|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2021.3.3~ 2021.3.9 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 포션 그래픽 리소스 적용, 플레이어 캐릭터에 총을 든 모델링 적용, 이동 애니메이션 적용, 플레이어 캐릭터가 암석 꼭대기에 올라가는 기능 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

- 기본 도형으로 만들어놓았던 포션을 그래픽 담당 팀원이 만든 모델링으로 적용하였다. 포션 액체의 색깔이 나오지 않는 문제가 발생하였다.

- 언리얼 엔진의 3인칭 템플릿에서 기본 제공되는 캐릭터로 만들어놓았었는데 총을 든 자세를 한 모델링으로 교체하였다. 이후 이동 애니메이션을 구현하다 이전 모델링과 다른 스켈레톤이어서 애니메이션 리타게팅을 해주었다.

- 플레이어 캐릭터의 이동 애니메이션은 전후좌우 4방향 애니메이션 파일들을 가지고 애님 그래프의 스테이트 머신에서 애니메이션을 블렌딩하여 8방향 입력에 따라 알맞은 모션이 나오게 하였다.

- 플레이어 캐릭터가 암석 기둥 꼭대기에 올라가는 기능을 구현하였다. SphereTrace를 이용해 꼭대기로 올라갈 수 있는 지점인지 판단하고, 애니메이션 몽타주로 두 애니메이션을 합쳐 기어오르는 모션을 만들어 적용하였다.

영상1: <https://www.youtube.com/watch?v=FoUqpK6bipk>

영상2: <https://www.youtube.com/watch?v=RKqaE7aCo8E>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 와이어를 회수해도 이전 길이를 유지하는 점, 와이어 이동의 움직임이 물리적으로 자연스럽지 못한 점을 고쳐야 한다. | | |
| **해결방안** | 수치를 조정해가며 움직임을 수정하고, 와이어 길이 초기화 로직을 다시 구현한다. | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 2021.3.10 ~ 2021.3.16 |
| **다음주 할일** | 와이어 이동 자연스럽게 수정, 암석 기둥 등반 기능 구현, 총 부착 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |