|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~3/7) | **기간** | 2023.03.01~ 2023.03.07 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 오브젝트의 UV 재작업 및 텍스처/머티리얼 제작과 적용 진행 | | | | |

- 머티리얼을 적용시켜 보니 대부분의 오브젝트들의 UV에 문제가 있어 UV작업을 재진행하였다.

추가적으로, 모델링 팀원에게 다리/울타리 등 일부 오브젝트의 재작업을 요청하였었고, 작업물을 받아서 해당 오브젝트들에 대한 UV작업도 진행하였다.

- .fbx파일을 가져와서 배치한 오브젝트들은 문제가 없었지만, 언리얼 기본 에셋인 Cube/Cylinder를 사용한 오브젝트들은 늘린 스케일에 따라 텍스처가 늘어나는 현상을 결국 수정하지 못했고 맵에 해당 오브젝트들을 별도로 fbx파일로 제작해서 다시 배치해야 할 것 같다. (언리얼 내의 UV에디터에서 편집해도 버그인지 뭔지 자꾸 원상복구됨....)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 맵 오브젝트 교체를 끝내지 못함 | | |
| **해결방안** | 주말 내로 관련 작업 끝내고 기존 계획 진행 | | |
| **다음주차** | (~3/14) | **다음기간** | 2023.3.8~2023.3.14 |
| **다음주 할일** | 위에 기재한 문제들로 인해 다음주차에도 맵 오브젝트 배치를 추가적으로 진행해야 할 것 같아, UV/맵배치작업을 마무리하고 기존 계획 중에서는 이펙트를 제외하고 사운드 리소스 수집 및 보스 패턴 재설계/추가까지 진행하게 될 것 같다. | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |