|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** |  | **기간** | 2024.04.102024.04.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 |  | | | | |

<상세 수행내용>  
사용되는 모델링에 품질을 높이기 위해서 기존에 언리얼 효과가 적용된 메테리얼을 활용하여 맵을 수정하였다.  
스크린샷, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 사각형, 직사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 3D 모델링, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

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

자동 생성된 설명스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 컴퓨터, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
텍스처 파일만 분리하여 다운로드 받은 뒤에 블렌더에서 비율을 조정하고 언리얼에서 메테리얼을 적용시켰다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** |  | **다음기간** | 2024.04.10~4.16 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |