|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 47주차 | **기간** | 2024.05.15 ~2024.05.21 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 캐릭터 보행 애니메이션 자연스럽게 수정 캐릭터 원거리 무기 장착시 회전에 따른 캐릭터 상체 회전 적용 빌딩 내 라이팅 적용 | | | | |

* 캐릭터 보행 애니메이션 자연스럽게 수정  
  “SkyscraperSpineRot.mp4”  
  캐릭터의 대각선 이동 시 상체를 전방을 바라보도록 회전 적용 및  
  대각선 이동 시 하체의 이동 애니메이션 변경  
    
  (후방 이동의 경우 추후 후방 걷기 애니메이션 리소스 변경 예정)
* 캐릭터 원거리 무기 장착시 회전에 따른 캐릭터 상체 회전 적용  
  “SkyscraperSpineRot.mp4”  
  원거리 무기 장착 중 컨트롤러의 회전값을 토대로 상체의 회전 적용
* 빌딩 내 라이팅 적용  
  “Skyscraper\_First\_Lighting.mp4”  
  빌딩 내 SpotLight 적용 및 주변 전체적인 밝기를 줄이기 위해 Direction Light 색상 톤 낮추기  
    
  (추후 안개/프레임 드랍 방지를 위한 light 온오프 기능 추가 예정)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 48주차 | **다음기간** | 2024.05.22 ~2024.05.28 |
| **다음주 할일** | 그림자 추가 수정 애니메이션 추가 수정 중점연구 추가 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |