|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 17차 | 17차 | **기간** | 2025.12.22  2025.12.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 3차원 배열 랜덤 산지 다듬기 | | | | |

1. 저번 시간에 만들었던 3차원 배열로 만든 산지를

하늘, 건물, 야외, 건축물이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2. 블록형식에서 더 산처럼 보이게 경사를 표현하다가

하늘, 스크린샷, 야외, 예술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

3. 모양이 우리가 원하는 모양이 나오지 않아 Marching cube 알고리즘을 공부해서 적용했는데

렌더링이 위에서 이상하게 나오고(왼쪽 사진) 아랫부분이 검게나옴 (오른쪽 사진)

하늘, 야외, 비행, 날개이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명구름, 하늘, 국기, 야외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

4. 모양이 이상한 것은 해결되었지만 마칭큐브를 하면서 라이팅 부분을 잘못 건드린거 같아 해결해야함

조각상, 예술, 조각이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 라이팅 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 18차 | **다음기간** | 2025.12.29~ 2026.01.04 |
| **다음주 할일** | 라이팅 문제 해결 및 마칭큐브 더 공부하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |