|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 48주차 | **기간** | 2024.05.22 ~2024.05.28 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 중점연구 진행 요구사항에 따른 일부 코드 수정 및 최적화 진행 | | | | |

* 중점연구 진행  
  **문제점**  
  기존 방식에서는 x,y,z 의 좌표를 통한 전송으로 인해 캐릭터의 움직임에 따라 모습이 달라짐 등  
  충돌과 렌더링, 물리 표현 모두 접근하기 어려워지는 문제점 존재

**해결 방법**캐릭터의 물리적용 된 옷 메쉬는 그대로 두고  
콜리젼을 전용하는 static mesh 배치

**하늘, 구름, 야외, 지상이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**콜리젼을 담당하는 메쉬가 static mesh이므로 충돌 영역에 대한 uv 좌표 탐색이 가능  
스크린샷, 텍스트, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

추가적으로 오브젝트의 콜리젼 체크를 할 때 별도의 ObjectType을 추가하여 연산량 감소

**차이점**  
따라서 기존 방식에서는 x,y,z 의 텍스쳐 한 개, radius에 대한 텍스쳐 한 개 를 전송해야 했던 반면,  
u,v,radius 로 한 개의 텍스쳐로 압축할 수 있음

**물리 작용 방식 테스트**

옷 메쉬의 중력값을 조정할 방법을 찾아 진행

ClothWeight\_Gravity.mp4 를 통해 확인  
초반 10초는 옷 메쉬에 물이 하나도 안묻었을 경우,  
후반 10초는 물이 최대로 묻었을 경우에 대한 중력 적용

* 요구사항에 따른 일부 코드 수정 및 최적화 진행  
  - 근접 마지막타에 대한 쿨다운 적용  
  - 부유 타일 이동 속도 조정 및 움직임이 균일하도록 조정 (curve 조정과 유사한 작업)  
  - 아이템 상호작용 시 GetAllActorsOfClass 방식에서 SphereOverlap 방식으로 액터 탐색하도록 변경

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 49주차 | **다음기간** | 2024.05.29 ~2024.06.04 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |