|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2021.1.13~ 2021.1.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 캐릭터의 Idle, Run 애니메이션을 적용하고, 와이어 발사를 위한 투사체 발사를 구현한다. | | | | |

<상세 수행내용>

아직 애니메이션 리소스를 제작하기 전이기 때문에 무료 에셋을 활용해 캐릭터의 Idle, Run 애니메이션을 적용했다.

와이어 발사를 위하여 임시로 구를 투사체로 하여 발사와 충돌을 구현하였다.

진행 상황 유튜브 링크: <https://www.youtube.com/watch?v=UpUkQz-2X1g>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 와이어의 길게 늘어지는 시각 효과를 구현하지 못 함 | | |
| **해결방안** | 자료를 찾아본다. | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2021.1.20 ~ 2021.1.26 |
| **다음주 할일** | 와이어를 길게 늘어지게 하는 시각 효과를 구현할 방법을 찾아보고, 부착되었을 때 캐릭터가 와이어를 따라 날아가는 물리적 기능을 구현한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |