|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 20 | **기간** | 11.07-11.13 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 기획서 작성을위해서 중점연구 개발 및 공부... | | | | |

<상세 수행내용>

유튜브 : <https://youtu.be/hGgi0s3FDjs>

Mesh관련 정보들을 구조체로 만들어서 벌텍스 정보, 노멀값 정보, UV, 컬러 등을 가지고있는 구조체를 만들어서 StaticMesh에서 정보를 읽어 들여와서 해당 구조체 정보들을 사용해서 변환 시켰습니다. 이후 두 데이터의 정보들을 선형보간해서 애니메이션처럼 변환해서 새로운 데이터들을 저장하고 틱이벤트마다 이 새로운 데이터들을 CreateMeshSection라는 함수를 사용해서 메쉬에 적용했습니다.

해당 기능을만들때 목표는 기존에 UE5::ProcedualMeshComponent에 있는 CreateMeshSection라는 함수를 사용하기 위한 데이터들을 구하는것을 목표로 했습니다. 이 과정에서 static매쉬에서 데이터를 뽑아오는 함수들과 기존 2개의 StaticMesh사이에서 선형보간해서 새로운 데이터를 만들어 주는 함수등등 이것저것 시도하면서 언리얼에서 동적으로 메쉬들을 변환하는 기능들을 공부했습니다.

남은 주차에서는 일단 중점연구기술관련 공부는 방학에 이어서 하고 아마 다시 게임제작을 시작할거 같습니다. 중점기술연구의 최종목표는 SkeletalMesh자체를 절단하는건데 이게 현실적으로 가능한지를 잘몰으겠어서 구글 검색하면서 제가 원하는 느낌으로 제작하신분들에게 이메일을 보내서 물어본 상태입니다. 제가 찾아본 내용에는 실제로 skeletalMesh를 절단하는것이 아니라 부분적으로 다르게 처리를 한다고 들었는데 자세한 원리를 이해하지 못해서 이메일 답장을 기달려봐야할거 같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 원하는 기술구현이 가능한지 몰으겠다. | | |
| **해결방안** | 다른 개발자들에게 질문관련 이메일을 전송해서 답장을 기다리고있다. | | |
| **다음주차** | 21 | **다음기간** | 11.14 - 11.20 |
| **다음주 할일** | 서버 담당하는 친구가 서버를 붙일수있는 게임을 제작해서 연결해보면 좋을거 같다고해서 실제로 졸작에 사용할 프로젝트를 제작할거 같다.  +레벨 디자인 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |