|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4주차** | 4주차 | **기간** | 2025.09.22  2025.09.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 언리얼 엔진 게임 제작 강의 수강  2. 졸업작품 감상 및 질문을 통해 중점 연구과제 다시 생각하기  3. 회의를 통해 여러 연구과제 후보군 정하기 | | | | |

<상세 수행내용>

1. Learn Unreal Engine 5 C++ Programming by Creating an Action-RPG Style Open World Game

수강하면서 게임 제작하기

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2. 중점 연구과제 새롭게 기획

1. 투사체와 탄도학이 적용된 3인칭 FPS 게임 – 사실성

2. 적군 AI는 탄도학을 계산해서 플레이어를 공격, 탄의 궤적은 플레이어에게 보임

3. 플레이어 컨셉은 슈퍼솔져 그래서 자기에게 날라오는 탄을 칼로 벨 수 있음

4. 플레이어가 키 다운 or 자동으로 집중 상태에 들어가면 게임 시간이 천천히 흘러가게 되며

시점이 1인칭으로 변경 그리고 칼을 든 상태에서 탄의 궤적을 좌클릭 하면 선택이 됨

5. 모든 궤적을 선택 완료 시 집중 상태 종료 이 때 시점과 게임 속도가 원래대로 복귀

6. 그 후 플레이어 캐릭터가 자동으로 칼을 휘두르며 모든 탄을 베어냄

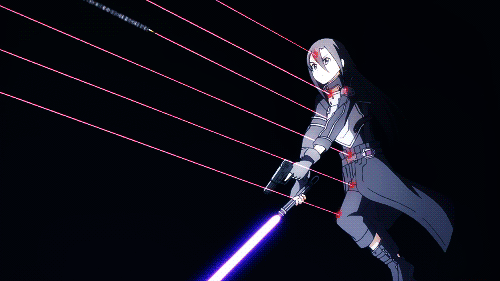
7. 플레이어는 탄을 피하지 않고 맞거나 베어내면 자기를 쏜 적군의 위치를 알아낼 수 있음

8. 플레이어도 총을 쏠 때 탄도학이 적용되기 때문에 스스로 탄착을 계산해서 공격해야함

9. 탄도학을 적용해 현실감을 주지만 플레이어의 비현실적인 칼솜씨로

내가 특별하다는 극대화해서 몰입감을 줌





|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 언리얼 엔진 C++ 미숙  계획했던 중점 연구과제가 미흡함 | | |
| **해결방안** | 1, 강의 수강 이어서 하기  2. 조사와 회의를 통해 연구과제 정하기 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2025.09.29 ~ 2025.10.05 |
| **다음주 할일** | 1. 강의 수강하며 게임 제작하기  2. 중점 연구과제 더 생각하고 조사하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |