|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 22주차 | **기간** | 2025.03.03  ~2025.03.09 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 22주차: | | | | |

지난주 카메라 할당 문제는 내 게임에 있는 클라이언트 캐릭터들에게도 카메라를 달아주다가 생긴 문제였던 것 같습니다. 그래서 다른 캐릭터들은 카메라 없이 캐릭터만 생성되도록 했더니  
여기서 또 문제가 생겼는데, 카메라는 각자 주인에 맞게 설정이 되었지만   
구름, 하늘, 스크린샷, 신발류이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
구름, 하늘, 스크린샷, 예술이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
위 사진들처럼 카메라가 플레이어 안으로 들어가버렸습니다. Spring arm이 달려있어서 3인칭이 되어야하지만 1인칭으로 바뀌어 버렸습니다. 해결 방법을 찾는 중입니다.  
  
이외 작업으로 점프와 앉기를 만들었습니다. 하지만 또 문제가  
하늘, 예술, 야외이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
이렇게 앉아버리면 캐릭터가 바닥을 뚫고 들어가버립니다.  
점프는 게임에 필요 없을 것 같아서 지워버렸습니다.   
  
  
프로그래머스 1단계 진행중입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 앉을 때 바닥을 뚫고 들어감. 카메라 문제 여전 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 23주차 | **다음기간** | 2025.03.10 ~2025.03.16 |
| **다음주 할 일** | 카메라 문제 찾아보기 캐릭터 애니메이션 동기화 진행 공격 애니메이션 추가 및 동기화 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |