|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 27주차 | **기간** | 2022.7.6~ 2022.7.13 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 바스러지는 스노우볼 제작 | | | | |

1. 후디니 플러그인을 포함한 프로젝트를 패키징할 경우에 에러가 발생함. build.cs의 코드를 고쳐서 자체적으로 해결
2. 후디니의 기초적인 노드들에 대한 공부를 진행함
3. 눈이 바스러지는 이펙트 완성

텍스트, 실내, 스크린샷, 검은색이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 후디니에서 popnet 노드로 구체에 포인트들을 생성시키고 언리얼로 포인트의 위치정보를 받아와서 그 위치에서 메시를 생성시키고 충돌과 중력을 적용시킴. 메시는 회전을 랜덤으로 적용시켜서 어색하게 보이지 않도록 만듦

1. 게임플레이에 적용시키려고 하였지만 후디니나이아가라 플러그인으로 만든 나이아가라 시스템이 일반 나이아가라 시스템과는 다르게 c++의 코드에 가져오려고 하면 에러가 나서 해결 중에 있음. 블루프린트 상으로는 적용이 잘 됨

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 28주차 | **다음기간** | 2022.7.13 ~ 2022.7.20 |
| **다음주 할일** | 동물 캐릭터가 서서히 어는 이펙트 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |