|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 17주차 | **기간** | 2021.4.21~ 2021.4.27 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 와이어 액션에서 케이블 컴포넌트, 캐릭터 무브먼트 컴포넌트 수치 조정 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

- 시험 기간이라 캐릭터 무브먼트와 케이블 컴포넌트의 수치 조정 작업만 진행하였다. 케이블 컴포넌트의 강성을 추가하여 빳빳하게 발사되게 만들었고, 중력 값을 크게 하여 Wire Swing 동작이 빠르게 보여지게 하였다. 그 결과 조금 더 호를 그리며 날아가는 느낌을 주게 되었다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 더 많은 시간 투자가 필요 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 18주차 | **다음기간** | 2021.4.28 ~ 2021.5.4 |
| **다음주 할일** | 와이어 발사를 구현한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |