|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2024.07.29~ 2024.08.04 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 블렌더 강의 듣기  - 맵 건물 세부사항 적용하기  - 캐릭터 선택 패킷 연동 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

텍스트, 스크린샷, 그래픽 소프트웨어, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

지난주에 만든 백화점 설계도를 바탕으로 백화점의 뼈대를 만들어 보았다. 계단이나 벽 같은 부분을 제작하였고, 제작할 때 문이 들어갈 자리와 에스컬레이터가 들어갈 자리는 미리 구멍을 뚫어 놓았다. 다음주에는 이 모델링을 기반으로, 텍스처를 추가하고 소품들을 배치하는 작업을 진행할 예정이다.

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

백화점 건물을 만들었으니, 건물을 구성하는데 필요한 다른 모델링 작업도 시작하였다. 우선 문이 필요할 것 같아 비상구 문을 만들어 보았다. 또한 문이 열리는 애니메이션도 필요할 것 같아, 강의를 들으면서 제작해 보았다.

로비에서 캐릭터를 선택하면 다른 플레이어에게 어떤 캐릭터를 선택했는지 알려주는 기능도 구현을 시작했다. 현재는 서로 통신이 잘 되는 것을 로그를 통해 확인했으며, 인 게임 화면에서 보여줄 수 있도록 UI작업을 다음주에 진행할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 2024.08.05~2024.08.11 |
| **다음주 할일** | - 맵에 필요한 에셋 제작하기  - 캐릭터 선택창 UI 완성하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |