|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12주차 | **기간** | | 2024.11.16 ~ 2024.11.23 | **지도교수** | (서명) | |
| **이번주 한일 간단 요약** | 1. 기획 기반 프로토타입 제작  2. 프로토타입 문제점 파악  3. 회의 및 피드백 | | | | | | |
| **상세 내용** | **1.머터리얼 기반 게임 제작**    현재 특정 키를 누르면 이렇게 액체를 담을 수 있는 바구니 메쉬가 어디다가 설치 할 수 있는지 미리 설계를 보여준다.    이런 형식으로 설치 할 수 있다.    다음 원소 공을 던져서    이렇게 채울 수 있고    다 채우면 물체가 변형이 된다.  <https://youtu.be/Q5Emq1Ah_IY>  **2. 프로토타입 문제점 파악**  1. 제대로 된 애니메이션이 없어서 공을 던지는게 정확하게 식별이 불가능하다  2. 물이 흔들리고 차오르는게 없어서 현실적인 느낌이 안 난다  3. 다른 원소도 쏠 수 있게 그에 맞춰서 UI가 필요로 한다.  **3. 회의 및 피드백** 예상치 못한 인원 이탈로 인해서 일단 체제를 조금 정비를 할 필요가 있으며 현재 이 부분에 대해서는 어떻게 할 것인지 교수님의 상담이 필요로 해보인다.  또한 유체를 중점적으로 해야하므로 나이아가라 시스템, 액체 작용 등 언리얼에서 어떻게 구현되고 작동되는지 봐야 할 것 같다. | | | | | | |
| **다음주차** | 13주차 | | **다음기간** | | | | 2024.11.23 ~  2024.11.30 |
| **다음 주 할 일** | 1. 프로토타입 제작 및 문제점 파악 및 피드백 | | | | | | |
| **지도 교수의**  **피드백** |  | | | | | | |