|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2020.03.30 ~ 2020.04.05 | **지도교수** | 이재영 |
| 이번주 한일 요약 | <클라>  타겟팅 시스템 구현  스테이지 맵 오브젝트 CPP 구현 및 캐릭터 이동에 따른 오류 확인  맵 전체적으로 수정  글로벌 윈드 시스템  <그래픽>  모델링에 텍스쳐 입히기  <서버>  로비 삭제에 의한 코드 수정  클라이언트 통신 코드 작성 | | | | |

<상세 수행내용>

**<클라>**

- Materal Functions 구현

- 지형에 높낮이에 따라 머터리얼이 자동적으로 변경되어 적용하는 Height Blending 구현

- 풀과 나뭇잎에 흔들리는 정도를 실시간으로 변경가능하게 한 MF\_global 과 파라미터 컬렉션 MP\_global 구현

- water 머터리얼 구현(후에 랜드스케이프 레이어에 추가예정)

- 머터리얼

**<그래픽>**

- 로우폴리곤 모델링 하이폴리곤 모델링으로 베이크

- 얼음재질 제작 및 텍스쳐 입히기

**<서버>**

로비 삭제로 인한 코드 수정

- 기존 로비-방 형식을 삭제함에 따라 방을 통해서 몬스터나 플레이어를 관리하던 것을 서버에서 일괄적으로 관리하는 것으로 변경

클라이언트부 통신 코드 작성

- 송신 및 수신 스레드 작성

- 클래스에서 이벤트를 이용해 송신 스레드에서 송신, 수신 스레드에서 이벤트를 이용해서 클래스 값을 세팅

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | <클라>  맵에 존재하는 머터리얼을 각자 만들다보니 셰이더 컴파일이 가하급수적으로 증가, 렌더링이 너무 오래걸리는 사태 발생  <그래픽>  새로 얼음재질을 Substance Designer만들어 입혀보고 smart material의 얼음재질도 입혀보았으나 원하는 재질이 나오지 않음  <서버>  플레이어의 생성 및 이동이 블루프린트로 이루어져 값을 건드릴 수 없었음,  플레이어의 위치를 강제적으로 건드리게 되면 플레이어 이동이 이상해짐 | | |
| **해결방안** | <클라>  맵을 처음부터 구상, 무료 툴을 이용해 하이트맵 제작 후 랜드스케이프에 전체적으로 쓰이는 레이어블렌딩을 이용해 머터리얼을 하나로 통합 하나하나의 값을 패러미터로 승격시켜 메탈릭,레귤러스등에 수치를 머터리얼 인스터스에서 실시간으로 수정가능 하게 변경  <그래픽>  다른 재질을 입혀보고 금속재질이 원하는 질감이 나와서 금속재질을 입힌 후 텍스쳐의 색상 변경  <서버>  아마 플레이어 카메라 때문인 것으로 추정됨. | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2020.04.06 ~ 2020.04.12 |
| **다음주 할일** | <클라>  날씨의 실시간 변화, 날짜의 실시간 변화  폴리지 시스템을 통한 주변환경조성 및 돌,나무등의 액터 CPP구현  스킬 오토 타겟팅 구현  스태틱 메쉬 슬라이스 구현  <그래픽>  리깅 및 기초애니메이션 제작  <서버>  몬스터 기본 AI 작성  A\* 알고리즘 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |