|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 49주차 | **기간** | 2024.05.29 ~2024.06.04 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 중점연구 마무리 | | | | |

중점연구 마무리  
액체의 상호작용 및 ChaosCloth의 중력을 적용시키는 중점연구 마무리 단계까지 진행 완료  
전체적인 상황은 영상 “ChaosClothWithLiquidWet.mp4” 를 통해 확인 가능  
  
ULiquidWetComponent 를 통해 컴퍼넌트화로 진행  
텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

// Skirt에 Liquid의 충돌 데이터를 담는 구조체 배열

UPROPERTY()

TArray<FLiquidData> FLiquidHitData;

변수를 통해 충돌 데이터 관리를 진행  
텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

현재는 충돌 개수에 따른 중력값으로 진행하였지만,  
**후에 Weight 로 값을 변경하여 시간이 지날수록 weight 가 감소하고, 피의 렌더링도 단순 붉은색이 아닌 시간이 지날수록 산화되어 갈색으로 변하고 옅어지는 방식으로 변경 예정**

**진행 중 어려웠던 문제점**  
1. “에디터 내에서” Skeletal Mesh 내에 ChaosClothConfig에 대한 값 접근은 가능했으나,  
텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
블루프린트 상으론 접근이 안되며, C++ 코드로는 접근할 방법이 찾는 과정에서 어려움을 겪음  
Character의 Skeletal Mesh Component 내에서 제공하는 모든 함수를 탐색하여 ClothingAssets내 MeshClothingAssets 내에서 ClothConfig를 얻을 수 있음을 확인  
(+ 깃허브 내 언리얼엔진 소스코드를 통해 UChaosClothConfig 에 대한 인지 후   
<https://dev.epicgames.com/documentation/ko-kr/unreal-engine/API/Plugins/ChaosCloth/ChaosCloth/UChaosClothConfig/__dtor?application_version=5.3>  
문서를 통해 진행)  
텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
런타임 중 게임 내 데이터 변경  
  
  
2. 언리얼 엔진에서 제공하는 Chaos Clothing Data는 모든 메쉬에 각기 적용되어 런타임에 해당 값을 사용하는 것이 아닌, 게임 내에 저장하는 데이터를 기반으로 제작하여 그 이후 변경할 수 없음  
따라서 **해당 데이터 값을 런타임에 변경하고 메쉬를 새로 로드하는 방향으로 진행**텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 50주차 | **다음기간** | 2024.06.05 ~2024.06.11 |
| **다음주 할일** | 피 자연스럽게 보이도록 셰이더 코드 수정 피 이펙트와 연결하여 충돌체크 되어 남을 수 있도록 구현 기말 시험 대비 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |