|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 42주차 | **기간** | 2023.04.10~ 2023.04.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 데디케이트 서버 OnlineSubsystemNull Session 동기화 구축 * 파티클 페인팅 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

[UE5 슬라임 상호작용을 위한 Particle Painting] https://youtu.be/K0mhfGHxG28

* 파티클 콜리전 히트 시에 슬라임 BP에 나이아가라 파티클 데이터를 전달받습니다
* 파티클마다 라인트레이스를 수행하고 HIT 위치의 UV 좌표에 해당하는 렌더타겟 좌표에 그립니다
* 이미터에서 메시 파티클을 메타볼로 방출합니다

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 잦은 게임 플레이 시 텍스처 스트리밍 풀 문제 발생 | | |
| **해결방안** | * 레벨 내 텍스쳐 최적화가 필요합니다. 페인팅 메시를 최소화할 수 있도록 레벨을 유연하게 제작해야 합니다 * 스트리밍 풀 제한을 기존보다 크게 설정할 수 있습니다 | | |
| **다음주차** | 43주차 | **다음기간** | 2023.04.17 ~ 2024.04.23 |
| **다음주 할일** | * LAN 멀티플레이 테스트 (OnlineSubsystemNull) * 병행하면서 EOS (언리얼 온라인 서브시스템) 환경 구축해놓기  -> 원격 IP로 멀티플레이를 할 수 있는 환경이지만 별도의 언리얼 계정 로그인이 필요합니다. * 동적 마테리얼을 사용해 레벨 오브젝트 페인팅 구현 * 흡수를 하거나 당하는 것으로 바뀌는 슬라임 체력, 사이즈를 레이마칭을 통해 실시간으로 변화시키기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |