|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 18차 | **기간** | 2018.4.29 ~ 2018.5.5 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 길 찾기 결과 부드럽게 만들어주는 함수 추가  오브젝트 배치  Roughness와 Metalic을 텍스처로 읽을 수 있도록 Shader 수정 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 길 찾기 Smooth를 더 부드럽게 하는 함수 추가
* Unity 상에서 맵 배치 완료
* 인 게임에서 모델 배치 시작
  + 텍스처를 이용하여 Light 계산하도록 수정
* You tube: <https://youtu.be/cI-lkwXpYTk>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 19주차 | **다음 기간** | 2018.5.6 ~ 2018.5.12 |
| **다음주 할 일** | 미니언 및 중립 몬스터 FSM 제작 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |