|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 21주차 | **기간** | 11.14~11.20 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 중점연구 분야 – 슬라이스 메시 물리 적용 | | | | |

<상세 수행내용>

- 중점 연구 분야)

지난 주 문제점으로 남아있던 슬라이스된 procedural 메시에 물리(Impulse)를 적용하였습니다.

그리고, 잘린 부분에 하이라이트 메시를 추가하였습니다.

영상)

<https://drive.google.com/file/d/19R9MHRTEvoKh1QIbhzfDAhQm32eSm8GV/view?usp=sharing>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 잘리는 방식이 부정확함 (캐릭터가 바라보는 방향에 따라 잘리고 안 잘리고 할 때가 있음 & 잘리더라도 잘리는 면이 부정확함) 2. 러닝 좀비는 잘리고 난 후 procedural mesh 0 에 텍스쳐가 깨지는 현상이 발생함 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 22주차 | **다음기간** | 11.21 ~ 11.27 |
| **다음주 할일** | 중간 발표 준비 (슬라이스 하는 직선 구하여 서버와 연동 – 동기화 작업, 로비 & 로딩씬 & 엔딩씬 완성하기, UI와 같은 여러 게임적 요소 다듬기) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |