|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2023.7.17~ 2023.7.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 블루프린트 기초(계속), 슬라임 임시구현(구상) | | | | |

<상세 수행내용>

'언리얼 엔진 블루프린트 비주얼 스크립팅' 교재를 통한 블루프린트 학습(계속)

저번 주차에 도착한 해당 교재를 이용해서 블루프린트를 기초부터 학습하고 있다. 현재 교재의 대부분을(20장 중 18장) 보고 따라 만들어 보았다. 이번 주차에 사용했던 영상들은 다음과 같다.

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

-How to Make a Third Person Shooter Game in Unreal Engine 5 - Full Beginner Course

-예시 게임 만들기 - 3인칭

-현재 플레이어부분만 따라해보았다

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLZlv_N0_O1ga2b_ZaJoaR5dLHOFw4-MMl>

-Bluprint Essentials | v4.2 | - 언리얼 4.2에서 사용하는 내용이나 언리얼 5에서도 기본적인 사용법은 크게 달라지지 않을 것이라 생각해 해당 목록을 보고 학습을 진행했다.

\*\*언리얼 소스에 관해서는 용량 문제로 외장하드 구입 이후 다시 빌드를 시도해 볼 예정이다.

슬라임 임시구현에 관해서

7.20(목) 조원들과 제안서의 내용에 대해 논의를 거친 결과 슬라임 오브젝트에 대한 구현이 어느 정 도 진행되어야 이후 제안서 - 기획서 제작에 갈피를 잡을 수 있을 것 같아 우선 슬라임을 간단하게 구현해 보기로 하였다. (다음 주차에 진행, 계획서 수정 예정)

슬라임 구현할 사항

슬라임 기본 움직임에 대한 판정(이동 ,점프 시)

- 이동 방법 결정 필요(판정, 외형 이동 x) - 슬라임이 이동할 시 접촉 판정이 어떻게 이동할 것인가

- 슬라임과 오브젝트의 상호작용 - 슬라임에 접촉한 오브젝트는 어떻게 슬라임에게 끌려다닐것인가

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 들인 시간에 비해서 진척도가 상당히 느리다. | | |
| **해결방안** | 교재 말고도 관련 유튜브 영상 등의 시각적인 자료를 찾아서 같이 학습한다 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2023.7.24 ~ 2023.7.30 |
| **다음주 할일** | 슬라임 임시구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |