| 주차/일자 | 22주차 / 5.28~6.3 | 작성자 | 김진선 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 주간 회의, 정기 보고 | | |
| 회의 내용 | 2024.05.24   * 주간 보고 내용   + 이상민 - 프로스텀 컬링 진행 중(미완)     - 카메라 전환 시에 이 전 카메라 기준으로 컬링이 진행됨   + 김진선 - 디퍼드 렌더링 작업중   + 김정훈 - 맵 오브젝트 로테이션 적용(한 두가지의 오브젝트에 오류가 있음) * 교수님 면담   + 6월 말(26주차) 희망 | | |
| [다음 주 회의 안건] (2024.06.10) | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 게임 맵 디테일 처리를 위한 회전 값 적용   + 0~360 사이의 회전 값(x, y, z) 를 파일에서 읽어들여  BoundingOrientedBox::orientation에 저장   \*쿼터니엄 회전을 적용한 코드   * NPC 이동 방식 변경 구상 중   + 셀과 셀 사이를 틱(60) 단위로 나누어서 브로드 캐스트 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 디퍼드 렌더링   + 디퍼드 렌더링 수행을 위해 포스트 프로세싱을 위한 기능 추가 중   + 포스트 프로세싱     - 씬을 제외한 렌더 타겟에 렌더링된 결과에 추가 효과를 더하고 나서 씬에 출력해주는 방식     - 코드 진행 방향       * Texture,Illumination, normal, Depth를 포함한 쉐이더 값을 포스트 프로세싱을 통해 후처리 가능하도록 구현 * 개발 중 질문 & 문제점   + 후처리를 위한 기능이면 이후 쉐이더 처리를 위한 쉐이더 추가 프로세싱 부분만 추가하면 되는거 아닌가? >> 디퍼드 렌더링 고려하여 고민해볼것.. | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 프로스텀 컬링      * 컬링을 진행하기 위해서 카메라 프로젝션을 구한 뒤에 카메라의 뷰를 곱해서 그 안의 영역에 충돌이 일어난 오브젝트만 렌더를 하였다. * 하지만 이 과정에서 오류가 있었다.        * 위 사진은 로비씬이며 아래의 사진은 플레이씬이다. * 볼 수 있는 문제는 두 가지이다. * 첫 번째로는 카메라의 값을 로비씬에 있는 위치로만 적용되어 플레이씬으로 이동했을 때 카메라 값이 변하지 않아 플레이씬에 있는 오브젝트들은 모두 렌더에서 제외된다. * 두 번째 문제는 바운딩박스를 통해서 컬링을 진행하다 보니 바운딩 박스가 잘 적용되지 않고 바운딩메쉬만 적용되었던 오브젝트는 렌더에서 제외되지 않는 문제이다. * 이 두 가지 문제는 다음 주 초반(월~수) 사이에 문제를 찾아 수정할 계획이며 그 이 후에는 바로 슬라이딩 벡터까지만 마무리 하는 방향으로 계획을 수정할 예정이다. | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * 게임 맵 문제 처리 * NPC 이동 방식 변경   [김진선 - 클라이언트]  [이상민 - 클라이언트]   * 프로스텀 컬링 마무리 * 슬라이딩 벡터 * 어택 애니메이션(가능하다면) | | |