|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 주차 | **기간** | 2021.7.28~ 2021.8.4 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 보스 피직스 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

AddImpulse(), AddForce(), Thruster Component 등을 사용해서 물체에 힘을 가해 보스를 회전시키려고 했지만 Simulate Physics가 활성화 되어있어야 정상적으로 동작되었다.   
피직스 바디에 연결된 Constraint를 조절해서 본 단위로 Simulate Physics의 중력을 온/오프 시킬 수 있나 시도해보았으나 불가능하다고 판단되었다.

추가적으로 피지컬 머터리얼이나 Poseable Mesh component를 이용해서 보스의 피직스 바디를 조절하거나 본을 직접 회전시키려고 했으나 피지컬 머터리얼은 일단 피직스 바디에 힘이 전해져야 효과가 있는 것이었고, Poseable Mesh component를 사용할 경우는 애니메이션 재생이 불가능했다.   
  
AddImpulse()의 호출  
SkeletalMeshComponent::AddImpulse() -> FBodyInstance:: AddImpulse() ->   
FPhysicsInterface::AddVelocity\_AssumesLocked() -> PxRigidBody:: addForce()

Simulate Physics가 off일 경우 작동하지 않는 로직 -> 수정하여 사용

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | AddImpulse()가 Simulate Physics에 영향을 받음 | | |
| **해결방안** | 구글링 | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2021.8.5 ~ 2021.8.11 |
| **다음주 할 일** | AddImpulse() 수정 및 본 데이터 보간 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |