|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 20.03.16 ~ 20.03.21 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 터레인 만들기, 강 산 생성, 지도 미니맵 개선(1), 발사 카메라 수정, 메인 카메라와 캐릭터 이동,  3D Max에서 애니메이션 클립 Export 설정 알아내기 | | | | |

**<상세 수행내용>**이곳에 수행내용을 상세하게 기록

각자 작업한 내용 적기 ↓

|  |
| --- |
| 김지영 |
| **<작업 한 내용>**  **1 Modelling**    주인공 시드 모델링 제작 및 리깅  **2 Animation**  리깅 작업 후 애니메이션 데이터 수정 및 Export   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 걷기 | 달리기 | 점프 | |  |  |  | | Idle |  |  | |  |  |  |   **3 퀘스트 UI 기획**  퀘스트 창/메인 게임화면 – 퀘스트 UI 기획 후 전달   |  |  | | --- | --- | |  |  | |  |  |   **4 Terrain** |
| 구건모 |
|  |
| 이예지 |
|  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 서로 만나서 회의할 수 없어서 힘들었다.  카메라에 대해서 회의 시 내용이 계속 바뀐다. | | | |
| **해결방안** | 카메라 매주 수정하는 것으로 한다? | | | |
| **다음주차** | 2주차 | | **다음기간** | 20.03.22 ~ 20.03.30 |
| **다음주 할 일** | 김지영 | 터레인 지형 완성  Max 캐릭터 크기 키우기/건물-집 모델링 하기  퀘스트 유형 기획 | | |
| 구건모 | 지도, 미니맵 개선(2), 애니메이션 개선 적용, 퀘스트 유형 적용하기, | | |
| 이예지 | 애니메이션  달리다가 멈추기/달리다가 회전하기/IDLE/낙하 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | | |