|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10 | **기간** | 8.28 - 9.4 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 스킬에 사용할 잔상효과 만들기, | | | | |

<상세 수행내용>

좀더 체계적으로 만들기위해서 무기와전투 관련된 모든부분을 다루는 ActorComponent를 만들어서 이곳에서 무기에 관련된 요소들을 관리하기로 했다. 이렇게 하면 나중에 코드가 점점 방대해질수록 효율적인 작업이 가능할거 같습니다. 현재는 주인공이 무기를 가지고 있는지, 조준상태인지 등등 무기와 관련된 요소들이 들어가 있고 후에 전투와 관련된 부분들도 이곳에서 관리할거 같습니다.

그리고 이후에 사용할 스킬들에서 좀더 멋진 연출을 위해 잔상효과를 만들었습니다. 이부분은

PoseableMeshComponent.h 이부분에 있는 기능들을 사용해서 만들었습니다. 이부분에는 스켈레탈메쉬 와 관련된 함수들이 많습니다.

유튜브 동영상 : https://www.youtube.com/watch?v=-hym2988aNA

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 11 | **다음기간** | 9.5 - 9.11 |
| **다음주 할일** | 일단 애니메이션, 무기, 사격 등등 기본적으로 게임에 필요한  부분들은 완성해서 게임처럼 실행 가능하게 만들기  (임시로 플러그인 사용해서 스팀서버 연동해서 시연가능하면 더좋을거같다.) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |