|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 23 주차 | **기간** | 2026.02.02  ~ 2026.02.08 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 암벽 경사 계산 버그 수정  2. 캐릭터 암벽 등반 물리 시뮬 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 암벽의 경사 계산 버그 수정

* 카메라 각도에 따라 암벽의 각도가 다르게 계산되는 경우가 있었음(현재 수정)
* 노란색 와이어 프레임 : 지역 경사도 검사를 위한 Normal 샘플링 범위  
  초록 색 와이어 프레임 : 잡은곳의 경사도에 따른 스태미너 소모량 표시(현재 스케일링이 적용 전이기 때문에 항상 초록색)  
  빨간색 화살표 : Hit Normal 벡터  
  파란색 화살표 : 평균 Normal 벡터
* 스크린샷, 예술, 디자인이(가) 표시된 사진

  AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.

1. 암벽 등반 구현

* 암벽 등반시 WASD의 조작을 변환.(기존 바닥에서 WASD로 움직이는 방향과 다르게 암벽기준으로 움직임)
* Physics 모드에서 암벽경사에 가깝게 캐릭터가 등반하기위해서 캐릭터의 Capsule 이 조금씩 회전하는데 W키를 오래누르면 회전이 누적되어 바닥을 체크하는 Sweep의 시작점이 불안정해지고 바닥 체크가 잘 되지 않음. 손을 놓을 때 Rotation을 강제 초기화하여 해결.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | Physics 모드에서 암벽경사에 가깝게 캐릭터가 등반하기위해서 캐릭터의 Capsule 이 조금씩 회전하는데 W키를 오래누르면 회전이 누적되어 바닥을 체크하는 Sweep의 시작점이 불안정해지고 바닥 체크가 잘 되지 않음 | | |
| **해결방안** | 손을 놓을 때 Rotation을 강제 초기화하여 해결. | | |
| **다음주차** | 24주차 | **다음기간** | 2026.02.09 ~ 2026.02.15 |
| **다음주 할 일** | 1. 기획적 요구사항 분석 및 반영 2. 지형의 맞는 몬스터 AI와 VFX 설계 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |