|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2015182016손채영**  **2015184013서채원**  **2015184024지은혜** | **팀명** | Allday |
| **주차** | **2-3주차** | **기간** | **2019.1.7 ~2019.1.14** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **서채원**  1. 유니티 연동 Terrain import, 점프  * **지은혜**  1. 더기 모델링  * **손채영**  1. 서버 프레임워크 구축 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **서채원**
  + 유니티로 터레인 제작 , direct3d 환경에 import, 텍스처 적용
  + 플레이어 지형 이동
  + 플레이어 점프
* **손채영**
  + 서버 프레임워크 구축
    - 기존에 실습했던 Overlapped IO 모델 코드 기반
* **지은혜**
  + 오리 텍스처 조사
  + photoshop으로 더기 텍스처 작업
  + zbrush 툴 공부

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **- 서채원**  1. 조명, 그림자 쉐이더와 terrain 쉐이더의 코드가 혼선이 옴.  **- 지은혜**  1. 오리의 털을 표현하는 것이 어렵고, 시간이 오래 걸림  **- 손채영** | **해결 방안** | **- 서채원**  **- 지은혜**  1. YouTube 강좌를 통해 공부  2. 구글링을 통해 정보 습득  **- 손채영** |
| **다음 주차** | **3-4주차** | **다음 기간** | **2019.1.14-2019.1.21** |
| **다음주 할 일** | 1. Terrain 위에 그림자가 뜨도록 하기 2. Unity로 맵 제작 3. 클라이언트 간 주고받을 정보들 파악, 프로토콜로 정의 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |