|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 27 | **기간** | 12.26 ~ 01.01 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 캐릭터 움직임 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

캐릭터 움직임을 위주로 구현했습니다.

우선 스프린트와 그냥 걷는 중에 카메라 쉐이크와 줌인을 적용시켜서 좀더 몰입감있게 움직이도록 만들었습니다.

그리고 캐릭터의 움직임마다 에임오프셋에 필요한 Yaw값과 Pitch값들을 캐릭터와 애니메이션 클래서에서 구해서 적용 시켜 캐릭터가 대각선 움직임에 필요한 애니메이션을 찾아서 재생시키도록 했고 idle상태에서 카메라가 보는 각도가 -90도나 90도를 넘어가면 캐릭터가 회전하도록 만들었습니다.

1주차에 목표했던 부분들은 전부 완성했고

2주차에서는 무기 관련된 부분들을 구현하려고합니다.

무기의 반자동과 자동 무기를 구현하고 기획했던 수치들을적용해서 만들고

이후 캐릭터와 무기랑 관련된 ui들을 적용시키려고 합니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 27 | **다음기간** | 01.02 - 01.08 |
| **다음주 할일** | 무기 구현(계획에 따라 상세 수치를 넣고 무기 구현, 이때 총 관련 ui도 같이 구현) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |