|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 33주차 | **기간** | 2023.02.06~ 2023.02.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 플레이어 개별마다 렌더타겟 감지해 상호작용 구현 진행 중 | | | | |

<상세 수행내용>

설 연휴 동안 열심히 쉬면서 렌더타겟에 접근해 청소기로 페인팅을 지우는 메커니즘을 추가하고자 했다. 해당 기능을 업데이트 한 뒤 멀티플레이로 다음 작업을 진행할 계획.

실시간으로 메시 페인팅을 하고 지우기 위해 메시에 할당 중인 렌더타겟 텍스처를 늘리지 않고 하나의 렌더타겟에 그리고 지울 수 있도록 기능을 만드는 것을 목표로 잡았다. 앞으로의 확장성을 위해서 녹색으로 페인팅 된 것이 기존의 메탈 회색으로 덮어 씌워져도 안 된다.

부분적으로 렌더타겟 텍스처를 초기화해야 한다. 렌더타겟에 그려지는 색상(흰색)을 지우기 색상(검정)으로 수정하면 기능을 만들어 낼 것이라 생각했다. 하지만 지우기 색상이 텍스처 비트맵과 알파 혼합하며 아무것도 변경되지 않는다. 현재로서는 명확한 방법이 떠올리지 않는다.

(만약 메시에 페인팅, 지우기 용도로 두개의 렌더타겟을 설정할 수 있다면 구현이 가능할 수 있을 것 같다. 그러면 렌더타겟을 사전에 메모리에 올리는 크기가 더 늘어날 수 있다. 하지만 가장 확실한 방법이다.)

[UE5 멀티플레이 세팅 준비] <https://youtu.be/sM-4tplDGSw>

* 전체 페인팅 가능한 프로토타입 맵 제작 완료 (1층 구역)
* 안정적으로 페인팅이 동작됨을 확인

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 졸작 목적인 R&D를 충실히 실천하기 위해서 기록을 잘하는 습관이 중요하다. 개발 중에 흐름이 깨지거나 정신이 없어서 기록이 뜸해지는 경우가 흔하다. | | |
| **해결방안** | 저녁 시간에 편안한 마음가짐으로 노션 팀 프로젝트에 작업한 내역을 기록하는 여유를 갖는 것이 효과가 있을 것 같다. (개발도 중요하지만 R&D인 만큼 기록도 중요하다)  해당 작업일지도 그러한 결과물이다. | | |
| **다음주차** | 34주차 | **다음기간** | 2023.02.13 ~ 2024.02.19 |
| **다음주 할일** | * 페인팅 파티클 후디니 튜토리얼 참고해 제작 * 멀티플레이를 할 수 있도록 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |