|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 1 주 | 2021. 1. 2 ~ 2021. 1. 8 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  01. 04 회의  **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **진행률: 70%**  **일별 공부 내용**  01. 03 (월)  **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  주간 목표  **[2] 최경훈**  주간 목표 | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**   * BT를 공부해보니 애니메이션의 개수가 많을 때 사용하면 유용한 것 같은데, 사용할 애니메이션이 10개로 적은 경우에도 사용하는 것이 좋을지 더 생각해봐야 할 것 같다.   **[2] 최경훈**   * 유니티에서 모델을 bin으로 만들 때 Transform을 초기화 하지 않는 바람에 로컬 좌표계가 원점이 아니었다. 그래서 클라에 배치했을 때 이상한 곳에 배치가 됐었다.. | | |