|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Magician War | | | |
| 10주 | 2021. 2. 28 ~ 2021. 3. 6 | 작성자 | 홍범도 |
| 주간 목표 | 김덕규  **1. 프레임 드랍 현상 원인 찾기**  **2. 육면체를 띄우고 기초적인 플레이어 제작(이동, 카메라 시점)**  **3. (추가 작업)간단한 조명 삽입** | | |
| 이번주 한 일 | 김덕규  **1. 프레임 드랍 현상 원인 찾기**  문제가 Release모드로 바꾸니 해결됐다. 그러나 터레인을 10000개를 모두 정점출력하는 것은 문제가 있어 추후에 인스턴싱 기법을 사용해 출력하는 방식으로 바꿔야 할 것 같다.  **2. 육면체를 띄우고 기초적인 플레이어 제작(이동, 카메라 시점)**    간단한 이동과 마우스를 회전할 경우 그 곳을 플레이어가 바라보게 했고, 앞뒤좌우로 움직일 때 Look벡터와 Right벡터로 움직이게 했다. 카메라는 플레이어의 뒤에서 따라오게 제작했다.  **3. (추가 작업)간단한 조명 삽입**  이제 범도의 작업물인 메쉬 컨버터와 메쉬 로더를 활용해야할 때가 와서 Normal정보를 확인할 수 있게 셰이더를 통해 조명을 만들었다. | | |
| 다음주 할 일 | 김덕규  **1. 멀티 렌더 타겟 공부 및 적용(50% 진행 예정)** | | |
| 문제점 | 타일을 10000개를 둘 경우 프레임이 매우 저하된다. 이를 해결할 방법을 찾아야한다. | | |