|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4-2 19주차 | **기간** | 2023.10.31  2024.11.6 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 게임적인 부분 추가  - 중점연구(프로시저럴메쉬 생성) | | | | |

작성자(학번 이름): 2018182037 조상준

팀명:

<작업 내용>

게임적인 부분 추가

- 특정 상황 시 알림 문구 추가, 목표 추가 및 애니메이션

- 다른 플레이어의 정보들 ui 추가

텍스트, 스크린샷, 의류, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 의류, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

중점연구(프로시저럴메쉬 생성)

스크린샷, 의류, 멀티미디어 소프트웨어, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

프로시저럴메쉬 생성, 절단선, n개절단 중 프로시저럴메쉬 부분 생성을 진행

* 문제1: material이 잘 적용이 안되는 문제 – material이 Proceduralmesh에 잘 들어갔으나 이상하게 하얗게 보이는 문제 발생
* 문제2: 원하는 동작이 아닌 기본 모양인 T자 모양으로 프로시저럴메쉬가 생성되는 문제 발생

해결을 위해 bone들을 뽑아서 전부 rotation + Location을 해봤으나 이렇게 하면 이젠 Proceduralmesh가 화면에 보이지 않음

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

C++로 vertex에 대한 boneweight를 뽑아내는 부분을 찾을 수가 없어서 bone마다 범위를 줘서 해당되는 vertex들을 회전시켜야 하는지 팀원들과 회의 필요.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4-2 20주차 | **다음기간** | 2023.11.7~ 2024.11.13 |
| **다음주 할일** | * 게임적인 부분 추가 이어서(사운드, 엔딩, 점수) * 중점연구(프로시저럴메쉬 생성, 절단선) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |