|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** |  | **기간** | 2023.09.25  2023.10.03 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 기능 테스트 및 플레이 테스트용 맵 제작 | | | | |

<상세 수행내용>  
텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
텍스트, 스크린샷, 직사각형, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
  
  
  
**맵구조**

스크린샷, 직사각형, 사각형, 평행이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
  
라인, 직사각형, 벽, 예술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명달, 스크린샷, 어둠, 블랙이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
오브젝트의 광원 효과를 블렌더 내부에서 적용해 보려고 시도 하였으나 블렌더 내부의 메테리얼에 광원을 적용 하는 방식이 이중작업을 하는 것을 방지 시켜 주기 때문에 해당 방식을 사용하였다.  
스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
언리얼 내부 메테리얼에서 light 메테리얼을 사용하였다.  
스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
  
텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
콜리전을 설정하지 않으면 오브젝트가 맵이 아니라 전체 블록 상태이거나 통과되는 문제가 발생하기 때문에 오브젝트에 맞게 콜리전을 설정해야 한다.  
텍스트, 스크린샷, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
스크린샷, 텍스트, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
18M 크기로 제작했기 때문에 0,0을 기준으로 원하는 블록의 좌표를 입력해서 맵을 제작 하였다.  
욕실, 화장실, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명가구, 디자인, 테이블이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
맵에 배치하기 위해 제작중인 오브젝트 제작  
<https://youtu.be/k5cTXVQuY1U>  
제작한 맵들을 연결해서 테스트 한 영상

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 맵크기가 생각했던 것에 비해 너무 작아서 맵을 모두 확인하는 시간이짧아서 크기를 늘릴 필요가 있고 슬라임이 지하에서 벽을 타고 올라와야 하는 상황에서 현재 지하 형태에서는 지하실 구멍이 벽에 붙어 있지 않아 구멍이 지하실 벽에 붙어 있도록 수정해야 한다. | | |
| **해결방안** | . | | |
| **다음주차** |  | **다음기간** | 2023.10.03~2023.10.10 |
| **다음주 할일** | 맵의 전체 크기를 수정하고 지하실의 사이즈를 조절하여 슬라임이 이동할 구멍과 벽면의 크기를 맞추고 맵에 추가할 오브젝트를 제작하고 블렌더에서 캐릭터를 모델링하는 책을 통해 캐릭터 모델링 관련 학습을 진행한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |