|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 6.26~7.2 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 이펙트 (캐스케이드) 습득 (1) | | | | |



언리얼 엔진 공식 문서를 통해 캐스케이드 에디터 학습

캐스케이드 파티클 시스템의 구성 요소

-파티클과 이미터

-파티클: 생성되는 개별 입자

-이미터: 파티클을 생성하는 방식의 조절

캐스케이드 파티클 시스템의 주요 개념

-모듈식 디자인: 파티클 시스템은 이미터에 필수적으로 필요한 요소를 가지고 생성되며,

그 필수 요소를 포함한 모듈은 삭제할 수 없음.

-분포(distribution): 각 모듈에는 다수의 프로퍼티 분포 방식이 존재하는데,

원하는 형태를 구현하기 위해 여러 정해진 방식중에 하나를

골라 사용할 수 있음.

-타입 데이터: 파티클의 수가 많아지면 연산량또한 증가하는데, 이때 타입 데이터를

변경하여 GPU sprite로 변환하면 더 많은 파티클 수를 사용할 수 있음.

이때 외부 시뮬레이션 프로그램에서 추출된 벡터 필드를 이용해서

파티클의 경로를 미리 설정할 수 있음.

캐스케이드 파티클 에디터 인터페이스

-이미터 패널: 현재 파티클 시스템 내의 이미터들과 그 안의 모듈을 확인할 수 있고,

사용 여부등을 on/off 가능

-디테일 패널: 이미터와 그 모듈의 프로퍼티를 확인, 수정 가능

-커브 에디터: 프로퍼티 값을 그래프를 통해 표시

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | - 서적으로 된 교재를 구할 수 없음 | | |
| **해결방안** | - 유튜브 영상을 참고 | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 7.3~7.9 |
| **다음주 할일** | 언리얼 이펙트 (케스케이드) 습득 (2) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |