|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 정택수 | **작성일자** | 16.11.07 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| - 캐릭터 렌더링 구현  (구현전 클라이언트는 1인칭 시점이기 때문에 따로 캐릭터를 만들지 않고 카메라의 위치값으로 캐릭터를 대체하였었음)  - 캐릭터 걷기 애니메이션 구현  (키를 눌리지 않았을 때 애니메이션이 동작하지 않도록 하는 것은 아직 구현되지 않음, 추후 추가 예정)  - 지형 텍스쳐 변경 및 밉맵설정을 이용하여 자연스럽게 구현    <잔디 텍스쳐 변경 전> <잔디 텍스쳐 변경 후>  알림사항  1. 현재 캐릭터 렌더링을 테스트 하기 위하여 카메라의 값을 z축으로 20이동 하였다. 자신의 캐릭터는 그릴 필요가 없으므로 현재 상태는 테스트를 위한 캐릭터 렌더링이니 신경 쓰지 않아도 됨  2. 서버 통신을 위한 클라이언트 필요 변수, 함수 다시 상의 후 결정 |  |