**25주차 보고서**

|  |  |
| --- | --- |
| 이상유 | 건축물 다양화 |
| 고태경 | 그림자 텍스쳐 출력 |
| 최준하 | 서버 이동충돌처리 처리, obb 생성 로직 변경 |

이상유: 건축물의 다양화를 위해서 기존 클래스를 수정하고 건축물의 종류별로 나누는 작업을 진행하였습니다.

고태경: 그림자 매핑 작업을 위해 디버깅할 때 사용할 그림자 텍스쳐를 화면에 출력되도록 하였습니다. 그림자 맵 생성 패스는 잘 작동하고 있지만, 메인 렌더링 패스에서 그림자 공간 좌표 계산에 문제가 있어서 수정하고 있습니다.

최준하: 서버에서 bin파일을 읽어와 obb를 만드는 방식에서 obb데이터만 가져와서 충돌처리를 하도록 수정하여 메모리의 사용량을 줄이도록 구현하였습니다.  
