|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4 주차 | **기간** | 2025.09.22  ~ 2025.09.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 팀원과 회의 및 새로운 중점 연구 과제 브레인 스토밍  2. Unreal C++ 외부 강의 수강  3. dedicated server 강의 수강  4. 래스터화 단계 뷰포트 변환 및 스캔 변환 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 팀원과 회의 및 새로운 중점 연구 과제 브레인 스토밍

새로운 중점 연구과제 구상 (브레인 스토밍) : 완다와 거상 비슷한 몬스터 등반 시스템, 로프스윙 시스템, 몬스터용 길 찾기 인공지능, 탄도 시스템 + 탄환 추적 카메라 워킹 + 총알 베기 시스템, 루트슈터장르용 아이템 랜덤 생성 시스템, 지형정보 및 플레이어 동선 학습 AI, 10명 규모의 AI 마을, 3차원 퍼즐 시스템

2. Unreal C++ 외부 강의 수강 (진행중)

외부 강의 사이트 Udemy에서 Unreal Engine 5 C++ 개발자:C++학습하고 비디오 게임제작하기 강의 수강 진행 현재 진행도 전체 53%

텍스트, 스크린샷, 프로젝터이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.

3. dedicated server 실습 및 구현을 위한 강의 수강 (진행중)

외부 강의 사이트 Udemy에서 [Unreal Engine 5 Dedicated Servers with AWS and GameLift](https://www.udemy.com/course-dashboard-redirect/?course_id=6331531)

강의 수강 진행 현재 진행도 전체 11%

텍스트, 스크린샷, 구름이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.

4. 래스터화 단계 뷰포트 변환 및 스캔변환

스크린텍스트, 도표, 라인, 스크린샷이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.도표, 텍스트, 라인, 평면도이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. 공간상의 뷰포트 정의  
 - 오른손 좌표계의 직육면체 H\*W\*(MaxZ-MinZ)

텍스트, 도표, 라인, 폰트이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.

당장 쓸 지식은 아니라고 생각하지만 모델링 사용시 필요한 기초 지식 배양

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2025.09.29 ~ 2025.10.05 |
| **다음주 할 일** | 1. Unreal C++ 강의 수강 2. Dedicated server 강의 수강 3. 렌더링 지식 배양 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |