|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 23주차 | **기간** | 2023.11.28 ~2023.12.04 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | Panel Clothing Data 사용해보기 | | | | |

의류, 노랑, 소매이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

의류, 소매, 상의, 노랑이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

노랑이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Skeletal Mesh인 옷에 대해서 Panel Cloth Data를 이용해 버텍스의 일부만 물리가 적용되도록 하는 기능을 배워 사용해봤으며,  
사실상 ChaosClothAsset과 다른 점은 전체가 다 적용되어있냐, 아니냐의 차이인 것으로 확인되어  
만약 사용한다면 Panel Clothing Data를 사용하여 접근해보는 것을 시작으로 진행해볼 예정이다.  
skeletal mesh로 작업된 옷 모델링만 필요하며, 해당 방식으로 작업된 영상이   
<https://www.youtube.com/watch?v=dyKvqBfuqX8&t=385s>  
에서 0:00~6:00 정도를 통해 확인 가능하여 해당 부분을 모델러에게 전송하였다.  
  
또한 연구 범위가 충돌 체크시에 대해서로 접근해야 할 것 같아서,  
언리얼엔진 커스텀 충돌체크 부분에 대해 찾아볼 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 네트워크 게임 프로그래밍 프로젝트 진행으로 많이 공부하지 못했다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 24주차 | **다음기간** | 2023.12.05 ~2023.12.11 |
| **다음주 할일** | 한가지 옷에 대해서 Chaos Cloth 생성해보고 가능하다면 추가기능 달아보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |