졸업작품 주간 보고서

팀- 평행세계

작업일: 2021/ 02/ 05 ~ 2021/ 02/ 11

1.이번주 작업내용:

|  |  |
| --- | --- |
| 권준석 | 피라미드 geometry Shader 구현    이 정사면체 피라미드로 흩어짐 구현 예정 |
| 박건웅 | 오큘러스 퀘스트를 사용하여 vr게임을 제작하기 위해 필요한 sdk설치 및 설정 후 게임 제작환경 파악하기 |
| 오선재 | C:\Users\USER\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\캐릭터원화-플레이어.png캐릭터 바디 제작 |

2.다음주 작업예정 내용:

|  |  |
| --- | --- |
| 권준석 | 여러 개의 피라미드가 지정된 오브젝트(건물, 플레이어 등)을 덮고 회전하기 |
| 박건웅 | 참고자료 및 검색을 통해 간단한 vr게임 데모 제작을 통해 프레임워크 및 로직을 이해하는데 집중하고 추후 해야할 작업에 적용할 준비를 한다. |
| 오선재 | 바디모델링을 이용해 플레이어 캐릭터와 NPC캐릭터 모델링을 진행할 계획입니다. 최소 목표는 플레이어 캐릭터와 NPC캐릭터의 모델링의 완성, 최대목표는 해당 모델링들의 UV작업 및 맵핑까지 완료입니다. |

3.기타 보고 사항:

|  |  |
| --- | --- |
| 권준석 |  |
| 박건웅 | vr기기 품절로인한 구매 지연으로 프로젝트 빌드 불가능으로 인한 개발속도 차질. |
| 오선재 |  |

4.전체 작업 계획:

