|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2022.1.19~ 2022.1.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 충돌과 데미지 전달  눈 머티리얼 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

하늘, 실외, 자연이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



1. 콜리전 설정

캐릭터 채널과 모든 콜리전 프리셋의 반응 설정을 해주고 코드에서 캡슐 컴포넌트가 프리셋을 사용하도록 지정한다.

1. 트레이스 채널 활용

공격 판정을 위해 트레이스 채널을 추가하고 공격 판정을 내리는 로직을 추가한다.

1. 디버그 드로잉

DrawDebugCapsule함수를 사용하여 캡슐모양의 판정할 공격 범위를 화면 상에 표시한다.

1. 데미지 프레임 워크

TakeDamage 함수를 사용하여 액터에게 데미지를 전달한 후 죽는 애니메이션을 실행시킨다.

1. 맵 디자인

언리얼 랜드스케이프 기능을 활용하여 굴곡진 맵을 디자인하고 이전에 만든 눈 머티리얼을 입혀보았다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 다른 프로젝트개발로 인한 시간부족으로 기술문서 제대로 작성 못함 | | |
| **해결방안** | 다음 주에 한꺼번에 작성 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2022.1.26 ~ 2022.2.1 |
| **다음주 할일** | 1. 캐릭터가 상자에 도착하면 이를 감지하여 아이템 생성한 후 캐릭터에 부착시키는 기능 구현  2. 머티리얼 블렌딩을 통해 머티리얼을 구체화하기  3. 서버와 동기화하는 방법 공부  4. 기술문서 깔끔히 작성, 기획서 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |