|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 08.05~08.11 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 이펙트 수정 완료, 스태틱 메시 절단 | | | | |

<상세 수행내용>

이펙트마다 개별로 스프라이트를 변경하며 이펙트를 더 다듬어 보았습니다.

의류, 사람, 신발류, 반바지이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(힐링 파티클 ‘+’ 기호로 변경)

의류, 신발류, 사람, 인간의 얼굴이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(혈흔 파티클 혈흔 스프라이트로 변경 및 파티클 생성개수&크기 랜덤하게 변경)

스크린샷, 의류, PC 게임, 어둠이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(수정하여 만든 샤우팅 좀비 이펙트 적용)

그리고 중점연구 분야를 시작하기 앞서 스태틱 메시 절단을 구현하였습니다.

바닥, 타일을 붙인이(가) 표시된 사진

중간 신뢰도로 자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

하지만, 기존에 캐릭터로 구현된 스태틱 메시는 절단이 정상적으로 안되는 문제가 있었지만, 이는 해당 스태틱 메시가 콜리전이 따로 설정이 되어 있지 않았기에 발생한 문제임을 파악했습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 08.12 ~ 08.18 |
| **다음주 할일** | AI 작업 (서버와 연동 필요. 서버-클라 작업) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |