|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 43주차 | **기간** | 2023.04.17~ 2023.04.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 오브젝트 마테리얼 페인팅 클래스 제작 (마테리얼 프리미티브 데이터 활용해 오브젝트 마테리얼 실시간 변화) * 페인팅 비주얼 개선 (분할 텍스처 사용해 랜덤 페인트 브러쉬 적용, 슬라임 페인트 마테리얼 노멀 흔들림 효과) | | | | |

<상세 수행내용>

[UE5 오브젝트 페인팅 및 페인트 비주얼 개선] <https://youtu.be/66hPe1Tb4R0>  
  
(위 영상에서 이번주 수행내용과 함께 시연을 통해 설명합니다)  
 **이번주 작업 내역**

* 페인팅 부위에 브러쉬 마테리얼의 텍스처가 적용
* 메시 페인팅 중 딜레이를 가지며 브러시 텍스처 프레임을 바꾸는 루프를 수행하도록 수정
* 슬라임 페인트 마테리얼의 노멀에 흔들림 효과를 넣어 비주얼을 개선
* 오브젝트 마테리얼 페인팅을 위한 'BP\_Object' class 추가 (마테리얼 프리미티브 데이터 활용해 마테리얼 실시간 변화)
* 슬라임 액터, 슬라임 페인트 파티클에 매터리얼 인스턴스 적용

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 잦은 게임 플레이 시 텍스처 스트리밍 풀 문제 발생 | | |
| **해결방안** | * 나나이트 메시 변환 * 클래스 인스턴스 및 마테리얼 인스턴스 적용 * 텍스처 해상도 조절 혹은 분할 텍스처 방식 고려 * 액터 머지 활용 (다수의 액터를 하나의 액터로 관리해 매터리얼을 드로우콜을 줄일 수 있음) | | |
| **다음주차** | 44주차 | **다음기간** | 2023.04.24 ~ 2024.04.30 |
| **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. * 흡수를 하거나 당하는 것으로 바뀌는 슬라임 체력, 사이즈를 레이마칭을 통해 실시간으로 변화시키기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |