|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~2/28) | **기간** | 2023.02.22~ 2023.02.28 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 오브젝트들의 UV작업 및 텍스쳐제작 | | | | |

- 팀원들과의 회의 중 제작할 수 있는 UV/텍스처는 우선적으로 작업하는 쪽이 개발일정 상 더 맞을 것 같다고 이야기가 되어서 텍스쳐작업을 앞당기는 쪽으로 일정을 변경하였고, 이에 따라 현재까지 제작된 오브젝트 중 사용이 확정된 것들에 대한 UV/텍스쳐 작업을 진행하였다. (오브젝트에 따라 특정 파츠들의 재질을 구분해 언리얼 내에서 각자 다른 머티리얼을 적용할 수 있도록 구분만 해 놓은 .fbx는 파일 확인 시 별도의 텍스쳐가 표시되지 않으며 엔진 상에서 적용해야 함. UV는 모두 적용됨)

커밋은... 엔진상에서 문제없는거 다 확인하고 한꺼번에 예정 (어차피 오브젝트 교체 본인역할이라 당장 다른 팀원이 사용X)

- UV 및 머티리얼 분리가 완료된 오브젝트들로 맵 오브젝트 교체 (3.1 수요일 작업 예정)

- 위 변경점에 따라 구체 폭발 이펙트(Explosion2) 등을 제작 도중 중단하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 잦은 계획변경 | | |
| **해결방안** | ... | | |
| **다음주차** | (~3/7) | **다음기간** | 2023.3.1~2023.3.7 |
| **다음주 할일** | 이펙트를 한다고 했는데 또 일정이 바뀌어서 텍스처 작업을 먼저 진행하였다. 일단 하이폴리 제작 계획이 있는 것들은 미리 건들 수 없으니 다음 주는 진짜로 이펙트 작업을 할 수 있을 듯 하다... | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |