|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **18** | **기간** | **2022.05.18~2022.05.24** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영: 포스트 프로세싱(비네트 효과, 아지랑이 효과). 건물배치 모든 플레이어 적용** * **김강휘: 이벤트 UI추가, 이벤트 생성, 이벤트 종류 추가, 이벤트 상호작용** * **김지호: IK rig 변경, IK retageter생성. 애니메이션.** | | | | |

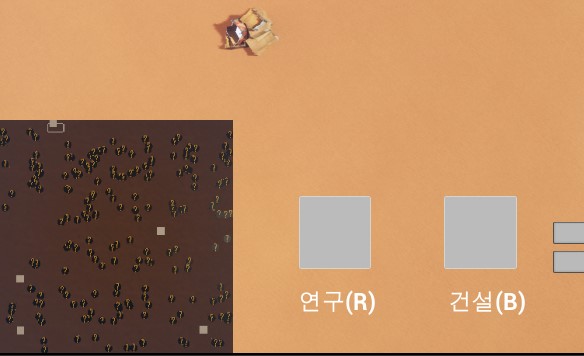
**<상세 수행내용>**

윤우영:

카메라에 비네트 효과와 아지랑이 효과를 태양 위치에 따라 알맞게 적용.

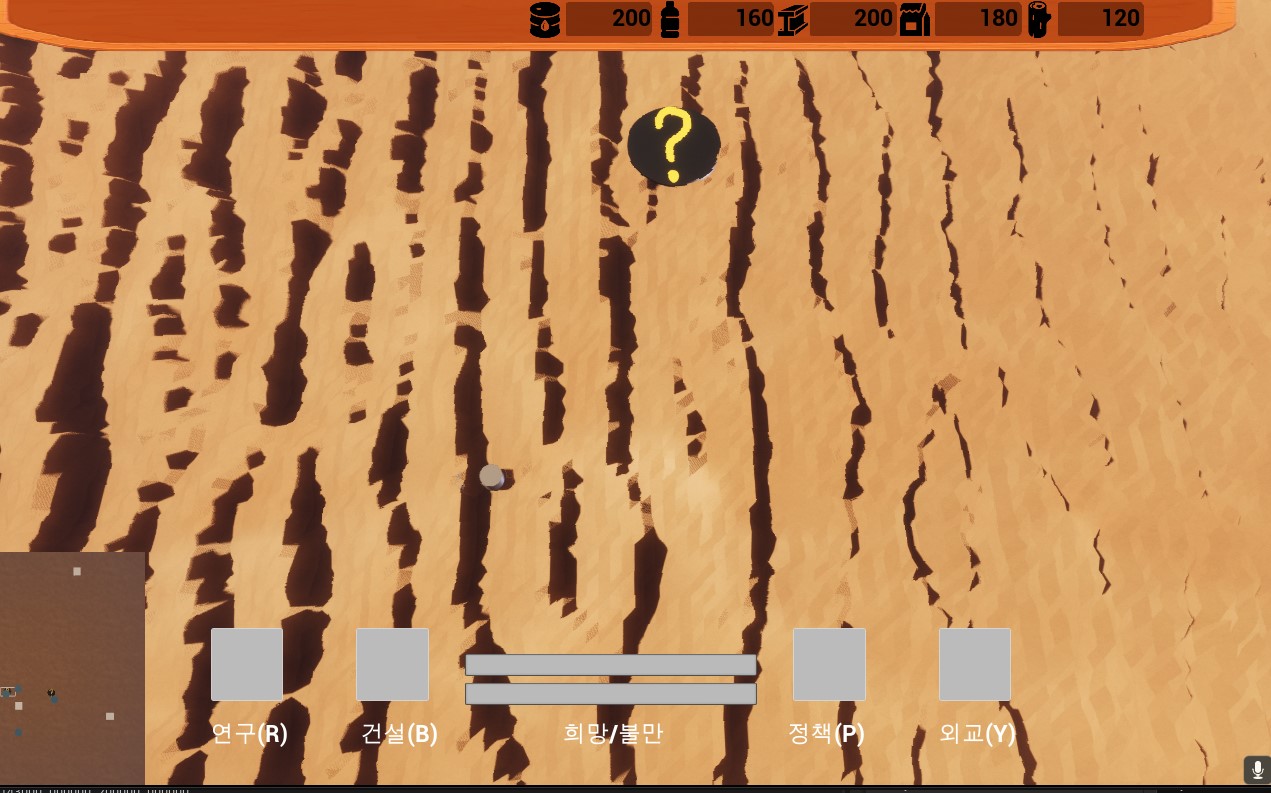
한 플레이어가 건물 배치했을 때, 모든 다른 플레이어들도 그 플레이어가 지은 건물을 볼 수 있게 적용.

김강휘:



일단 이벤트 200개를 맵 무작위로 배치하였습니다.

미니맵에 표시되게 하였습니다.



이후 모든 이벤트가 보이는 것이 아닌 Army가 근처를 지나갈 때만 이벤트가 표시되게 하였습니다.

이벤트에 Army가 접근한다면 UI창이 띄어집니다.



이미지는 구하지 못해 임시 이미지를 사용하였습니다.

현재 이벤트의 종류는 6가지로 자원 획득 이벤트만 있습니다.

버튼을 누르면 UI창이 닫힙니다.

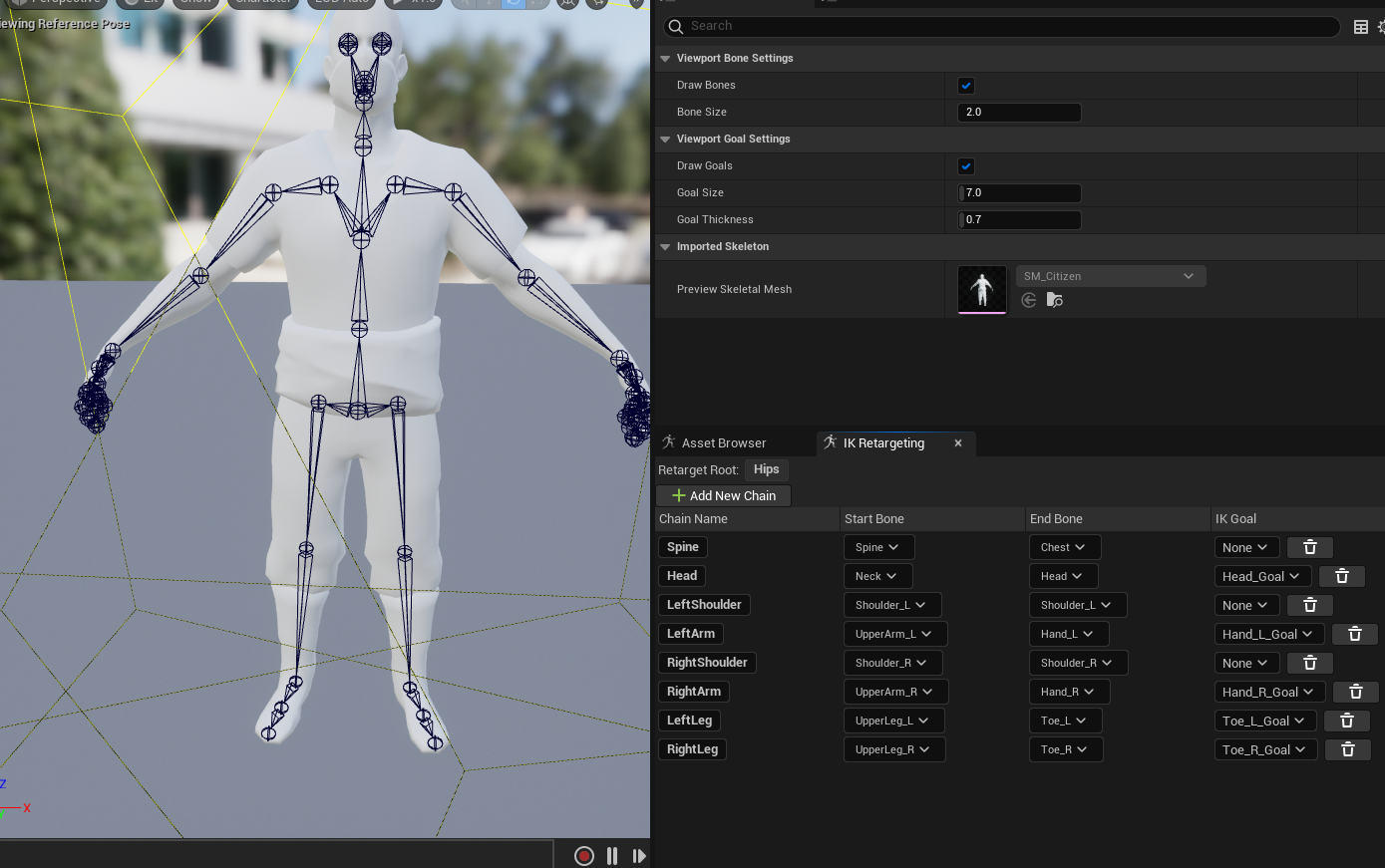
현재 문제점

* 아직 버튼 상호작용이 없음
  + 아직 구현하지 못함
* 현재는 Army가 접근만하면 UI창이 띄어지기 때문에
  + UI창이 중복해서 띄어지거나 한 Event가 사라질 수도 있음(예상)
  + 추후 UI창을 바로 띄우는 것이 아닌 좌측에 원으로 이벤트 발생을 표시해서

클릭하면 이벤트 UI 창을 띄우는 것으로 구현할 예정

* 부족한 Event 종류
  + 추후 추가 예정

김지호:



IK rig 변경 밑 retargeting 설정. retargeting을 이용한 Citizen 애니메이션 생성.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **19** | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** | 윤우영:  김강휘:  김지호: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |