|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~3/21) | **기간** | 2023.03.15~ 2023.03.21 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 오브젝트들의 콜리전 처리, 사운드 리소스 수집, 몬스터 배치 관련 내용 전달 | | | | |

- 지난 주까지 작업했던 모든 오브젝트들의 콜리전 박스를 별도로 제작하여 바뀐 fbx 파일을 전달하였다.

- 사운드 리소스 수집을 거의 완료하였고, 스테이지의 배경음악이 게임 컨셉과 잘 맞지 않는 것 같다는 의견이 있어 배경음은 현재 남겨둔 상태이다.

- 그 외 작업: 몬스터의 스테이지 배치와 관련된 내용을 문서로 작성하여 팀원에게 별도로 전달, 대표자로 종합설계 계획서 등록 등

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 그래픽 관련 작업 내용이 없음 | | |
| **해결방안** | 움직이는 오브젝트들의 UV/텍스처 작업을 빠르게 끝내야 할 것 같다. | | |
| **다음주차** | (~3/28) | **다음기간** | 2023.3.22~2023.3.28 |
| **다음주 할일** | 남은 캐릭터/무기/몬스터 작업을 최대한 빠르게 끝내고 이펙트로 넘어가려고 함. (하이 퀄리티의 이펙트는 작업 우선순위를 낮춤) | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |