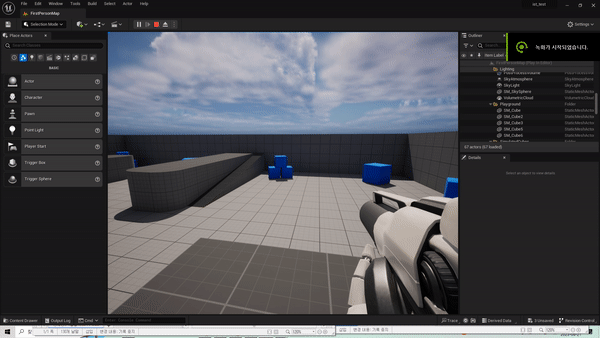
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 2023.8.14~ 2023.8.20 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 엔진 내부 물리에 대한 학습 | | | | |

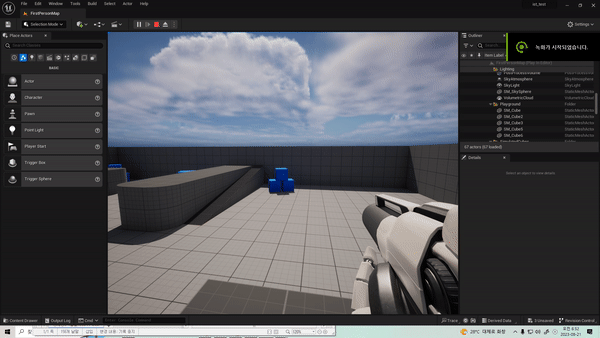
<상세 수행내용>

지난 주에 슬라임 내부의 오브젝트의 시각적인 효과 + 인간 플레이어의 물건 빨아들이기 구현을 위해 오브젝트의 포스를 줘서 물건을 자연스럽게 끌어오는 걸 구현하려 했다.

구현하다 보니 인간 플레이어가 오브젝트를 빨아들이는 부분에 대해서는 기존의 move to를 쓰나 add Force를 쓰나 비슷한 모습을 보여 add force 내부 수치를 조정해서 자연스럽게 보이는 값으로 조정할 예정이다.



기존에 moveto를 쓰는 방식



force를 부여하는 방식

슬라임의 오브젝트 운반에 관해서는 force로 구현하고도 별로 이전과 다르지 않아 다른 방법을 생각하던 중 기존 방법을 유지하되 슬라임 내부를 액체처럼 인식하여 움직이게 해볼 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 막상 만들고 나면 별로 만족스럽지 않게 느껴지고, 수정하려고 해도 해당 내용에 대한 지식이 얕아 별 다른 수정을 하기 어렵다 | | |
| **해결방안** | 아직까지는 방학 중이니 만족할만한 결과가 나올 때까지 결과물을 건드려 본다. | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 2023.8.21 ~ 2023.8.27 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |