|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2020.03.16~ 2020.03.22 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주  한일  요약 | 1. 총알의 모양에 따른 물리 연산 구상 (진행중) 2. 나이아가라 에디터를 통한 이펙트 효과 제작 (연기, 번개) | | | | |

<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 의도한데로 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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 빼지면 총알을 어디에 쏘던  같은 방향으로 향하는 현상 발생 -> 조금만 생각했으면  너무나도 당연한 결과였음 | | |
| **해결방안** | 1. 행렬을 통한 이동과 회전 연산 고안 | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2020.03.23~ 2020.03.29 |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |