|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | | 2024.09.14  ~ 2025.09.20 | **지도교수** | (서명) | |
| **이번주 한일 간단 요약** | 1. 언리얼 C++ 외부 강의 시청  2. 프로토타입 캐릭터 기초 제작  3. 팀원 들 간의 회의 참가 및 피드백 개인 계획 작성 | | | | | | |
| **상세 내용** | 1. 언리얼 C++ 외부 강의 시청    **1.1 GetOwner() 활용**: 컴포넌트가 붙어 있는 액터의 정보를 가져와서 현재 위치를 읽고(GetActorLocation), 다시 새로운 위치를 적용(SetActorLocation)하는 방법을 익혔다. 즉, 컴포넌트를 통해 액터 자체를 제어하는 기본 구조를 이해했다    **1.2 보간 함수(FMath::VInterpConstantTo) 사용**: 시작 위치와 목표 위치 사이를 **일정한 속도(Speed)** 로 이동시키기 위해 보간 함수를 사용했다. 이 함수는 DeltaTime과 속도를 고려하여 현재 위치에서 목표 위치로 부드럽게 이동시켜주며, 프레임마다 같은 거리만큼 움직이도록 구현할 수 있다는 점을 배웠다.  언리얼 공식 홈페이지 보간 함수 설명 :  <https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/API/Runtime/Core/Math/FMath/VInterpConstantTo?application_version=5.6>  정리하면, 저번에 만든 액터에 대해서 보간 함수를 활용해 목표 위치까지 일정 속도로 이동시키는 컴포넌트를 구현한 게 이번 주 학습의 핵심이다  2. 프로토타입 캐릭터 기초 제작  스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 하늘, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진  AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  현재 1차원 캐릭터가 앞에 있는 큐브를 왼쪽 마우스를 인식하면 큐브에 할당된 원소를 자기 능력으로 가져 갈 수 있으며  스크린샷, 하늘, 사각형, 노랑이(가) 표시된 사진  AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  다음 원하는 좌표를 선택하면  스크린샷, 하늘, 사각형, 구름이(가) 표시된 사진  AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  이렇게 메쉬를 소환 할 수 있으며  현재 큐브 밖에 소환이 안되지만 향후 커맨드를 추가해서 다양한 메쉬를 소환 할 수 있을 것 입니다  자세한 영상 : <https://youtu.be/-7xFdQO18Lo>  3. 팀원 들 간의 회의 참가 및 피드백 개인 계획 작성    토요일 오후 9시에 회의에 참가를 했고  저번에 교수님께서 지적하신 계획서에 대해서 미흡한다고 하신거에 대해서 팀원들과 본인 개인 일정에 맞춰서 발표 계획서를 크게 잡았습니다. | | | | | | |
| **다음주차** | 4주차 | | **다음기간** | | | | 2024.09.21 ~ 2024.09.27 |
| **다음 주 할 일** | 1. C++ 외부 강의 시청 및 문법 학습  2. 언리얼 엔진으로 프로토타입 제작  3. 팀원 들 간의 회의 참가 및 피드백 | | | | | | |
| **지도 교수의**  **피드백** |  | | | | | | |