|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2020.03.23~ 2020.03.29 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 블루 프린트로 Barghest를 제외한 3가지 추가 몹의 애니메이션과 AI를 구현했음. 2. 커스터마이즈된 총알의 기본적인 물리 적용 3. 충돌처리 및 이펙트 적용 | | | | |

<상세 수행내용>

기존에 작업했던 블루 프린트를 C++로 바꿔야 함. 이를 손보고 있음.

커스터마이즈된 총알이 받는 힘의 위치에 따라 회전이 생기고 그에 맞게 총알이 휘어지며 잘 날아감.

하지만 회전이 과하게 들어가면 총알 표면에 따른 물리연산이 의미가 없어지는 문제가 발생.

회전을 과하게 안주는 것이 가능하지만, 회전이 없으면 총알이 생각보다 어색하게 날아가는 현상 발생

총알의 시인성을 위해 연기 이펙트를 제작 및 적용했는데, 이펙트가 생겻다 안생겻다 하는 문제점 발생

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 블루 프린트에서 필요한 부분들을 C++로 교체하는 작업이 필요함. 2. 커스터마이즈된 총알에 회전이 들어가면 총알 표면 모양에 따른 총알의   궤도 변화가 의미가 없어짐   1. 이펙트에 의한 프레임 하락 | | |
| **해결방안** | 1. C++로 교체 작업. 2. 적절한 조화 혹은 하나 포기 해야함 3. 이펙트 최적화 필요 | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2020.03.30~ 2020.04.05 |
| **다음주 할 일** | 1. C++ 교체 작업 계속 하면서 AI 완성하기. 2. 커스터마이즈된 총알의 물리연산의 정교화 3. 이펙트 최적화 및 충돌처리의 정교화 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |