|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 36 | **기간** | 02.27 ~ 03.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 캐릭터 리스폰 제작/ 중점기술2 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

우선 리스폰의 경우 죽었을경우 StartPoint를 찾아서 해당 위치에서 캐릭터가 재생성되고 컨트롤러가 재생성된 캐릭터에 빙의 하도록 만들었고 빙의 할때 다시 무기 선택을 할수 있도록 제작하였습니다. 원래 계획되로 만들어졌고 후에 부활하는 위치를 선택할수 있도록 추가할 예정입니다.

중점기술2의 경우는 우선 제한적으로 제작될거 같습니다. 모든 건물에 적용되는거 보다는 나무로된 판자 같은것을 맵 곳곳에 배치하고 해당 부분에서만 총알자국이 만들어지 도록 할 예정입니다. 우선 이번주에 해당 매쉬에 일단은 공격을 받으면 원모양의 구멍만 만들고 다음주에 그 구멍을 실제 총알구멍처럼 할 방법을 찾아볼 예정이였는데 이번주에 생성한 메쉬에 충돌체크에서 충돌이 안일어나서 원인을 찾다가 제작을 못했습니다. 일단 다음주 까지 충돌이 안되는이유를 못찾을거 같으면 총알을 실제로 날아가는 방식으로 총을 변경할 예정입니다. 대포를 쏘는 경우에는 충돌이 일어나는거로 봐서는 라인트레이서를 그리는게 충돌체크가 안되는거 같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 37 | **다음기간** | 03.06 - 03.12 |
| **다음주 할일** | 중점기술 2 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |