|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2014182015 박두환**  **2014182008 김동엽**  **2015182016손채영** | **팀명** | FURY |
| **주차** | **5월 2주차** | **기간** | **2020.5.11~2020.5.17** | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | 박두환      김동엽      손채영 | | | | |

**<상세 수행내용>**

1. **박두환**
2. **김동엽**
3. **손채영**
   1. 프로젝트 – 포톤 클라우드 연동
   2. Player
      1. 프리팹화
      2. PhotonView, PhotonTransformView, PhotonAnimatorView 컴포넌트 추가
      3. PlayerInput.cs
   3. CameraSetup.cs
      1. 플레이어가 로컬 게임 오브젝트인지 검사
      2. 시네머신 가상 카메라의 추적 대상을 로컬 게임 오브젝트로 설정
         * ‘Cinemachine’ 패키지 설치

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점**  **정리** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **손채영**  - | **해결**  **방안** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영**  - |
| **다음 주차** | **5월 3주차** | **다음 기간** | **2020.5.18-2020.5.24** |
| **다음주 할 일** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영**  **-** | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |