|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 28 | **기간** | 01.09 ~ 01.15 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 에셋 적용해보기, 모프애니메이션 구현중 | | | | |

<상세 수행내용>

준현이가 만들어준 에셋들을 적용해 봤습니다. 수정이 필요한 부분들은 준현이에게 말해서 요청해놨고 지금은 아이들상태, 런상태, 점프상태에 대한 애니메이션만 있어서 해당 부분만 적용해서 테스트 해봤고 잘 작동 합니다.

완성된 에셋 적용 영상 유튜브 : https://youtu.be/Lep1qJpxZXk

모프애니메이션

- 2개의 메쉬정보를 담을 구조체를 만들고 스테틱 메쉬에서 메쉬 정보들을 만든 구조체에 담았습니다.

- 메쉬 정보들을 나중에 알맞게 매핑하기 위해 삼각형 배열 정보로 다른 정보들도 정렬해 줍니다.

- 그리고 2개의 정보를 비교해서 더 적은 쪽에는 삼각형을 임의로 채우고 기본 노멀/uv/color로 채웁니다.

- 모핑애니메이션중 보간작업이 한쪽만 이루어지면 이상한 형태로 변해갈수 있어서 보간작업을

2개의 메쉬 데이터를 왔다갔다하면서 작업합니다.

-> 현재 구현할 계획들은 만들었는데 코드상으로 작성하면서 생각처럼 빠르게 완성하지못해서 시간을좀더 가지고 만들어야할거같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 모프애니메이션 구현이 생각보다 오래걸릴수도있다 | | |
| **해결방안** | 시간만 좀더 있으면 할수 있을거 같아서 계속 틈틈히 만들어야할거 같다. | | |
| **다음주차** | 29 | **다음기간** | 01.16 - 01.21 |
| **다음주 할일** | 기존계획대로 게임룸 ~ 탈출 까지 로직 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |