|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~6/20) | **기간** | 2023.06.14~ 2023.06.20 |  | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 스테이지 광원 추가 및 오브젝트 위치 수정 | | | | |

- 2스테이지의 전체 및 부분 광원을 재배치하였다.

스크린샷, 디지털 합성, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 계단, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

- 스테이지 내 일부 지형지물의 거리를 플레이어의 최대 도약 거리 등을 고려하여 재배치하였다.

- 이전에 3DsMax에서 작업한 그래픽 결과물들을 블렌더에서 편집하는 과정에서 생겼던 문제를 해결하기 위해 3DsMax를 설치해 실행하고 기본적인 조작법을 학습하였다. (추후 보스몬스터 텍스처 작업 진행 예정)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 이펙트 작업 미진 | | |
| **해결방안** | 이펙트 제작을 사이드 작업으로 진행하고 메인 일정 진행 | | |
| **다음주차** | (~6/27) | **다음기간** | 2023.6.21 ~ 2023.6.27 |
| **다음주 할일** | 서버 빌드 및 관련 작업 진행, 이펙트 계속 제작 | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |