|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 20.03.22 ~ 20.03.29 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 |  | | | | |

**<상세 수행내용>**이곳에 수행내용을 상세하게 기록

각자 작업한 내용 적기 ↓

|  |
| --- |
| 김지영 |
| **집 모델링 제작 🡪 5가지 타입으로 더 제작해야 함**      **터레인으로 지형 제작 🡪 맥스에서 로우 폴리로 변경** |
| 구건모 |
| 퀘스트 UI와 흐름 제작    퀵슬롯 틀 제작 |
| 이예지 |
|  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 유니티로 작업한 채색 데이터가 맥스에서는 불러지지 않는다.  유니티에서 너무 high-Polygon이라 수정이 필요했음 | | | |
| **해결방안** | 맥스에서 Import해서 MultiRes 명령어를 사용해서 폴리 수를 낮춤 | | | |
| **다음주차** | 2주차 | | **다음기간** | 20.03.30 ~ 20.04.05 |
| **다음주 할 일** | 김지영 | 시작의 마을 집 모델링 하기 전부 완성  채색 안되는 이유 알아보기 | | |
| 구건모 | 퀵슬롯 기능 추가, 캐릭터 상태 클레스 제작 | | |
| 이예지 |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | | |