황성섭 5월 9일 작업일지

Player -> MinimapCamera의 Far 200으로 수정 (미니맵 고지대에서 안보이는 문제 수정)

모델링 UV채널 추가설정 해서 라이트맵 베이킹했지만 일부 빛이 덜받는 오브젝트들은 아직도 점박이가 뜬다.

디렉셔널 라이트 추가 (bake로만 돌아간다, 빛 세기: 0.5 {기존 빛 2})

WinGameScene 추가

InGameScene 제외 1024 X 768 해상도에 대응할 수 있게 수정