이름: 이윤석  
학번: 2019180031  
분야: 클라이언트  
휴대폰 번호: 010-5014-7723  
이메일 주소: kjggr123@gmail.com

개인별 일정 계획  
7월  
월간 계획: 언리얼엔진 C++ 배워보기(유데미 온라인 강의 및 이득우C++책)  
 1주 ( 7/1 ~ 7/7 )  
 언리얼엔진 공식 문서를 통해 모든 블루프린트 노드 확인 및   
 유튜브 채널(Mathew Wadstein)의 유튜브 영상 모두 시청  
 \* 블루프린트의 노드들에 대하여 어떤 이름이며 무슨 기능을 제공하는지 소개해주는 영상채널  
 \* 버전4에 맞춰져 있으므로 기본적인 것 시청한 뒤 5버전에 대해서 추가 조사  
 2주 ( 7/8 ~ 7/14)  
 “유데미, [Unreal Engine 5 C++ 개발자]: C++ 학습하고 비디오 게임 제작하기” 온라인 강의 수강  
 (~ 섹션 4) 1  
 3주 ( 7/15 ~ 7/21 )  
 “유데미, [Unreal Engine 5 C++ 개발자]: C++ 학습하고 비디오 게임 제작하기” 온라인 강의 수강  
 (~섹션 8) 최종  
 4주 ( 7/22 ~ 7/28 ) + 5주 ( 7/29 ~ 7/31 )  
 [C++ 을 활용하여 소규모 게임 제작] 혹은 [게임엔진1 텀프로젝트 게임 C++로 리팩토링]  
  
8월  
월간 계획: 캐릭터의 동작 연구  
 1주 ( 8/1 ~ 8/7 )  
 언리얼엔진 제공 Mannequins Pack 에셋을 활용하여 캐릭터의 블루프린트 분석 및  
 기존 게임엔진1 과목에서 배운 내용과 비교하기  
 해당 에셋의 애니메이션 블루프린트를 분석해보기  
 2주 ( 8/8 ~ 8/14)  
 8월 1주차에 이어 계속 진행 및  
 졸업작품에서 활용할 캐릭터의 움직임(달리기, 벽넘기, 파쿠르, 날기 등) 구상 및  
 유튜브를 통한 자료 수집  
 3주 ( 8/15 ~ 8/21 )  
 8월 2주차 수집한 자료를 토대로 기본적인 파쿠르 시스템 제작해보기  
   
 4주 ( 8/22 ~ 8/28 )  
 언리얼엔진 마켓플레이스 [TNT Parkour. Multiplayer Ready.] 에셋을 통해 본격적인 파쿠르 및  
 멀티플레이어에 대한 처리 배우기  
 (관련 영상: https://www.youtube.com/watch?v=2IOINtMh8yI)  
   
 5주 ( 8/29 ~ 8/31 )  
 8월 4주차에 이어 진행  
  
  
9월  
월간 계획: 새 학기 학업에 익숙해지기, 8월에 미처 진행하지 못한 계획 진행  
 1주 ( 9/1 ~ 9/7 )   
 \*월간 계획 수행  
 2주 ( 9/8 ~ 9/14)  
 \*월간 계획 수행   
 3주 ( 9/15 ~ 9/21 )   
 방학 기간 중 다져진 기획안을 기반으로 필요한 기술 파악 및 관련 에셋 찾아보기   
 4주 ( 9/22 ~ 9/28 ) + 5주 ( 9/29 ~ 9/30 )  
 칼 같은 물체로 방패를 버텍스 별로 자르는 기술 연구해보기  
 (기반 영상: https://www.youtube.com/watch?v=cJArwFqm3XY)  
  
  
10월  
월간 계획: 시험 대비 및 이전 주차들 미수행 계획 수행  
 1주 ( 10/1 ~ 10/7 )   
 \*월간 계획 수행  
 2주 ( 10/8 ~ 10/14)   
 \*월간 계획 수행  
 3주 ( 10/15 ~ 10/21 )   
 \*월간 계획 수행  
 4주 ( 10/22 ~ 10/28 ) + 5주 ( 10/29 ~ 10/31 )  
 시험 진행 및 종류 후 짧은 휴식   
  
   
   
  
11월   
월간 계획: 맵 에디터 제작해보기  
\* 에디터 확장 시스템 을 활용하여 수치를 조정할 수 있는 에디터 창을 만들고  
수치를 기반으로 맵을 유동적으로 만들 수 있는 에디터 제작해보기  
(관련 링크: https://m.blog.naver.com/destiny9720/221380397496?referrerCode=1)  
 1주 ( 11/1 ~ 11/7 )  
 언리얼엔진 PCG 시스템 이해해보기  
 2주 ( 11/8 ~ 11/14)  
 11월 1주차 이해한 PCG 기반으로 수치만 조정하여 맵이 유동적으로 만들어 질 수 있게 해보기  
 (Material Param 값과 유사한 느낌으로)   
 3주 ( 11/15 ~ 11/21 ) + 4주 ( 11/22 ~ 11/28 ) + 5주 ( 11/29 ~ 11/30 )  
 관련 링크를 통해 에디터 제작해보기  
  
12월  
월간 계획: 기말 시험 대비 및 최종 기획 발표 준비  
 1주 ( 12/1 ~ 12/7 )  
 \*월간 계획 수행  
 2주 ( 12/8 ~ 12/14)   
 \*월간 계획 수행  
 3주 ( 12/15 ~ 12/21 )  
 최종 기획안 제작 및 발표 준비