|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 16 | **기간** | 10.09~10.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 맥스스크립트 | | | | |

<상세 수행내용>

**UV컨트롤**

* 게임개발을 할 때 오브젝트를 합쳐주는 경우가 종종 있는데 이럴 때, UV좌표가 겹치지 않고 깔끔하게 정렬되어야 텍스쳐도 효율적으로 제작할 수 있어서 최적화에 도움이 많이 되기 때문에 이러한 작업을 빠르게 할 수 있다.

**Pivot컨트롤**

* 오브젝트를 원하는 방향으로 회전하거나 크기를 변경할 때 피벗의 위치를 직접 움직여서 해야 하는 작업을 스크립트를 통해 빠르게 원하는 위치로 움직일 수 있고, 해당 오브젝트의 노말방향에 맞춰 오브젝트를 추가할 수 있다.

**Vertex컨트롤**

* 텍스쳐를 사용하여 색깔을 넣는 작업을 텍스쳐없이 vertexcolor를 이용하여 작업을 하여 최적화에도 도움이 되고 원하는 색깔을 자유자재로 바꿀 수 있다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 17 | **다음기간** | 10.16 ~ 10.22 |
| **다음주 할일** | 중간고사 및 맥스스크립트 완료 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |