|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** |  | **기간** | 2024.05.082024.05.14 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 오브젝트 UV 수정 작업 및 머테리얼 통합 작업 ,decal 메테리얼 추가 | | | | |

<상세 수행내용>  
머테리얼을 하나로 통합하는 과정에서 기존에 화질을 높이기 위해 겹치게 작업했던 UV를 겹치지 않게 수정하는 작업을 진행하였다.  
스크린샷, 텍스트, 그래픽 소프트웨어, 지도이(가) 표시된 사진

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

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

자동 생성된 설명  
머테리얼을 액터 머지를 통하여 병합하는 경우에 기존의 UV가 사용되는 것이 아니라 신규로 머지 과정에서 생성된 UV에 한정해서 머테리얼을 통합할 수 있어 해당 작업이 큰 의미는 없었다.  
  
DECAL을 활용하여 맵의 위치라던가 플레이어에게 필요한 정보를 제공하기 위한 메테리얼을 추가하였다.  
스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 시계이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명실내, 스크린샷, 컴퓨터, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
텍스트, 시계, 스크린샷, 손목시계이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

맵이 플레이할 때 좁아서 도망치는 플레이어가 너무 불리하다는 의견이 있어서 맵을 늘리기로 하였다. 기존맵 이어주는 방식으로 공간을 연결하여 기존 맵을 재활용하면서 필요 파츠를 추가해 늘리기로 하였습니다.  
스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** |  | **다음기간** | 2024.05.08~05.15 |
| **다음주 할일** | 맵확장을 위해 필요한 플레어 맵과 슬라임 통로파츠를 결정하고 해당 사이즈와 형태를 결정한 후 모델링 작업을 진행한 후에 기존 맵과 연결하는 작업을 진행할 것 같습니다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |