|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5 주차 | **기간** | 2025.09.29  ~ 2025.10.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 팀원과 회의 및 새로운 중점 연구 과제 회의  2. Unreal C++ 외부 강의 수강  3. dedicated server 강의 수강  4. 프래그먼트 처리와 출력 병합 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 팀원과 회의 및 새로운 중점 연구 과제 의견 애드온

새로운 중점 연구과제 구상 (브레인 스토밍) : 완다와 거상 비슷한 몬스터 등반 시스템, 로프스윙 시스템, 몬스터용 길 찾기 인공지능, 루트슈터장르용 아이템 랜덤 생성 시스템, 지형정보 및 플레이어 동선 학습 AI, 10명 규모의 AI 마을, 3차원 퍼즐 시스템  
=========================================================  
로프스윙 시스템 + 실시간 오브젝트 투영 시스템, 몬스터 등반 시스템 + 투사체 판정, AI NPC + 마피아 스토리 텔링, 안경을 통한 오브젝트 머티리얼 실시간 다수 변환 + 공포 게임, 스킬 컷씬시 카메라 무빙 모듈화 + VFX 및 사운드 제작 강화

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 57%  
텍스트, 스크린샷이(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 17%  
[Unreal Engine 5 C++ Multiplayer Shooter](https://www.udemy.com/course/unreal-engine-5-cpp-multiplayer-shooter/)  
강의 수강 진행 현재 진행도 전체 4%

텍스트, 스크린샷, 구름이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.텍스트, 스크린샷, 일렉트릭 블루이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.

4. 프래그먼트 처리와 출력 병합

Z 버퍼링 : 컬러 버퍼와 동일한 크기의 Z버퍼를 생성하여 출력될 프래그먼트의 색상 계산  
알파 블렌딩 : 알파 값이 1이 아닌경우(반투명한 경우) 프래그먼트 색상을 섞는다  
Z 컬링 : 타일기반으로 z값을 계산하여 프래그먼트 처리 단계 이전에 가려질 프래그먼트는 미리 배제

텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.

도표, 라인, 폰트, 원이(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** | 5주차 | **다음기간** | 2025.10.06. ~ 2025.10.12 |
| **다음주 할 일** | 1. Unreal C++ 강의 수강 2. Dedicated server 강의 수강 3. 렌더링 지식 배양 4. 중점연구과제 탐색 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |