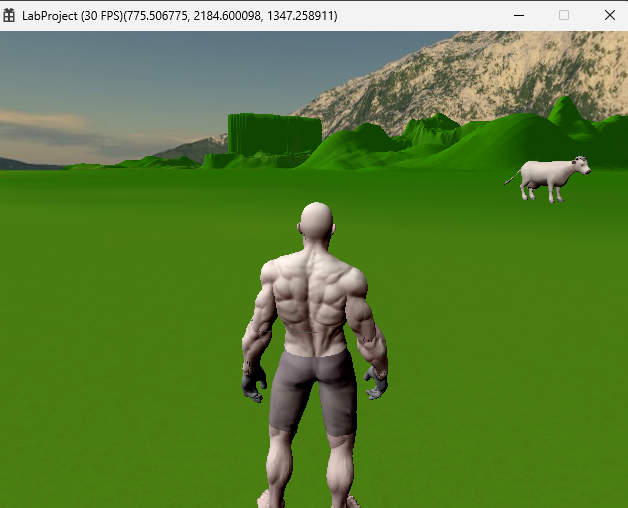
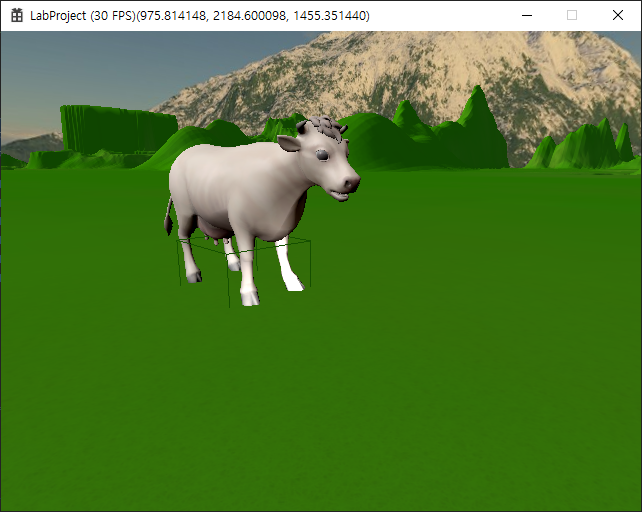
**12주차 보고서**

|  |  |
| --- | --- |
| 이상유 | 충돌처리시 이동제한, 상호작용시 렌더링 제외 |
| 고태경 | 메쉬 데이터 기반 OBB, 렌더링 수정 |
| 최준하 | Octree 구조 충돌처리 적용, 데이터베이스 기반 작업 |

이상유: 플레이어와의 충돌처리 시 이동 제한과 상호작용시 렌더링에서 제외하도록 제작하였습니다.  




고태경: 기존 렌더링과 obb 처리를 임의의 좌표 설정에서 현재 오브젝트의 메쉬 기반으로 수정하였습니다.



최준하: 충돌처리시 Octree 구조를 적용하였고, 데이터베이스 기반 작업을 시작하였습니다.  
