|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 11주차 | **기간** | 2021.3.10~ 2021.3.16 | **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>

- 암석 기둥의 위에 부분에서 꼭대기로 올라가는 기능만 있었는데 와이어를 암석 기둥 아무데나 발사해서 이동하면 벽에 등반 상태로 부착되게 하였고 기존의 WASD로 전후좌우 이동이었던 것을 등반 상태에서는 상하좌우 이동으로 Input Component를 수정하여 구현하였다.

- 처음 만든 등반 상태는 등반 상태가 됐을 시점의 캐릭터의 각도 그대로 유지되기 때문에 캐릭터 Rotation에서의 좌우로 이동되어 캐릭터가 사선으로 있을 경우 암석 기둥의 안쪽으로 들어가는 문제가 발생하였다. 이를 암석 기둥의 벽을 트레이스할 때 충돌한 벽의 법선 벡터를 추출하여 그 값으로 캐릭터의 좌우 이동을 수정하였더니 정상 작동 하였다.

영상: <https://www.youtube.com/watch?v=9SZIogB5CFI>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 등반 상태에서 이동과 이전에 만든 Ledge Climbing(꼭대기로 올라가기)를 더하는 작업에서 문제가 발생하였다. | | |
| **해결방안** | 등반 상태에서 이동은 C++, Ledge Climbing은 블루프린트로 되어있기 때문에 그것을 통합하며 어떤 부분이 문제인지 파악해본다. | | |
| **다음주차** | 12주차 | **다음기간** | 2021.3.17 ~ 2021.3.23 |
| **다음주 할일** | 등반 기능 완성(암석 기둥의 꺾이는 부분에서도 자연스럽게 이동), 등반 애니메이션 적용. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |