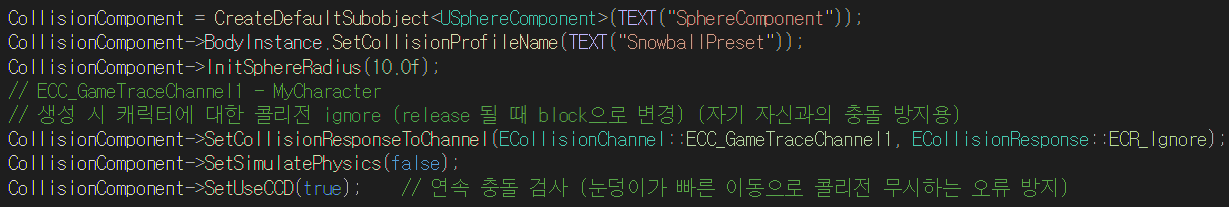
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 14주차 | **기간** | 2022.3.30~ 2022.4.5 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 눈덩이 콜리전 설정 및 던지는 로직 수정(오류 해결), 카메라 pitch에 따른 던지는 각도 설정, 카메라 피칭 제한(상하), 눈 무더기 오브젝트 구현 | | | | |

<상세 수행내용>



텍스트, 모니터, 화면, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

눈덩이를 던지는 로직을 수정하였다. 눈덩이는 손에 스폰 시 처음부터 콜리전이 활성화 되어있다. 이때 캐릭터에 대해서만 콜리전을 ignore로 설정하고, throw에서 눈덩이를 던질 때 캐릭터에 대해서 콜리전을 block으로 설정해준다. 처음에 ignore로 하는 것은 자기자신과의 충돌을 막기위해서, 뒤에 block으로 하는 것은 다른 플레이어의 캐릭터와의 충돌을 위해서이다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

캐릭터의 발이 보이면 좌우로 카메라 회전 시 부자연스러워 보이므로 카메라의 pitch를 제한하였다. 카메라는 컨트롤러의 회전을 따르기 떄문에 이 작업은 PlayerController에서 수행한다.

텍스트, 스크린샷, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 실내, 검은색이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

눈덩이 파밍에 필요한 눈 무더기 오브젝트를 구현하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 15주차 | **다음기간** | 2022.4.6 ~ 2022.4.12 |
| **다음주 할일** | 모닥불 로직 구현, 가방 및 성냥 아이템 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |