**7주차 보고서**

|  |  |
| --- | --- |
| 이상유 | 월드에 사용할 정적 오브젝트 띄우기 |
| 고태경 | 플레이어 캐릭터의 커스터마이징을 위한 오브젝트 띄우기 |
| 최준하 | 언리얼 에셋 -> 유니티로 변환 후 다이렉트X 에서 동작하도록 바이너리 파일 변환 |

이번 주차에 예정한 할일 이였으나, 성공하지 못했습니다.

애니메이션이 포함되어 있지 않은 오브젝트들을 띄우려 했으나, 파일은 불러와지는 것으로 판단이 되나, 렌더링이 되지 않고 있습니다.

원래 구비했던 유니티 에셋을 다이렉트X로 띄우는 것은 성공하였으나,  
저희가 사용하는 코드가 바이너리 파일로 받는 형식이라, 이중 변환을 하는 도중 동일하게 바이너리 파일 변환 및 데이터 값은 불러와지는 것으로 확인되나 렌더링이 되지 않고 있습니다.

개강 전까지 일단 이 부분을 해결하기로 하였습니다.