2주차 회의

그래픽: 현실적인 그림체

1. 기술종류 무엇이 있는가  
DirectX12  
렌더링 기법: 디퍼드 렌더링, 포워드 렌더링, 레이트레이싱  
매핑 기법: 그림자 매핑, 노말 매핑, 범프 매핑, 패럴랙스 매핑  
  
서버  
epoll, iocp, boost/io

2. 컨텐츠  
개인 특성(기초 능력치가 다름)

3주차 회의 할 것

1. 컨텐츠, 스케일, 이미 얘기 나온것들 상세하게

2. 기술 적용할 것 생각하기