|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~4/11) | **기간** | 2023.04.05~ 2023.04.11 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 몬스터 텍스처링, 이펙트 재학습 및 정리 | | | | |

- 몬스터 텍스처링을 진행하고 팀원들과 텍스처에 관련한 피드백을 진행하여 다음과 같이 수정하기로 결정되었다.

> 전체적으로 거칠기(러프니스) 값이 너무 낮아서 텍스처들이 빛을 받으면 반들거린다고 함. 해당 부분은 맵 내 조명이 아직 제대로 적용되지 않아 추후 조명 적용 이후에 값을 수정할 예정이며(노드 하나만 연결하면 됨), 캐릭터 텍스처링의 경우 옷 질감 등의 상세한 조정이 필요해 조명작업 후 재작업 예정  
> 움직이는 가시벽 장애물의 텍스처가 너무 멀쩡한 가구 느낌이 난다는 의견이 있어 낡은 나무 재질로 변경  
> 빨강,노랑,파랑,초록색의 머티리얼이 게임 컨셉과 맞지 않는다는 의견이 있어 다른 재질로 대체  
> torch 오브젝트의 텍스처가 제대로 적용되지 않은 것이 확인되어 해당 부분 수정  
> 골렘형 몬스터의 텍스처를 조금 더 돌 질감이 나는 재질로 변경  
> ghost 몬스터의 텍스처가 움직이는 텍스처였으면 좋겠다는 의견이 있어 반영  
> ~~plant 몬스터의 투명도가 적용된 텍스처가 어울리지 않음~~ -> 2스테이지 몬스터이므로 중간발표 이후 작업으로 미룸  
> 보스룸 입장 전 게이트의 이빨 부분 UV가 자연스럽지 못해 UV 재작업 필요

위 내용들은 이번 주 목요일(4/13) 밤까지 적용할 계획.

- 박재윤 팀원이 맵 내 장애물 구현 작업을 진행하며 다음과 같은 개선사항들을 제시하였다.

> 1스테이지 출발점 뒤쪽의 계단을 벽으로 둘러싸는 것이 좋아보임.  
> 1스테이지의 텔레포트 장치 앞쪽이 뻥 뚫려있어 맵이 덜 구현되어 있다는 느낌이 들어, 앞쪽을 벽으로 막는 것이 좋아보임.  
> ~~발판 장애물 구간의 발판 이동속도가 빨라서 너무 어려움~~ -> 반영 X  
> 1스테이지 계단을 올라가는 구간 이후의 다리와 계단 끝의 높이가 맞지 않음.

위 내용들은 이번 주 목요일(4/13) 밤까지 텍스처 수정사항과 함께 진행할 계획.

- 제작할 총 34종의 이펙트 목록을 새로 정리하였고, 레퍼런스가 필요한 일부 이펙트는 동영상 캡쳐 프로그램을 활용하여 인게임 또는 유튜브 영상 등에서 캡쳐하였다.

- 이펙트 작업이 UV/텍스처 작업으로 인해 1달 넘게 끊겼다 보니 세부적인 내용들이 기억이 잘 나지 않아서, 필요한 부분을 다시 학습하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 작업 내용 부족 | | |
| **해결방안** | 늦어질 것 같긴 했지만 생각보다 계획 대비 진도가 더 안 나가는 상황이라, 이펙트 작업 속도를 최대한 올려봐야 할 것 같다. | | |
| **다음주차** | (~4/18) | **다음기간** | 2023.4.12~2023.4.18 |
| **다음주 할일** | 34종 이펙트 중 만들 수 있는 데까지 최대한 제작 | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |