|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 겨울 3주차 | **기간** | 2023.1.2 ~2023.1.8 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 기술적요소(연구분야) 추가 | | | | |

작성자(학번 이름): 2018182037 조상준

팀명:

<내용 >

1. 절단 시 본체가 질량을 이용하여 애니메이션 하나로 여러 애니메이션 느낌을 표현하기

2. 재결합하려고 다가올 시 꾸물거리면서 다가오게 하기

스케치, 그림, 라인 아트, 일러스트레이션이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 무게중심이 있고 일정 부분이 절단되었을 시, 그 부분으로 본을 회전하도록 하여 다른 애니메이션의 느낌을 주도록 하는 방식으로 진행

2. 재결합하려고 이동할 때 절단된 부분이 이동하는 애니메이션은 그대로 적용하고 이동하는 방향에서 약간씩 좌우 대각선 방향으로 이동하는 방식으로 진행

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 겨울 4주차 | **다음기간** | 2023.1.9 ~ 2024.1.15 |
| **다음주 할일** | 1. 플레이어들 이동 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |