|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2022.1.12~ 2022.1.18 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 C++로 다루는 방법 추가 공부  눈 머티리얼 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

이전에는 뛰기 애니메이션 하나만 적용했지만 이번에는 캐릭터의 스피드에 따라서 쉬기 애니메이션과 뛰기 애니메이션의 블렌딩하는 방법을 공부했다. 또한 애니메이션 리타겟 기능을 사용하여 스페이스바를 누르면 점프 애니메이션이 적용됨과 동시에 점프 동작도 구현했다.

애니메이션 몽타주를 사용하여 연속된 모션을 적용하는 방법도 공부했다. 섹션 여러 개를 적절한 시간에 맞춰서 넣어주고 델리게이트 기능을 사용하여 모션 중일 때는 몽타주가 플레이되지 않도록 구현했다.



언리얼 공식문서에 나오는 내용을 참고해서 눈 머티리얼과 레이어드 머티리얼을 만들어봤다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<눈 벌판과 눈 쌓인 의자>

일단은 기본적인 머티리얼만 만들고 추가적으로 필요할 때 또 만들어야겠다는 생각이 들어서 개발일정을 수정하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 충돌과 데미지도 공부하려 했으나 유니티 공부도 해야돼서 못했음 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2022.1.19 ~ 2022.1.25 |
| **다음주 할일** | 충돌과 데미지 구현, 눈으로 덮인 맵 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |