|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 52주차 | **기간** | 2024.06.19 ~2024.06.25 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 미니맵 UI 내에 플레이어 위치 표시 기능 추가  관전모드 제작  Dissolve 머테리얼 및 이펙트 제작  새로운 건물 메쉬 연결 | | | | |

* 미니맵 UI 내에 플레이어 위치 표시 기능 추가  
  미니맵 UI 내에 플레이어와 적군의 위치를 나타내는 위젯 생성 및  
  액터를 연결함으로써 위치 연동 (로컬 플레이어일 경우 회전 추가 적용)

스크린샷, 픽셀이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

초록색 화살표가 자신 플레이어의 위치와 회전을,  
초록색 원형 dot 위젯은 아군 플레이어 위치를,  
빨간색 원형 dot 위젯은 적군 플레이어의 위치 표현  
(추가적으로 적군 플레이어 위치의 경우 Tile 지름 \* 1.5 내 거리에 있고  
시야각 75도 내에 있는 플레이어에 대해서만 표현하도록 설정 //  
아군 플레이어는 거리 시야각 상관없이 모두 표현)

“MapUI\_PlayerLocation.mp4” 를 통해 확인 가능

+ 추가적으로 플레이어의 dot 이미지는 셰이더 프로그래밍 시간에 배운 지식을 활용해 직접 제작하였으며, “Map\_UI\_Player\_Dot.mp4” 를 통해 확인 가능

스크린샷, 그래픽 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 관전모드 제작  
  플레이어가 사망 시 공격한 플레이어를 관전할 수 있는 기능을 생성,  
  “SpectatorMode.mp4”를 통해 확인 가능  
  텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명
* Dissolve 머테리얼 및 이펙트 제작  
  플레이어 사망 시 자연스러운 소멸을 위하여  
  Dissolve 머테리얼 및 이펙트 제작  
  스크린샷, 예술, 댄스, 원이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명  
  “CharacterDissolve\_0625.mp4”를 통해 확인 가능  
  (\*Material Function을 활용해 제작하여 확장성은 용이하지만,  
  캐릭터 내 머테리얼이 한 캐릭터당 11~13개로 적용이 되어있어 단순 테스트를 위해 현재는 Assassin 캐릭터에만 적용된 상태)
* 새로운 건물 메쉬 연결

스크린샷, 만화 영화, 실내, 전시회이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

모델러가 전해준 새로운 건물 메쉬(한 층 내 메쉬 및 부유 타일) 에 대해 새로 연결 완료

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 53주차 | **다음기간** | 2024.06.26 ~2024.07.02 |
| **다음주 할일** | 수정 요구사항 기반 수정 진행 이펙트 추가 생성 버그 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |