|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 30주차 | **기간** | 01.16~01.22 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 방 세션 분리 & 모델, 애니메이션 업데이트 작업 & 좀비 AI, 캐릭 특성 추가 부분, UI 관련 버그들 수정, 중점 연구분야 계획 재수립 | | | | |

<상세 수행내용>

- 먼저, 지난 주에 캐릭터들의 고유 특성 추가와 UI 수정 및 업데이트를 한 부분 들에서 버그들이 좀 있어 해당 버그들을 잡는 작업을 하였습니다.

- 추가로, 아이템 착용 퀵슬롯 스위치 키가 헷깔리는 문제가 있어 인벤토리 UI에서 몇번을 누르면 되는 지 표시를 추가하였습니다.

- 자동차 전조등(문을 열었을 때)이 동기화가 빠져 있었어서 해당 부분을 추가하여 고쳤습니다.

- 새로 업데이트된 모델들에 몇가지 버그들과 애니메이션들에 맞춰 (샤우팅)이펙트도 수정을 하였습니다.

- UI들에서 폰트가 깨진게 발견되어 (폰트 크기가 아니라 scale로 크기를 조절해서) 해당 깨진 폰트들을 고쳤습니다.

- 지난주 만들었던 좀비 숨고르기가 제대로 작동 안되는 걸 발견해 (플래그값 실수) 수정했습니다.

- 좀비가 사망하며 공격을 여전히 하는 문제 (공격을 한번 시작하면 delegate로 좀비가 죽더라도 공격 판정은 계속 진행해서 발생) 이 또한 수정하였습니다.

[중점 연구 분야]

먼저, 저희의 큰 목표였던 n번 절단을 고민해 봤는데 사실상 남은 기간 안에 해당 작업을 만들어 내기란 쉽지가 않은 것 같아, 일단 목표를 약간 낮추고 수정을 하였습니다.

그래서, 먼저 지금처럼 좀비를 슬라이스하면 스태틱 메시로 한 뭉텅이로 바닥에 나뒹굴게 되는 게 부자연스러워서 이를 스켈레탈 메시로 살려서 (피직스 에셋을 살려서) 레그돌 효과를 낼 수 있도록 하는 걸 우선 목표로 바꾸었습니다…

대신에 부활하기는 그대로 만들 생각입니다. 그래서 레그돌 형태로 바닥에 떨어진 신체의 두 부위가 천천히 자석이 서로 끌리듯이 붙어서 다시 살아나는 것처럼 만들 계획입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 31주차 | **다음기간** | 01.23 ~ 01.29 |
| **다음주 할 일** | 남은 중점 연구분야   * 슬라이스 후 스태틱 메시가 아닌 스켈레탈 메시를 이용해 레그돌 효과를 만들어주기 * 플레이어가 바라보는 각도를 따라 캐릭터 상체 움직임 구현과 그에 따른 무기 스윙 구현하기 * 부활하기 구현 (절단 부위 다시 결합) * n번 절단 구현하기 (보류) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |