|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 21주차 | **기간** | 2021.5.20~ 2021.5.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 패키징 오류 해결, 보스의 체력 시스템과 피격/사망 구현, 미니맵 구현, 캐릭터 Hand 소켓에 SMG 부착, 총구 파티클 추가, 포션 획득 이펙트 적용 | | | | |

<상세 수행내용>

- 저번 주차까지 발생했던 패키징 오류를 해결하였다. UE 4.12 이후에 Component들을 부착하는 문법이 AttachToComponent에서 SetupAttachment로 변경되었지만 에디터 상에서는 동작하는 문제 때문에 발생한 것이었고 문법 수정으로 해결할 수 있었다. 이제 실행파일로 패키징이 가능해졌다.

- 보스의 체력 시스템과 피격, 사망을 구현하였다. 보스 모델링의 피직스에셋에서 각 뼈들의 콜리전 크기들을 수정해주었고 SkeletalMesh의 콜리전 오프셋을 변경하여 피격을 적용시켰다. 체력이 모두 달면 보스의 피직스 시뮬레이트를 적용시켜 보스 자체의 힘 없이 자연스럽게 중력으로 떨어지게 하였다.

- 미니맵 UI를 구현하였다. 플레이어 캐릭터에 PaperSprite를 추가해 화살표 아이콘을 만들고, 플레이어 캐릭터 기준으로 위에서 아래를 바라보는 SceneCaptureComponent2D를 추가해 UI 상에 나타냈다.

- 플레이어 캐릭터의 오른손 뼈에 소켓을 추가하여 SMG 총을 부착하였다. 현재 임시 총 모델링을 사용하였고, 총 모델링이 완성되면 교체 예정이다. 또 SkeletalMesh로 만들어진 총에 총구 부분에 뼈가 만들어져 있는데 총을 발사할 경우 총구 부분에서 파티클 이펙트가 생성되게 하였다.

- 포션 획득 시 언리얼 엔진의 기본 파티클을 변형하여 획득 이펙트를 만들고 적용시켰다. 기술요소인 VFX 플러그인 제작이 완성되면 자체제작 플러그인으로 만든 이펙트로 교체 예정이다.

영상: <https://youtu.be/WTFkSp8FQfU>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | VFX 플러그인 제작 기술요소 구현을 시작하지 않았다. | | |
| **해결방안** | VFX 플러그인 제작을 시작한다. | | |
| **다음주차** | 22주차 | **다음기간** | 2021.5.27 ~ 2021.6.2 |
| **다음주 할일** | 중간발표 재심사 때 조금이라도 기술요소의 뼈대가 만들어졌다는 것을 발표할 수 있게 VFX 플러그인 제작을 시작할 것이다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |