|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 21주차 | **기간** | 2022.5.25~ 2022.6.01 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 카메라 전환, 이펙트를 게임에 적용 | | | | |

1. 카메라 전환

게임을 처음 시작할 때에 카메라를 위쪽에 놓고 플레이어들이 전부 레디를 누르면 플레이어의 시점으로 부드럽게 카메라가 전환된다.

1. 이펙트를 게임에 적용

토네이도, 폭발, 연기 이펙트를 게임 안에 적용했다.

실외, 나무, 하늘, 눈이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

실외, 나무, 하늘, 눈이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 플레이어가 눈을 던지는 모습이 자연스럽지 않다. | | |
| **해결방안** | 크로스헤어 대신에 궤적 만들기, 눈 던질 때 이펙트 제작하기, 눈 던질 때 효과음 넣기 | | |
| **다음주차** | 22주차 | **다음기간** | 2022.6.01 ~ 2022.6.08 |
| **다음주 할일** | 눈덩이 던지는 궤적 만들기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |