|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2015184013서채원**  **2015184024지은혜** | **팀명** | Allday |
| **주차** | **35-36주차** | **기간** | **2019.9.10 ~ 2019.9.23** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **서채원**  1. 점프 수정 2. 텍스쳐 UV 변경 방식 교체 3. 물 위에 아이템 박스와 보트 오브젝트 반사 4. Stage2 길과 건물띄우기  * **지은혜**  1. Stage2 길 텍스처 제작 2. Stage2 건물 object 2개 제작 및 수정 3. 종료화면 UI 수정 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **서채원**

1. 점프 높이를 높임. 머리위에 오브젝트가 부딪히면 다시 떨어짐.
2. 텍스쳐 UV 변경방식을 버퍼 리소스를 계속 삭제하고 추가하는 방식에서 상수 버퍼 활용하는 방식으로 교체 -> FPS 조금은 높아짐
3. 물 위에 노말 매핑 적용, 스텐실 적용해서 박스와 보트 오브젝트가 반사됨. 물에 잠기는 오브젝트들은 어색해서 잠깐 주석처리 해놨음
4. Stage 일자로 된 평면 길에 건물들도 일자로 랜덤 배치,

* **지은혜**

1. Stage2 길 텍스처 제작

강아지가 돌아다닐 수 있는 부분의 길과 건물들 배치를 위한 길 텍스처를 따로 제작(총 2개)

1. Stage2 건물 object 2개 제작 및 수정
   * + - 예전에 만들어 놓은 건물 3d Max로 수정
       - Diffuse텍스처 새로 제작
       - Normal텍스처 새로 제작

건물, 벽, 목재의이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명시계, 건물, 오래된, 벽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **- 서채원**    **- 지은혜** | **해결 방안** | **- 서채원**  **- 지은혜** |
| **다음 주차** | **37-38주차** | **다음 기간** | **2019.9.24-10.7** |
| **다음주 할 일** | **- 서채원**   1. 그림자 2. Stage2 컨텐츠 추가   **- 지은혜**   1. Stage2 건물 object 추가 제작 및 수정 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |