

소프트웨어융합캡스톤디자인 지도교수 면담 확인서

학번	2012100727	이름	안정근
----	------------	----	-----

주차	일시	지도교수 면담 내용
1	3/5 ~ 3/12	우탁 교수님과의 면담을 통해 언리얼엔진기반 1인칭 QTE게임개발을 연구과제로 정했습니다. 또한 캡스톤디자인 신청서를 작성하는데 있어 과제의 목표와 배경을 보다 확실히 하는데 도움을 주셨으며 정량적 목표를 정하는데도 도움을 많이 주셨습니다.
2	3/13 ~ 3/19	캡스톤디자인 신청서를 최종적으로 완성했습니다. 또한 만들고자 하는 프로젝트에 필요한 Asset들을 정량적으로 분류를 해서 게임의 볼륨감 조절을 위한 데이터를 확보했습니다.
3	3/20 ~ 3/26	우탁 교수님과의 면담을 통해 QTE-Interactive-Game 제작의 Base가 될 Asset들의 상태를 검사받았습니다. 약간 과한 부분이 있어 지적을 받았습니다. 추후에 과한 부분은 줄이고 자체적으로 검열을 하기로 했습니다.
4	3/27 ~ 4/02	Chain-Saw-NPC와 그 NPC를 상대하는 Player의 Animation들을 만들어서 언리얼엔진으로 옮겼습니다. 또한 Blueprint를 통해 서로 상호작용을 할 수 있도록 만들었습니다. 그리고 QTE-Interaction 알고리즘을 블루프린트로 구현하였습니다. 정량적인 면에서 앞으로 만들어야 할 에셋들을 한번 더 점검하고 추가적인 QTE-Interactive-Animation을 만들기로 하였습니다.
5	4/03 ~ 4/09	Unreal-Engine의 Version을 업데이트하였습니다. Blood_Particle과 Sound_Effect를 새로 적용하였습니다. 또한 기존의 지루한 Chain-Saw-NPC의 AI를 일신하였습니다. 추가로 Chain-Saw-NPC와 Player 사이의 QTE-Interactive-Animation을 새로 만들어 UE4로 Export하였습니다.
6	4/10 ~ 4/16	게임의 시작 공간인 폐쇄된 밀실에서의 Animation을 모두 제작하였습니다. 다만 아직 UE4로 옮기지는 못했습니다. 그래도 UE4에서의 QTE 시스템과 Interactive-Animation시스템은 완성을 하였습니다. 우탁 교수님께서서는 다른 애니메이션들은 다 좋았지만 마지막 Escape-Room-Animation에서의 초반 Swing 애니메이션이 어색하다는 피드백을 주셨습니다. 추후에 수정을 하여 UE4로 보내서 Player와 NPC의 Animation-Blueprint를 각각 완성시키면 될 것으로 보입니다.
7	4/16 ~ 4/23	밀실에서 Player와 NPC들이 사용할 애니메이션의 90퍼센트를 완성해서 언리얼엔진으로 보냈습니다. 그리고 QTE시스템과 Interactive Animation시스템을 적용시켜서 유동적으로 부드럽게 상호작용이 가능하도록 만들었습니다. 교수님께서서는 애니메이션은 어느정도 잘 완성되었으나 조명작업이 부실하여 가시성이 떨어진다는 피드백을 주셨습니다. 따라서 다음주에는 러프하게 만들어놓은 레벨 디자인을 일신하고, 조명 작업 및 사운드 작업을 완료하여 완성도를 한층 더 끌어올릴 예정입니다.
8	4/24 ~ 4/30	중간보고서 기간이었습니다.
9	5/01 ~ 5/07	레벨디자인에 디테일을 추가했습니다. Room과 Corridor를 꾸며줄 Prop들을 추가하고 Decal과 Pipe들을 더해주고 Map을 Build 해주었습니다. 그리고 추가적인 애니메이션을 Maya에서 제작하는 중입니다. 시간이 부족하여 아직 완성을 하지 못했습니다만 다음주까지 최대한 완성을 하여 UE4로 보내기로 교수님과 이야기했습니다.

10	5/08 ~ 5/14	Phase2에 사용할 애니메이션을 일부분 완성하였습니다. 또한 레벨 디자인을 완성하고 캐릭터들에게 Facial Rigging을 적용시켜서 표정을 구현하고자 했습니다. 원래는 Iphone Face Mocap 어플리케이션을 이용해 실시간으로 표정을 Bake하고 싶었습니다만 시간적 이슈로 인해 아직 완성을 하지 못했습니다. 마지막으로 교수님께서 Level의 밝기를 조금 조절을 할 필요가 있다고 말씀을 해주셔서 바로 적절하게 수정하였습니다.
11	5/15~5/21	Face Motion Capture를 두캐릭터 정도 완성시켰습니다. 이를 Iphone의 Application과 연동하여 얼굴 표정을 Maya로 보낼 수 있었습니다. 그리고 저번주와 이번주에 걸쳐 Maya에 만들어 놓은 Animation을 Export하여 UE4로 보내서 적용을 시켰습니다.
12	5/22~5/28	프로젝트에 필요한 대부분의 QTE-Animation들을 만들었습니다. 그것을 UE4로 보냈습니다. 또한 QTE-Animation들이 실패했을 경우 Game-Over로 이어지는 QTE-Animation들 역시 만들었습니다. 그것을 언리얼 엔진으로 보내 Blueprint에 연결하여 Sequence로 만들었습니다. 교수님께서 얼굴 표정을 더하고 FX와 Sound를 더하면 더 좋은 결과물이 나올 것 같다는 말씀을 해주셨습니다.
13	5/29~6/4	프로젝트에 필요한 모든 애니메이션을 완성했습니다. UE4로 보내고 Detail을 더하는 과정만이 남았습니다. 다만 인물의 다채로운 표정이나 목소리에 관한 작업은 아무래도 Time Issue에 걸려서 추가할 수 없을 것 같습니다. 그것에 관련하여 교수님께서 일단 UI부터 추가해서 게임을 자연스럽게 진행시킬 수 있도록 하는 것이 중요하다는 말씀을 해주셨습니다. 따라서 UI부터 차근차근 최종결과물을 완성해 나갈 계획입니다.

상기 지도 사항에 대해서 확인 합니다.

지도교수: 우택인

확인일자: 2021년 6월 21일