|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 40주차 | **기간** | 2024.03.27 ~2024.04.02 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 기존 애니메이션 재생 로직 설계 변경  6개 캐릭터 추가 진행중 캐릭터 애니메이션 상하체 분리 작업 | | | | |

1. 기존 애니메이션 재생 로직 설계 변경

기존

텍스트, 도표, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

기존 각 컴퍼넌트가 애니메이션을 보관하여 재생하는 방식에서

1. 6종의 캐릭터의 애니메이션이 모두 다르기에, 각 캐릭터에 맞게 애니메이션이 세팅된 컴퍼넌트를 만들거나 초기화 진행
2. 애니메이션에 대한 변경이 필요할 경우 각 애니메이션을 활용하는 컴퍼넌트까지 찾아가서 수정 진행
3. 다른 컴퍼넌트에서도 공용으로 사용하는 애니메이션에 대해서 중복 선언 가능성

등의 문제점이 발생하여

텍스트, 폰트, 라인, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다음과 같이 캐릭터가 애니메이션을 관리하고 컴퍼넌트에서 Enum값을 가져 값을 요청하는 방식으로 변경

1. 6종의 캐릭터가 자신들의 AnimMontage 변수를 가지기에 각 캐릭터에 맞게 애니메이션을 추가 제작 불필요 (시간 단축의 효과)
2. AnimMontage에 대한 변경이 필요할 경우 메인 캐릭터의 생성자에서만 변경 가능 (코드 분석 용이)
3. 다른 컴퍼넌트에서도 AnimMontage 공용 사용 가능 (메모리의 이점)

등의 이점 보유

2. 기존 캐릭터를 상속하여 6개 캐릭터 생성 진행중

한 개의 캐릭터에 대해 메쉬와 애니메이션만 변경해주면 적용되도록 구현 완료  
모델러에게서 애니메이션과 캐릭터 메쉬만 받으면 바로 연결할 수 있도록 구현 완료

3. 캐릭터 애니메이션 상하체 분리를 통한 걷기 및 행동 애니메이션이 동시에 진행되도록(자연스럽도록) 설정  
- 애니메이션 몽타쥬에 대해서는 조금 더 변경이 필요함

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 41주차 | **다음기간** | 2024.04.03 ~2024.04.09 |
| **다음주 할일** | 추가 구현 기능 구현 및 부스터 컴퍼넌트 C++로 리팩토링 및 코드 최적화 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |