2024.03.10) 다만 방향성은 옳게 잡았지만, HitLocation으로 x,y, radius 의 좌표를 보냈었지만 z의 충돌 값도 필요하다는 점, 옷에 대한 충돌로 연결하면 정상적으로 작동하지 않는 점(평면에서만 적용이 되었던 것) 이 문제점으로 잡혀서, DynamicMeshPaint 캐릭터에서부터 접근을 다시 해보는것으로 변경하였다.

radius 없이 x,y,z의 좌표를 이용해 렌더타겟을 재 구현하였고, 이를 기반으로 문제점이 한가지로 줄여졌는데,

장난감, 만화 영화, 노랑이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다음과 같이 한번 렌더타겟이 정해진 후로 추가적인 작업이 없다면 처음에 캐릭터의 mesh에 찍힌 모습 그대로 유지되는데, 예를 들어, 캐릭터가 걷기 애니메이션에서 10프레임 상태인 왼발이 앞에 있을 때 충돌체크를 진행하여 HitLocation 데이터를 담고있다고 가정하고, 다음으로 캐릭터가 걷기 애니메이션 20프레임 오른발이 앞에 있는 애니메이션일때 충돌체크를 진행하여 HitLocations 내에 2개의 HitLocation을 적용시킬 때, 첫번째 HitLocation은 10프레임 일 때 기준으로 좌표가 정해져서 다시 렌더타겟을 적용시킬 때 이상한 모습을 보인다.

만화 영화, 장난감, 가상의 캐릭터, 슈퍼히어로이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다음과 같이 첫번째로 찍힌 HitLocation이 위치가 당시의 프레임 기준으로 찍혔기에, 현재 프레임 기준으로는 별개의 위치로 찍히는 것을 볼 수 있다.

따라서 해당 문제를 해결하기 위해서 당장에 도전해 볼 수 있는 것은,

1. hitlocation 정보를 담는것이 아닌 캐릭터 메쉬의 uv 좌표를 담아서 적용을 시켜본다.
2. 캐릭터의 default 애니메이션의 로컬 좌표를 이용해서 적용시켜본다.

2가지이며, 가장 접근하기 쉬운 방식은 1번일 것으로 예상되어 1번으로 추가 수정을 진행해볼 예정이다.