|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 18차 | 18차 | **기간** | 2025.12.29  2026.01.04 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 |  | | | | |

1. 라이팅 문제가 Marching Cube 알고리즘 사용시 노말 때문에 일어난 것으로 확인 후 해결

하늘, 야외, 예술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2. 표면을 더 울퉁불퉁하게 변경 및 기존에는 삼각형 방향 기준으로 직접 노멀을 계산했지만,  
이 방식은 정점 공유가 깨지거나 삼각형 방향이 뒤집힐 경우 조명이 깨지고 얼룩이 생기는 문제가 있어서 해결하기 위해 #include "KismetProceduralMeshLibrary.h"를 사용 하늘, 구름, 조각상, 야외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

3. 그래서 기존보다 더 다양한 경사도가 생성됨 77도와 66도 예시 이미지)

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

4. 동굴을 추가하기 위해 코드를 표면을 흔드는 높이 기반 지형에서 좌표 자체를 조금씩 비틀어

다른 위치의 값을 참고한 뒤 3차원 노이즈 값을 기준으로

안쪽을 파내서 동굴과 오버행이 생기게 함

동굴, 자연이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

5. 그러다 보니 위와 같은 구멍이 뚫린 지형이 아닌 비현실적인 지형이 나옴

야외, 바위, 산이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이를 해결하기 위해서 더 공부를 해야 함

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 비현실적인 지형 생성 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 19차 | **다음기간** | 2026.01.05~ 2026.01.11 |
| **다음주 할일** | 비현실적인 지형을 해결하기 위한 방법 탐색 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |