|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2020.04.19~ 2020.04.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 고스트 트레일, 캐릭터 스킬 파티클, 경로 정리 | | | | |

<상세 수행내용>

AI노드를 보완하고 DrawSwordAttack의 연출 추가

Torch 에서 Channel 변경에 따라 전투 맵에서 그림자효과가 추가됨

벽 에셋의 버텍스와 각종 초기화 작업을 통해 드로우 콜 최적화 함 (기존 그림자효과 + Draw Call Maximum 700 ) -> ( 최적화 그림자 효과 + Draw Call Maximum 200 )

GhostTrail의 Crash Issue 를 수정하였음

네가지 스킬에 파티클을 추가하고 직접만든 파티클컴포넌트를 보완하였음

테스트용으로 서브폴더에 넣어놨던 에셋들을 메인폴더에 정리하였음

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 고스트 트레일이 멈추지 않는 이슈 | | |
| **해결방안** | 고스트트레일이 더이상 매크로를 사용하지 않음 PlayGhostTrail과 StopGhostTrail 사용 Material를 입력하여 GhostTrail을 실행할 수 있게 했음 | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 2020.04.26~ 2020.05.02 |
| **다음주 할일** | 스킬 연계, 캐릭터 머터리얼 변경, 최종보스 1페이즈 전투 맵 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |