|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 22 | **기간** | 11.28-12.04 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 기술요소 정하기 | | | | |

<상세 수행내용>

일단은 기술 요소를 변경할 것 같습니다. 이번 주에는 계속 자료 찾아보고 영상을 엄청 많이 봤던 거 같습니다. 아무래도 이제 확정 지어야 할 기간이 얼마 남지 않아서 계속 불안해서 이것저것 더 찾아본 거 같은데 일단 결론적으로 스켈레탈메쉬 자체를 절단시키는 것은 불가능하다고 판단하였습니다. 그래서 차라리 그냥 지형지물이 총알과 충돌하면 총알 크기의 구멍이 생겨나는 것을 구현하려고 합니다. 기존에 생각했던 게임 자체가 일단은 FPS였는데 어쩔 수 없이 원래 정했던 기술 요소 때문에 근접 무기까지 넣을 생각을 했었는데 근접 무기도 삭제하고 처음 생각했던 배틀그라운드에 기획했던 게임플레이를 추가해서 만들 거 같습니다.

또 다른 하나는 컨트롤 릭을 이용한 procedual 애니메이션 입니다. 보통 로봇이나 동물 움직임을 만들 때 많이 사용하는거 같은데 아마 게임에 로봇을 추가 한다면 직접 애니메이션을 제작하는게 아니라 여러 움직임 요소들을 사용하여 Procedual애니메이션을 이용한 움직임을 구현 할수 있습니다.

일단은 이 2가지로 생각 중이고 팀원들 하고는 아직 말을 안해서 회의를 하고나서 2개다 기술 요소로 추가할지 총알자국만 기술 요소로 할지 정해야 할거 같습니다.

이번주는 데이터베이스 과제하고 운영체제 과제를 수행하면서 중점연구 관련해서 찾아보기만 하였습니다. 아마 게임 코드 작성은 학기 끝나고 진행 될 거 같습니다. 기본적인 무기나 움직임은 원래 사용했던 코드들이 있어서 금방 제작 할수있을거 같아서 학기 끝나고 진행해도 괜찮을 거 같다고 생각했습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 23 | **다음기간** | 11.28 - 12.04 |
| **다음주 할일** | 변경된 내용에 맞게 게임 코드 작성 시작 및 시험공부 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |