|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 19주차 | **기간** | 2018.5.13 ~ 2018.5.19 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 서버, 클라이언트 연동  Astar용 노드, 엣지 외부에서 만들어서 파일로 읽도록 수정  텍스처 사용 시 최적화 작업  디퍼드 라이팅 적용 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 서버, 클라이언트 연동
* Astar용 노드, 엣지 외부에서 제작하여 파일로 가져오도록 수정
  + 로딩 시간이 기존보다 빨라질 것으로 기대
* 다중 텍스처 처리 시 매 오브젝트 마다 셋 하지 않도록 수정
  + 프레임 레이트에 긍정적일 것으로 기대
* 디퍼드 라이팅 적용
  + 라이트 계산 시 오브젝트의 개수에 영향을 받지 않게 됨
  + 후처리 가능
  + 프레임 레이트에 긍정적으로 작용
    - 기존: 디렉셔널 라이트 3개, 오브젝트 300 + a 개=90~100프레임
    - 적용 이후: 디렉셔널 라이트 8개, 오브젝트 300 + a 개 = 110 ~ 120프레임
* You tube: <https://youtu.be/0E16nDCd2mc>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 20주차 | **다음 기간** | 2018.5.20 ~ 2018.5.26 |
| **다음주 할 일** | 레지스터 사용 효율화: 텍스처 Texture2d -> Texture2dArray로 변경  환경 매핑  Fake Bloom 효과 적용(Emissive 텍스처 추가)  Sketch Effect 구현 및 테스트 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |