|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2020.03.16~ 2020.03.22 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 총알의 모양에 따른 물리 연산 구상 (진행중) 2. 나이아가라 에디터를 통한 이펙트 효과 제작 (연기, 번개) 3. 몬스터 AI와 상태 머신을 이용한 애니메이션 구현 중에 있음 | | | | |

<상세 수행내용>

총알 커스터마이즈 후 플레이 화면에서 총알을 쏘면 총알의 모양에 따라 휘어지거나 회전하는 등의 기본적인 총알 궤도의 변화를 위해 로직을 구상 및 구현하였으나, 위치가 (0, 0, 0)일 때는 의도한 대로 총알이 휘어지며 잘 날아가지만 (0, 0, 0)일 때만 정상적으로 되고 나머지 좌표에서는 방향 벡터에 특정 상수가 더해지므로 인해 의도와는 다른 총알 궤도가 나타남. 해결을 위한 방법 모색 및 토론.

나이아가라 에디터를 통해 연기와 번개 이펙트 제작.

졸작 프로젝트 외부의 다른 프로젝트에서 몬스터 에셋을 가지고 상태 머신을 이용한 애니메이션과 AI 컨트롤러를 제작했음. 몬스터가 평시 상태일 때 주변을 돌아다니며 정찰하는 로직과, 몬스터 주변에 플레이어가 다가가면 플레이어를 감지하여 따라가 공격하는 로직 등을 구현했음.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 총알 모양에 따른 물리 연산을 위해 방향 벡터에 특정 변수를 계속해서 더해주는 방법을 생각했으나, 구현 후 방향 벡터에 특정 수가 계속 더해지거나 빼어지면 총알을 어디에 쏘던 같은 방향으로 향하는 현상 발생 🡪 조금만 생각했으면… 너무나도 당연한 결과였음. 2. 외부 프로젝트에서 진행했기 때문에 졸작 프로젝트에 옮겨야 하는 수고가 생겼는데, 블루 프린트로 실험해볼 사안이 몇 가지 있었기에 어쩔 수 없었음. 그리고 구현하는 데 있어 감을 잡는 것이 너무 오래 걸렸음. 3. 애니메이션이 떨리는 현상이 나타남. | | |
| **해결방안** | 1. 행렬을 통한 이동과 회전 연산 고안 2. 최대한 졸작 프로젝트 내에서 작업 진행. 3. 몬스터 AI 로직에서 Pawn을 바라보는 틱 간격을 최대로 줄였음. | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2020.03.23~ 2020.03.29 |
| **다음주 할 일** | 1. 총알 모양에 따른 휘어짐과 회전 물리 적용 2. 구현할 몬스터 종류가 많아 계속 애니메이션 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |