|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 주차 | **기간** | 2021.4.1~ 2021.4.7 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 렌더링 데이터 접근, 콜리전 박스 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

콜리전 박스가 회전 되었을 때의 모양과 본의 회전되어 있을 때의 모양의 불일치로 인해 제대로 히트 인식이 안 되는 문제가 발생하여 이를 수정.

선택한 본을 색칠하기 위해서 본에 딸린 메시의 버텍스 데이터를 얻어와야 한다고 판단.  
이를 위해 SkeletalMesh를 렌더링하는데 필요한 데이터가 있는 FSkeletalMeshRenderData 클래스의 LODRenderData의 엘리먼트를 가져와서 해당 구조체 중 필요하다고 생각되는

FSkinWeightVertexBuffer의 버텍스의 좌표를 출력하려 했으나 빌드 실패.  
원인을 파악 해야함.

텍스트, 서류이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

중간 발표가 얼마 남지 않았기 때문에 보스 비헤이비어 트리를 먼저 만들어야 할 것 같다고 판단.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 렌더링 데이터 접근 및 이용의 어려움 | | |
| **해결방안** | 구글링, Unreal 도큐멘테이션 | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2021.4.8 ~ 2021.4.14 |
| **다음주 할 일** | 보스 비헤이비어 트리 제작, 렌더링 데이터 접근 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |