|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 26주차 | **기간** | 2022.6.22~ 2022.6.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 조준 시 카메라 시점 전환, 조준한 시간에 비례하여 눈덩이 속도 설정 | | | | |

<상세 수행내용>

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

나무, 실외, 눈, 하늘이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

캐릭터가 조준 시 궤적이 일직선상에 있어서 잘 보이지 않았다. 이를 해결하기 위해서 조준 시 카메라 시점을 전환하도록 해주었다. 캐릭터에 스프링암을 하나 더 달고 해당 위치로 카메라가 이동 및 회전을 부드럽게 하도록 블렌딩을 해주었다. 또한 이때 화면 정중앙에 크로스헤어가 보이면 부자연스러우므로 안 보이도록 해주었다. 공격이 끝나거나 취소되면 기존 설정으로 돌아오도록 하였다.

그리고 조준을 오래 할수록 캐릭터가 눈덩이를 더 멀리 던질 수 있도록 하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 27주차 | **다음기간** | 2022.6.29 ~ 2022.7.5 |
| **다음주 할일** | 스노우보드 아이템 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |