|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 2020.04.27~ 2020.05.03 | **지도교수** | 이재영 |
| 이번주 한일 요약 | <클라이언트>  IK셋업  몬스터 팔 부위파괴 구현  <그래픽>  기존의 애니메이션 수정  <서버>  터레인 추출 및 2D Array 생성 | | | | |

<상세 수행내용>

이곳에 수행내용을 상세하게 기록

**<클라이언트>**

- IK 셋업을 통해 캐릭터가 경사로 등에 올라와도 발이 공중에 떠있지 않게 만듬

- 본 함수와 디스트럭터블 메시를 이용한 부위 파괴 구현

**<그래픽>**

- 기존의 애니메이션 수정

**<서버>**

터레인 불러와서 2D Array 생성하는 것 진행중

k-d 트리 진행중

* Insert / delete(부분) 구현

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | <클라이언트> - IK셋업 완료 하지 못함  스켈레톤 메시의 본 위치가 실제 위치와 맞지 않아서 부위 파괴 부자연스러움  <그래픽> - 없음  <서버> - 아직 다 못함 | | |
| **해결방안** | <클라이언트> -  수정된 스켈레톤 메시 필요 | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 20.05.04 ~ 20.05.10 |
| **다음주 할일** | <클라이언트>  IK셋업 완료  기본플레이 강화  <그래픽>  부위별 파츠 제작, 새로운 공격 애니메이션 제작  <서버>  터레인 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |