|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 34 | **기간** | 02.13 ~ 02.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 스킬 4종 제작/ 에셋 적용을 위한 코드 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

유튜브 : <https://youtu.be/5qw8UCRTPIE>

첫번째 스킬을 제외하고 3종의 스킬에 대한 FX를 제작하고 적용하였습니다. 또 스킬 쿨타임에 대한 UI를 연동하였고 아직 UI에 사용할 아이콘은 없어서 아무 아이콘이나 적용해놨습니다.

투척 무기가 날아갈 궤도를 저장하고 그위치에 나이아가라 이펙트를 생성해서 투척 무기 궤도가 나오도록 만들었습니다.

현재 제작된 에셋들인 캐릭터 3종류, 애니메이션들은 전부 적용하였고 애니메이션에 문제가 있는 부분들은 팀원에게 알려주었습니다. 그리고 개강후 모여서 애니메이션 필요한 부분들과 문제있던 부분들을 다시 이야기할 예정입니다.

다음주에는 3월 계획과 리스폰 부분을 제작하고, 2번째 중점기술 제작을 시작할 예정입니다.

이번주에 커밋 내용중에 커밋xx라고 저장한 부분들이 있었는데 이것들은 이상하게 커밋을 안하면컴파일 에러가 나와서 어쩔수 없이 커밋했던 부분들인데 지금은 해결하였습니다. 원인은 언리얼 엔진에 폴더이름중에 한글이 들어가서 문제가 발생했던거 같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 35 | **다음기간** | 02.20 - 02.26 |
| **다음주 할일** | 3월 계획을 세우고 리스폰 부분을 제작하고 2번째 중점기술 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |