|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** |  | **기간** | **2024.02.19~ 2024.02.25** | **지도교수** | **정 내 훈** (서명) |
| 이번주  한일 | * 오정훈   젤리 폭발 이펙트 구현   * 이종혁 Iocp 서버에서 자체 제작 타이머를 사용하던 것을 Asio Timer로 교체하기위해 Asio Timer 공부 * 김성미 도망자(곰돌이) 캐릭터 2개 텍스처 제작 레벨 디자인1 기획 및 문서 작성 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 작성자 | 2019180024 오정훈  2019180032 이종혁  2020184041 김성미 |
| 팀명 | The Toys (Team NPC) |

<상세 수행내용>

* **오정훈**

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 젤리 형태의 유체를 사방으로 튀는 splash 효과 구현 (houdini)  
  강체없이 유체만을 사용했을 때, 중력에 의해 젤리 모양을 유지하지 못했고 충돌지점에서만 스플래시가 발생했다. 사방으로 튀는 현상이 나타나지 않았다.  
  따라서 rigid body simulation을 결합, fluid를 담은 젤리형태의 강체와 bullet 강체의 충돌을 시뮬레이션. 필요한 flip simulation 결과만 alembic 파일로 저장  
  언리얼에서 alembic 파일을 geometry cache로 import 했다.

스크린샷, 아쿠아이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 텍스트, 그래픽 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* **이종혁**구글을 뒤져서 Asio Timer 관련 Async 자료들을 찾아보았으나,  
  원하는 자료를 얻지 못하였습니다.
* **김성미**도망자 캐릭터 2개 텍스처 제작  
  레벨 디자인1 기획 및 문서 작성 완료

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **서버**: 구글링 실력, Asio에 대하여 아직 제대로 이해를 못하고 사용함.  **그래픽/기획:** 주어진 과제를 다 완료하지 못함 | | |
| **해결방안** | **서버**: Asio를 좀 더 공부를 할 것.  **그래픽/기획**: 작업이 밀리지 않도록 성실히 하자. | | |
| **다음주차** |  | **다음기간** | 2024.02.26 ~ 2024.03.05 |
| **다음주 할일** | **클라**: 젤리 출렁거림 구현  **서버**: Asio Timer 및 Asio 공부 + 다른 패킷부터 미리 작업  **그래픽/기획:**  레벨 디자인(Level1~5)기획  술래 Stun 애니메이션 제작  도망자 점프 애니메이션 Split  술래 먹물 피격 애니메이션 제작  도망자(곰돌이) 피격 애니메이션 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |