**| 2021.12.04  
| 지형**<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/low-poly-modular-terrain-pack-91558>  
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/lowpoly-terrain-mesa-184836>

**| 캐릭터 & 무기 세트**<https://www.cgtrader.com/3d-models/character/sci-fi/imminence-low-poly-sci-fi-soldiers>

**| 내용**위의 리소스를 구매할 경우 캐릭터 애니메이션이 없다. 애니메이션을 직접 만들게 될지도?  
지형의 경우 구매해서 만들더라도 유니티로 우리가 원하는 형태로 뽑아내는 법을 공부해야한다.

인게임 UI의 경우 좌상단 미니맵, 좌하단 체력바, 우하단 총알을 배치한다.

**| 내일 할 것**리소스 구매 후 유니티로 인게임 모습 만들기, 만든 모습을 이용하여 PPT 이미지 채우기

**| 2021.12.05  
| PPT 제작**유니티를 이용하여 우리가 만들 게임 씬 구성.  
1인칭, 총, 지형, 몬스터, 미니맵, 체력, 조준점.

**| UI**미니맵은 좌상단에 원 형태로 그리고 플레이어 본인은 파랑색, 팀원들은 초록색, 적은 빨간색 원으로 표시. 체력은 좌하단에 바의 형태로 표시. 체력바 배경은 반투명한 흰색. 보상 선택은 세로 형태로 3가지 종류가 등장함. 총알은 우하단에 바의 형태로 표시. 총알 아이콘이 있고 현재 총알, 최대 총알 수를 표시함. 각 보상마다 글씨로 어떤 종류인지 알려주고 그 밑에 아이콘을 배치함. 무기의 크로스헤어는 두 개의 흰색 원으로 표시함.

**| 내일 할 것**PPT 대본 짜기