|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4-2 20주차 | **기간** | 2023.11.7  2024.11.13 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 게임적인 부분 수정, 추가  - 중점연구(프로시저럴메쉬 생성, 절단) | | | | |

작성자(학번 이름): 2018182037 조상준

팀명:

<작업 내용>

게임적인 부분 추가

- 무기를 들었을 때 조금 더 자연스럽게 들도록 작업, 무기가 캐릭터의 몸에 닿지 않도록 수정작업

- 줍거나 공격하거나 등의 상호작용이나 이벤트 때 사운드 추가 및 삽입 진행

(사운드는 확장자가 wav여야만 한다)

중점연구(프로시저럴메쉬 생성, 절단)

* 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

기존 문제 해결하여 절단하려고 할 때(좀비의 체력이 0일 때) 좀비의 애니메이션을 그대로 본딴 프로시저럴메쉬 생성 성공 -> 기존의 스태틱메쉬로 했던 프로젝트 적용 성공하여 프로시저럴 메쉬 절단 작업 성공

* 하지만 만들어지는 프로시저럴 메쉬가 충돌처리되지 않는 문제가 있어서 수정 필요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4-2 21주차 | **다음기간** | 2023.11.14~ 2024.11.20 |
| **다음주 할일** | * 게임적인 부분 추가하여 마무리 * 중점연구(절단선, n개절단) * TEST | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |