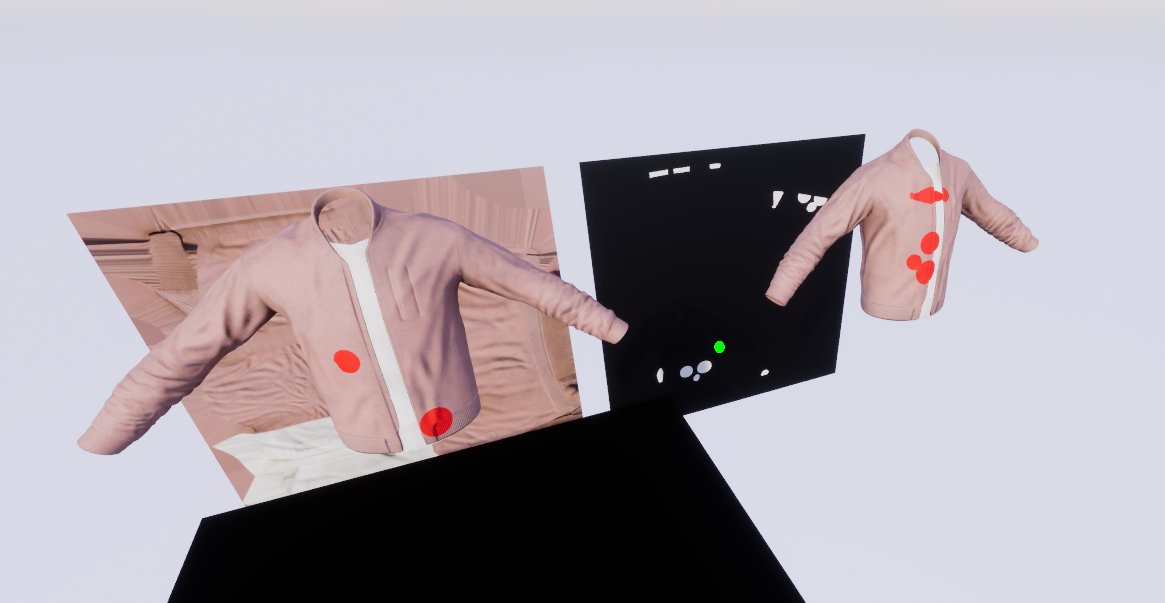
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 34주차 | **기간** | 2024.02.13 ~2024.02.19 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 런타임 메쉬 페인팅 | | | | |

런타임 중 메쉬를 uv로만 나누는 것이 아닌,  
위치를 토대로 오브젝트를 분해하고   
렌더타겟을 활용하여 충돌 위치에 해당 자국을 남기고  
렌더타겟을 opacity로 적용해서 텍스쳐에 색상을 lerp하는 방식으로 진행

스크린샷, 만화 영화, 사람, 예술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



서로 다른 메쉬에 서로 다르게 적용하는 것 또한 구현완료하였다.

다만 여기까지 진행하며 문제점이,  
렌더타겟에 캡쳐하는 방식으로 진행하다보니 캐릭터가 죽을때까지 기존 피의 자국이 그대로 남으면 문제가 없지만,  
피가 실시간으로 번지거나 사라지는 등의 효과를 적용시키니 프레임 드랍 현상이 발생하여 새로운 방식을 찾아야 할 것 같다.  
(한 메쉬에 대해서 한번의 피정도만 적용하면 괜찮지만, 여러 피 자국을 적용하면 엄청난 프레임 드랍 현상이 일어난다)  
  
또한 현재는 단순 원형으로 나타내었기에 피가 자연스럽지 않은데, 이것도 추가적으로 수정을 진행해야한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 37주차 | **다음기간** | 2024.03.05 ~ 2024.03.11 |
| **다음주 할일** | 중점연구 계속 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |