|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2017180050 안대훈 | 팀명 | ASSEMBER |
| 주차 | 44주차~45주차 | 기간 | 2025.1.7~2025.1.20 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 해당 주차의 목표  물 구현 보완 | | | | |

<상세 수행 내용>

1. 캐릭터가 밟는 물체의 재질에 따라 다른소리 재생

2. 캐릭터가 물위를 이동할때 원형파동생성

<TODO>

1. 기도애니메이션 구현

2. 2번째 스킬구현(물에서 창을 생성하여 투척)

3. 물스플래쉬 이펙트(발이 닿을때, 총을 물에쏠때)

4. Water trail 이펙트(Render Target을 이용해 제작한 이미지로 머터리얼의 수치에 변화를 가하여 물길생성)

5. 넓은맵 제작

6. 물이 물처럼보이게