|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2017180050 안대훈 | 팀명 | ASSEMBER |
| 주차 | 21주차 | 기간 | 2024.7.22~2024.7.28 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 해당 주차의 목표  물효과의 구현 | | | | |

<상세 수행 내용>

1. 언리얼이 제공하는 water 플러그인을 이용하여 기본적인 상호작용을 하는 물 구현

-- 바다 , 강 설치 및 오브젝트의 부력효과

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 22주차 | 다음 기간 | 2024.7.29~2024.8.4 |
| 다음주 할 일 | 물 효과 구현 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |