|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 28주차 | **기간** | 2021.7.7~ 2021.7.13 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 변경된 등반 애니메이션 좌, 우를 적용. 등반 상태에서 에임 오프셋 적용 | | | | |

<상세 수행내용>

- 등반 상태에서 중에서 좌,우 이동과 상,하 이동의 이동량이 맞지 않아 대각선 이동 시 이상해보이는 문제점이 있었다. 이혜빈 팀원에게 수정해달라고 요청했고 바뀐 애니메이션을 적용하였다.

- 전에 이혜빈 팀원이 만들어놓은 등반 상태에서의 에임오프셋 애니메이션이 있었지만 적용하는 방법을 모르겠어서 미뤄두었었다. 등반 상태에서 마우스로 카메라의 시점을 움직이면 캐릭터의 상체와 총을 겨누는 방향이 달라지게 하여 결과적으로 등반 상태에서의 사격이 자연스러워 보이게 되었다.

등반 상태에서 뿐만 아니라 그냥 서있을 때에도 이러한 에임오프셋이 필요하므로 이혜빈 팀원에게 만들어달라고 하여 같은 방법으로 적용할 예정이다.

- 리플리케이션에 대하여 얘기하다 보니 원래 짜여져있던 코드에서 리플리케이션 목적으로 수정이 필요할 경우 본인이 하지 않으면 굉장히 비효율적인 것 같다고 생각되었다. 그래서 다음 주차에는 애니메이션 작업을 마무리 짓고 내가 짠 코드인 캐릭터에 대한 리플리케이션 작업을 진행할 예정이다.

영상: <https://youtu.be/uioxBoait_c>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 29주차 | **다음기간** | 2021.7.14 ~ 2021.7.20 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |