|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 2018.2.25 ~ 2018.3.3 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 라이트 추가  Diffuse 처리 방법 변경  노말 맵핑 추가 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 타 프레임 워크 구조 분석(상시 진행 중)
* 기본적인 라이트 처리를 추가했습니다.
* Diffuse의 처리를 기존 방식에서 Oren-Nayar방식으로 변경하였습니다.
  + <https://blog.naver.com/sorkelf/40150649571> 참고
* 노말 매핑을 추가하였습니다.
* You tube: <https://youtu.be/_vyWaUIW9ro>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | Roughness를 사용하는 Specular 처리 방식으로 변경할 필요 있음 | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 10주차 | **다음 기간** | 2018.3.4 ~ 2018.3.10 |
| **다음주 할 일** | Roughness 사용하는 Specular 처리 방식 적용(Beckmann distribution/Cook-Torrance model)  다중 렌더 타겟 연구 및 추가  (계층 구조 작성)  (모델 추가)  플레이어 근접 특성 스킬 모션 기획 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |