|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12주차 | **기간** | 2020.06.01 ~ 020.06.07 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 김영완: 랜더링 최적화, 카메라 이동 수정  박건호: 추가 리소스 제작 및 공룡 모델 리뉴얼  박정만: | | | | |

<상세 수행내용>

-추가 리소스 제작 및 공룡 모델 리뉴얼-

-렌더링 최적화-

정보를 찾아보면서 멀티스레드 랜더링에 대해서 알게 됨.

지금 현 클라에 적용하려면 랜더패스를 세개로 나누고 각 스레드가 서로 다른 명령리스트를 사용하여 각 랜더패스를 수행하도록 하면 가능할 수 있지 않을까 싶음 물론 리소스 동기화 문제도 더 생각해보고 나서 시도해볼 예정

-카메라 이동 수정-

공룡이 이동할 때마다 걸어가고 있다는 느낌을 카메라를 이용해 줄 필요가 있었음.

y축으로 위아래 흔드는 방식을 생각해봤다. 기존방식은 항상 카메라가 offset값을 지키면서 캐릭터를 따라다녔기에 y값에 대한 변위가 0을 유지하므로 위아래로 흔들리는 느낌이 전혀 없었음.

그래서 공룡이 걸어가는 상황 즉 xz의 속력이 0이 아닐 시 카메라의 변위를 부여하도록 하였음.

(카메라의 y에 대한 속력이 0일때만 변위값 부여, 계속 주면 결국 한 위치에 고정되어 있기 때문)

결과적으로는 걸어가기 시작하면 변위값이 들어가 위아래로 흔드는 느낌이 생김.

하지만 아직 부여하는 변위량이 적당하지 않아서인지 조금 부자연스러움 이부분은 앞으로 고쳐 나갈 예정.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | - | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 13주차 | **다음기간** | 2020.06.08  ~ 2020.06.14 |
| **다음주 할일** | 김영완: 랜더링 최적화  박건호: 공룡 리뉴얼 및 맵툴작업  박정만: - | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |