|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** |  | **지도교수** | (서명) | |
| 이번주 한일 요약 | 앞으로의 계획 세우기 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주는 앞으로 졸업작품에 관련해서 어떤 것을 해야할지 계획을 세워봤습니다.

졸업 작품에 있어서 클라이언트는 주로 전태준 학생이 맡게 되어 저는 주로 아트부분과 언리얼의 이펙트 부분을 맡게 되었습니다. 이번주는 여러가지 자료를 찾아보며 방학동안의 계획을 세워 보았습니다.

**1월 1주차 ~ 2주차 :**

첫번째 캐릭터 만든 것을 언리얼에 불러와 여러가지 테스트를 해보고 최대한 자연스럽게 최적화 과정을 해 전태준 학생에게 넘겨줄 예정입니다. 이 캐릭터를 토대로 규격에 맞게 나머지 캐릭터들의 폴리곤을 조정해주고 언리얼 환경에서 잘 구동되도록 만들어볼 생각입니다.

**1월 3주차 ~ 4주차:**

맵에 관련해서 필요한 오브젝트들을 만들기 시작할 예정입니다. 하루에 하나씩 만들어보는 것을 목표로 하며, 중간에 나이아가라 이펙트에 관련한 영상과 강의를 시청해 졸업작품 파일에 하나씩 적용해 풍부한 볼거리와 퀄리티 향상에 기여를 할 예정입니다.

**2월 ~**

1월까지 한 작업들을 바탕으로 추가 계획을 세워 나갈 예정입니다. 만들어 놓은 오브젝트들의 수정과정과 나이아가라 이펙트 제작을 할 것으로 예상됩니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** |  |
| **다음주 할일** | 캐릭터 언리얼에 불러오고 최적화 과정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |