|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2023.7.10~ 2023.7.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 블루프린트 기초 | | | | |

<상세 수행내용>

'언리얼 엔진 블루프린트 비주얼 스크립팅' 교재를 통한 블루프린트 학습

저번 주차에 도착한 해당 교재를 이용해서 블루프린트를 기초부터 학습하고 있다. 현재 교재의 3분의 1정도를(20장 중 8장) 보고 따라 만들어 보았는데, 아직까지 교재에 나온 부분이 기능 소개에 그치는 내용일 뿐더러 교재의 설명과 삽화로 기능 전부를 보는 것이 어려울 것이라 생각해 유튜브 영상을 찾아서 이를 이용해서 학습을 진행중이다. 현재까지 학습에 사용했던 영상들은 다음고 같다.

<https://www.youtube.com/watch?v=LeY6tAP-qss>

- Unreal Engine 5.2 Absolute Beginners Tutorial - Starter Course 2023

- 언리얼 기본기능 튜토리얼 - 교재와 비슷한 내용을 다룸

<https://www.youtube.com/watch?v=ITCWa3oLNAQ>

- How to Create a Game in Unreal Engine 5 - UE5 Beginner Tutorial

- 언리얼 1인칭 예시 게임 만들어보기 - 실습용

7.14 - 졸업작품 기획에 대한 팀원과 논의

- 게임 진행 및 대략적인 기준, 슬라임 캐릭터의 대략적인 플레이

게임 진행

- 한 판을 플레이하는 데 걸리는 시간 - 3-8 분, 평균 5분을 맟추는 것을 기준

- 슬라임 캐릭터와 헌터 캐릭터가 만나는 대략적인 빈도를 정해야 함

슬라임 캐릭터의 플레이

- 1 단계 - 슬라임이 헌터에게 쫓기는 단계에 대해서

\*슬라임 캐릭터가 환풍구를 사용할 때의 시점, 방법 등에 대해서 추후 추가적인 보충이 필요함

- 2 단계 - 슬라임이 헌터를 쫓는 단계에 대해서

\*1->2 단계 전환에 필요한 아이템에 관해서 - 게임 내에 몇 개나 존재하는 지, 해당 아이템을 먹기 위한 최소 조건이 있는지 등을 정해야 함

- 역할 분배 및 필요한 리소스

\* 슬라임 플레이에 따른 기능 구현에 대한 역할 분배 필요

\* 맵과 내부 오브젝트에 대한 예시로 쓸 만한 리소스가 필요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 들인 시간에 비해서 진척도가 상당히 느리다. | | |
| **해결방안** | 교재 말고도 관련 유튜브 영상 등의 시각적인 자료를 찾아서 같이 학습한다 | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2023.7.17 ~ 2023.7.23 |
| **다음주 할일** | 블루프린트에 대한 추가적인 학습 및 엔진 기능에 대한 조사 (쉐이더 기능) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |