|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2학기 13주차 | **기간** | 2023.11.28 ~2023.12.5 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 제안서 작성  2. 연구분야 좀 더 찾아보기 | | | | |

작성자(학번 이름): 2018182037 조상준

팀명:

<공부 내용>

.저번 연구분야로 정한 좀비 메쉬 절단이 진행되는 과정을 대략적으로 보충해서 진행하였습니다.

-> 플레이어가 날카로운 무기로 좀비를 벤다

-> 그 벤(충돌 된) 부분을 절단해서 좀비 몸체는 스켈레탈 메쉬 그대로(절단 되는 부분은 안보이게 처리)하고 절단된 부위를 프로시저럴 메쉬로 생성한다.

-> 좀비 몸체는 해당 부위가 없을 때의 애니메이션을 절단된 부위는 그 부위만 있을 때에 애니메이션으로 설정하고 일정시간 움직인다.

-> 일정 시간 지나면 다시 좀비가 절단되지 않는 상태로 돌아온다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 2학기 14주차 | **다음기간** | 2023.12.5 ~ 2023.12.11 |
| **다음주 할일** | 시험 및 과제, 제작할 게임의 클래스 구조 그리기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |