|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 9 주 | 2022. 2. 20 ~ 2022. 2. 26 | 작성자 | 최경훈 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  02. 25 회의   * 현재 각자 작업하는 것이 뭔지 간단히 확인해보는 시간을 가졌다. 나는 검광(소드 트레일), 성주는 애니메이션 블렌딩을 작업중이다.   **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**  **개발 내용**    [CatmullRom 적용 전]    [CatmullRom 적용 후] | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  주간 목표   1. **플레이어 공격 시 오브젝트와 충돌체크**   **[2] 최경훈**  주간 목표   1. **검광 구현하기(아마 시간 좀 걸릴듯)** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**    -트레일의 PS에서 알파값이 0.5이하면 아예 투명해지는 현상이 있었다. 찾아보니 위에 사진인 AlphaToCoverageEnable가 True로 돼있었다. 해당 옵션은 다중 샘플링을 위한 옵션인데, 이것을 True로 하면 알파값이 변하는듯하다. 따로 찾아봤는데 대강 이해는 되지만, 정확하게 설명은 못할듯하여 더 공부를 해야겠다. | | |