|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 30주차 | **기간** | 2025.04.29 ~2025.05.05 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 30주차: 카메라 문제 해결 | | | | |

이번주 한 일  
1. 카메라 문제 해결  
before  
하늘, 스크린샷, 구름, 사람이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
after  
신발류, 스크린샷, 의류, 예술이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
문제는 접속할 때 defaultPawn을 삭제하고 새로 pawn을 만들고 possess하는 과정에서 카메라를 찾지 못하는 문제가 있었다. 캐릭터 내부에 카메라가 차일드 액터로 존재하지만, possess하고 직접 childActor를 찾아내 찾은 액터를 CameraActor로써 직접 SetViewTargetWithBlend까지 해주는 과정이 필요했다. 이렇게 문제를 해결했지만, 다른 캐릭터가 생성되었을 때 같은 문제가 발생했다.  
이 문제를 찾아보니 새로운 캐릭터를 만들면 Unreal 내부에서 ViewTarget을 갱신한다고 한다.  
해결 방법으로 캐릭터를 만들때마다 SetViewTargetWithBlend과정을 반복하도록 했다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 충돌처리 동기화 필요하다. | | |
| **해결방안** | police에서 cultist를 맞추면 내부에서 처리하지 않고 서버에 send ->  recv한 서버가 다른 모두에게 broadcast | | |
| **다음주차** | 31주차 | **다음기간** | 2025.05.06 ~2025.05.12 |
| **다음주 할 일** | 충돌처리 동기화 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |