|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2021.4.5~ 2021.4.11 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | UI 및 HP Bar구현  데모 연출 방향 구상 | | | | |

<상세 수행내용>

1. SoundManager 클래스 생성
2. 3Ds Max로 맵 모델 수정
3. 관중 생성
4. Terrain Tessellation을 위한 Hull Shader, Domain Shader 생성
5. WayPoint 클래스 생성 및 오브젝트 이동 구현

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 지형 충돌처리를 어떻게 할 지 정하지 못함 | | |
| **해결방안** | 데모 연출을 어느 정도 구현한 이후 정하기로 함 | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 2021.4.12 ~ 2021.4.18 |
| **다음주 할일** | 데모 연출  지형 충돌처리 방향 논의 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |