|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 31주차 | **기간** | 2021.7.29~ 2021.8.4 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 기술요소인 VFX 플러그인 제작 시작 | | | | |

<상세 수행내용>

- 맡은 기술 요소인 VFX 플러그인 제작을 시작하였다. 플러그인에도 종류가 다양하고, 언리얼 엔진의 파티클 시스템도 두 가지가 존재하여 여러 선택지 중 만들 플러그인의 갈피를 먼저 잡았다.

파티클 시스템은 더 최근에 적용되었고 UE5에도 도입되어있는 나이아가라 시스템을 활용하기로 했다. 플러그인의 종류는 컨텐츠 플러그인으로 머테리얼 에디터에서 사용할 수 있는 셰이더 코드 파일, 나이아가라 시스템에서 사용할 수 있는 나이아가라 모듈, 최종적으로 만들어진 예제 이펙트 여러 개를 포함시키기로 하였다.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

머테리얼 에디터에서 플러그인 내부의 코드를 include 할 수 있도록 플러그인의 빌드 설정 파일에서 포함 경로를 추가시켰다.

Graphical user interface

Description automatically generated

커스텀 노드의 Code 란에 플러그인 내부의 hlsl로 만들어진 파일을 include 시키면 바로 해당 코드가 작동하게 된다.

A picture containing text, electronics, screenshot, display

Description automatically generated

이후 나이아가라 시스템을 만들어 해당 머테리얼을 적용하고, 움직임의 형태, 속도, 생명 주기, 입자의 개수 등을 설정하고 만들었다.

Graphical user interface

Description automatically generated

나이아가라 시스템에서도 커스텀 셰이더 노드를 활용할 수 있지만 hlsl에서 조금 변형된 문법으로 작성을 해야 해서 조금 더 알아볼 필요가 있다.

A green light in front of a building

Description automatically generated with low confidence

남은 기간 동안 나이아가라에서도 hlsl 커스텀 노드를 공부하고 적용해보고, 조금 더 퀄리티를 높인 이펙트들을 만들어 플러그인화 하면 될 것 같다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 32주차 | **다음기간** | 2021.8.5~ 8.11 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |