|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 주차 | 5주차 | **기간** | 2021.3.29~ 2021.4.4 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | chunk를 이용한 Terrain 지형 생성 | | | | |

<상세 수행내용>

1000 x 1000 크기의 Terrain 지형 생성 후 100 x 100 크기의 청크 지형을 생성

임의의 오브젝트를 기준으로 주변에 chunk를 생성

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | chunk간 연결이 부자연스러움 | | |
| **해결방안** | mesh 지형으로 변경 | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 2021.4.5 ~ 2021.4.11 |
| **다음주 할일** | mesh 지형 생성  플레이어 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |