|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 주차 | **기간** | 2021.2.4~ 2021.2.10 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 컨트롤 릭 C++, 3D 에디터 만들기 구상 | | | | |

컨트롤 릭의 기능이 에디터 내의 블루프린트로만 접근이 되기 때문에 언리얼 엔진 내부 코드를 가져다 써야 함. 필요한 부분은 애니메이션 에셋의 스켈레톤 트리를 월드에 표시하기, 본의 위치, 회전 값 등의 데이터를 변동시키기, 키프레임들을 보간하여 하나의 애니메이션 에셋으로 생성하기, 이를 런타임에 캐릭터에 적용시키기인데 도큐멘테이션으로는 코드에 대한 정보가 직접적으로 나와있지 않기 때문에 해당 기능들의 코드를 이해하여 임의로 사용하거나 변경하는데 어려움이 많음. 엔진 건드렸다가 에디터가 크래시되는 경우도 생김.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 컨트롤 릭 C++ 접근, 사용이 쉽지 않음 | | |
| **해결방안** | 시간투자 | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2021.2.11 ~ 2021.2.17 |
| **다음주 할일** | 일단 3D 위젯 컴포넌트와 OnClicked() API를 사용하여 런타임에 유저가 마우스로 상호작용할 수 있는 에디터 껍데기(?)를 만들어야 할 것 같다. 그 후에 본을 조작하는 기능을 단계적으로 추가할 것. 현재 결과물이 거의 없는 상황이기 때문에 하루에 15시간이상 투자해야 할 것 같음. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |