|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2015182016손채영**  **2015184013서채원**  **2015184024지은혜** | **팀명** | Allday |
| **주차** | **5-6주차** | **기간** | **2019.1.28 ~2019.2.4** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **서채원**  1. 사각형 돌 모델 하나 띄우고 그 위로 점프해서 착지  * **지은혜** * **손채영** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **서채원**
  + 돌 모델 하나 띄우고 그 위로 점프해서 착지하기를 시도했으나 실패 ..
* **손채영**
* **지은혜**
  + Unity terrain 툴 공부
  + Stage1 terrain 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **- 서채원**  1. 메쉬 충돌을 구현은 어렵다.  **- 지은혜**  1. terrain 쓸 때 렉이 너무 걸림  **- 손채영** | **해결 방안** | **- 서채원**  1. AABB를 택한다..  **- 지은혜**  1. 자동으로 bake 하는 것을 끔  **- 손채영** |
| **다음 주차** | **6-7주차** | **다음 기간** | **2019.2.4-2019.2.11** |
| **다음주 할 일** | 1. 점프 발판 구현 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |