|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4-2 31주차 | **기간** | 2024.1.23  2025.1.29 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | * Aimoffset 구현 * N slice 구현 논의 | | | | |

작성자(학번 이름): 2018182037 조상준

팀명:

<작업 내용>

Aimoffset 구현

* 원래는 unreal에 있는 aimoffset 기능을 사용하여 플레이어가 바라보는 방향에 따라 무기를 휘두르는 것을 표현 계획
* 하지만 root bone 추가로 생긴 오류인지 해결하기 어려운 문제들이 존재(상체 크기가 비대해진다거나, 중간까지는 위로 휘두르다 갑자기 꺾어서 아래로 휘두르는 등)
* Aimoffset을 사용하지 않고 휘두를 시 camera pitch(rotation)값을 받아 transform modify bone을 이용하여 right shoulder bone을 회전하여 구현

Ps. 5분 0 ~ 4 초 사이에 옥상 열쇠를 두개 먹을 시 헬기가 떠나고 옥상으로 탈출하라는 문구가 뜨던 부분 수정

N slice 구현 논의

브레인 스토밍이나 몇몇 논의 후 생각한 부분.

1. 스켈레탈 메쉬를 절단 할 때 정확히는 잘리지만 프로시저럴 메쉬로 두 스태틱 메쉬 덩어리로 만들어서 잘림

2.절단할 때 왼팔 오른팔이 떨어져 있게 하고 싶음(한 덩어리에 붙어 있는 게 아니라 그리고 그게 ragdoll 상태였으면 좋겠음)

3.생각: 절단하려고 할 때 절단하는 범위에 피직스 애셋이 어디어디 충돌하는지 봐서 그걸 이용해서 그 부분들 중에 인접한 bone들을 각각 하나씩 뽑아서 그 부분을 연결 끊어버리면 왼팔 오른팔이 각각 끊어지지 않을까

4.하지만 인접한 bone이다 보니 스태틱 메쉬 덩어리로 자른 것처럼 정확한 위치가 잘린 것은 아닐 것임

5.그래서 이 정확히 잘린 스태틱 메쉬 덩어리의 버텍스 정보를 인접한 bone을 자른 부분에 입히게 하고 싶음

6.아니면 왼팔 오른팔 떨어져 있으면 분리해서 스태틱 메쉬로 생성한 다음 bone 구조들을 각각 붙여줘서 스켈레탈 메쉬처럼 ragdoll 상태로 만들면 좋을 듯

7. 문제는 스태틱 메쉬 덩어리를 어떻게 분리할 것이고 어떻게 bone 구조들을 각각 붙여줘서 스켈레탈 메쉬처럼 만들 것인가

생각으로는 6번처럼 이미 잘 절단되어 있는 스태틱 메쉬들을 분리하고 bone 구조를 붙여줘서 스켈레탈 메쉬처럼 ragdoll 상태로 만들면 될 것 같은데 7번처럼 어떻게 해야 할지 진행이 막혀서 계속 관련 자료나 unreal 문서를 찾아보는 중.

스태틱 메쉬 덩어리를 분리하는 방법은 버텍스가 일정 부분 떨어져 있을 때 분리하면 좋을 것 같았는데 버텍스들이 섹션(머터리얼)별로 나뉘어져 있어서 정확한 부분을 추출하기가 어려운 부분이 있어 고민 중

일단 다음주는 n slice 부분만 잡고 진행

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4-2 32주차 | **다음기간** | 2025.01.31 ~  2025.02.05 |
| **다음주 할일** | * 중점연구(n슬라이스) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |