|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 32 | **기간** | 01.30 ~ 02.5 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 모핑애니메이션(중점기술) 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

유튜브 : <https://youtu.be/hkXrQKkr5ec>

일단은 2개의 메쉬데이터를 모핑하여 변하도록 만들었습니다.

현재 영상에서 처럼 삼각형의 정렬은 완성하지 않아서 두개의 메쉬데이터의 맵핑이 이상하게 꼬이는 부분들이 발생하는 모습을 보이는데 이부분은 다음주에 수정하고 게임 상에 적용해볼 예정입니다.

이번주에는 거의 중점기술 제작관련해서 언리얼엔진 내부에서 메쉬를 어떤식으로 읽어오고 처리하는지 찾아보면서 코드 작성하는데 시간을 사용했습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 33 | **다음기간** | 02.06 - 02.12 |
| **다음주 할일** | 중점기술(모프애니메이션) 적용시키기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |