

13주차 개인 활동일지

20173441 배주홍

1. 계획대비 추진 현황

저희 조는 새롭게 쿼터뷰의 슈팅 형식의 게임을 제작하기로 하였고 현재 게임의 시스템(공격,피격,다양한 무기,애니메이션)이 구현되어 40%정도 만들어졌습니다. 40%가 적어보일 수 있지만 프로그래머의 부재를 이유로 게임의 코드를 인터넷에서 어느정도 참고해서 만드는 만큼 속도가 빠르기 때문에 다음주 중으로 80~90%는 만들어 질 것이라고 생각합니다.

2. 지난주의 행적

-주인공 이외의 캐릭터의 애니메이션 안정화 작업

제작한 캐릭터들이 애니메이션이 꼬이지 않게 하기 위해 더 안정화를 위해 모델링을 수정하였습니다.





3. 미흡한 점

- 애니메이션 지식 부족으로 인한 애니메이션의 불안정성이 존재합니다
- 유니티에서 캐릭터의 애니메이션에 텍스처가 들어가지 않습니다.

4. 앞으로의 보완점

- 유니티에서 캐릭터의 애니메이션시 텍스처가 들어가지 않는 현상의 원인을 찾아 수정

5. 다음 주의 계획

- 게임컨셉의 변경으로 인한 추가 에셋의 제작
- 유니티에서의 캐릭터 애니메이션시 텍스처 삽입