|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 32주차 | **기간** | 08.03~08.09 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 재심사를 위한 개선 작업 진행 | | | | |

<상세 수행내용>

걷기 애니메이션 개선과 이동 관련 옵션 조정

대쉬 시 점프와 걷기의 이동거리가 다른 문제 해결

방어 애니메이션 제작

블레이드 ai와 보스ai가 서로 타겟팅을 하지 못 하던 문제 해결

몬스터에게 데미지를 줄 시에 뜨는 데미지 수치가 거꾸로 뜨고 항상 카메라를 바라보지 않던 오류 수정

1스테이지, 2스테이지 장애물을 2인용으로 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | - 걷기 애니메이션 관련 미끄러지는 느낌이 강하다라는 지적  점프 시 중력 가속도의 영향을 받지 않다는 라는 지적 | | |
| **해결방안** | - 걷기 애니메이션을 다시 제작해 모션을 개선하고 이동 옵션을 조정하여 미끄러지는 느낌을 최대한 제거 시도  ik릭을 적용하여 미끄러지는 느낌을 제거하려고 시도, 그러나 모션에 무기가 들어가 있어 해당 부분은 적용이 불가능했음  점프 시 중력 가속도는 이미 적용 되어 있었음, 그러나 세세한 옵션 조정을 하지 안했던 것으로 확인되어 옵션을 조정  점프 애니메이션이 기존 땅에서 점프하고 착지하는 것까지 모두 1개의 애니메이션으로 되어있어 점프 시에 동작의 어색함이 존재, 옵션 조정을 통해 해결 시도 | | |
| **다음주차** | 33주차 | **다음기간** | 08.10~08.16 |
| **다음주 할일** | 재심사를 위한 개선 작업 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |