|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~4/5) | **기간** | 2023.03.29~ 2023.04.04 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 몬스터 및 캐릭터 UV작업 진행 / 보스몬스터 점프패턴 재설계 | | | | |

- 지난주에 이어 캐릭터, 무기 및 몬스터의 UV작업을 진행하였다.  
가장 시간이 많이 걸리는 UV작업은 거의 완료되었으나, 아직 캐릭터에게 어울리는 텍스처를 찾지 못해 텍스처링은 진행되지 않았다. (UV가 100%가 아닌 이유는 텍스처 적용 시 발생하는 문제점이 있을 경우 UV 수정이 필요할 수 있기 때문)  
  
- 1스테이지 보스의 점프 공격 패턴 애니메이션 제작 과정에서 발견한 문제점인, 1개의 모션을 가지고 어떻게 원하는 거리까지 점프하는 모션을 적용할 수 있을지에 대해 수정안을 찾아보았다. 결론은 모션 개수를 늘리거나 모션의 다른 부분을 조작하는 방식이 아닌, 패턴 자체를 반드시 일정 거리만큼만 뛰는 패턴으로 설계하는 편이 낫겠다고 생각하여 패턴 매커니즘을 변경하였고 문서에 반영하였다.  
(업로드된 설계문서 230401수정본의 24p 내용)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 텍스처링 미완료 | | |
| **해결방안** | 텍스처링 완료 후 기존 계획 진행 | | |
| **다음주차** | (~4/11) | **다음기간** | 2023.4.5~2023.4.11 |
| **다음주 할일** | 일단 가능하면 수요일(5일), 늦어도 목요일 내로 텍스처링이 완료된 콘텐츠 파일 원본을 팀원에게 전달한 후 개인 작업(이펙트)를 진행할 계획이다. | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |