라지게 구현할 예정 (다음주)

대미지 출력 방식 변경  
- 기존 : NiagaraSystem을 활용한 월드 배치  
 기존 방식의 단점 : 대미지가 거리에 따라 확인이 불가능하며, 회전도 적용이 안되어 사용하지 못함  
- 개선 : WidgetComponent를 활용한 Screen 배치  
 개선된 점 : 대미지가 거리에 상관없이 확인 가능, 항상 같은 회전값(위젯 2D)을 가져 확인이 용이

훈련장 용 봇 구현 및 다운/경직 시스템 연결  
- 훈련장 전용 캐릭터를 배치하여 근접 공격 및 원거리 공격을 테스트 할 수 있는 액터 구현

오토마톤, 로봇, 장난감, 기계이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
  
전체적인 UI 개선  
- 개선(추가)된 점  
전체적인 UI 위치 리뉴얼

스크린샷, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
근접 무기, 원거리 무기의 표시 및 쿨타임과 탄창 표시  
스크린샷, 멀티미디어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
흭득한 아이템에 대한 정보 출력  
스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

근접공격 콤보 수에 대한 표현  
스크린샷, 운동장, 사람, 정글짐이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

버그 수정  
- 근접 공격시 액터에 중복적으로 가해지는 현상 수정  
- 카타나 공격이 Blend Out 시간에 의해 이상하게 콤보가 연결되는 현상 수정  
- RPG 발사 로직 변경하여 의도치 않은 위치로 발사되는 현상 수정  
- InputSystem에 다중으로 BindAction 되어 함수가 중복적으로 실행되는 현상 수정  
  
개선 사항  
- RPG 장전 시 무기의 장전 애니메이션을 재생  
- 아이템 루팅 액터의 크기를 3.0배 확대

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 56주차 | **다음기간** | 2024.07.17 ~2024.07.23 |
| **다음주 할일** | 이펙트 제작 건물 가구 dissolve 전체적인 마무리 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |