|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 28주차 | **기간** | 2024.01.02~ 2024.01.08 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | Chaos cloth 옷 하나 만들어보기 계획 세우기 | | | | |

의류, 사람, 야외, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
모델러에게 받은 옷을 메타 휴먼에게 입혀서 chaos cloth를 적용시킨 모습으로,  


해당 노드 중 바람을 적용 시킨 모습을 통해 확인한 시뮬레이션 모습이다.  
  
사람, 의류, 하늘, 액세서리이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
하지만 약한 움직임에는 정상적으로 잘 보이지만, 캐릭터에 과한 애니메이션을 적용시킬경우  
정상적인 증상을 보이지 않아 콜리젼과 관련된 부분을 더 찾아볼 예정이다.  
다음으로, 팀 내 회의를 통해 방학기간동안 한 사이클의 게임이 진행될 수 있도록 만드는 것을 목표로 두었으며,  
제작한 클라이언트를 기반으로 서버를 제작하기로 하였기에,  
서버 작업 이전에 클라이언트 제작을 어느정도 선행으로 진행해 자료를 건네주는 방식으로 진행할 것 같다.  
따라서 1월 2주부터 시작하여 chaos cloth에 대한 부분은 마무리하고, 이전에 만들었던 부스터, 공격 시스템등의 컴퍼넌트를 수정하고 기획자의 요구에 맞춰 게임 기능을 구현할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 이사로 인해 신경 쓸 곳이 많았다.(계속 진행중) | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 29주차 | **다음기간** | 2024.01.08 ~2024.01.15 |
| **다음주 할일** | Chaos cloth 마무리, 만들었던 게임의 기능 컴퍼넌트 수정 및 새로운 컴퍼넌트 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |