|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 4 주 | 2021. 1. 16 ~ 2021. 1. 22 | 작성자 | 최경훈 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **일별 공부 내용**  **[2] 최경훈**  **개발 내용**    -맵에 배치된 오브젝트들에 그림자를 렌더링 했다.    -또한 플레이어의 그림자도 동적으로 그려진다.  -그림자 최적화를 위하여 깊이버퍼를 기록하는 그림자맵 2개를 만들고, 1번 그림자 맵에 정적 오브젝트들(맵)을 딱 한 번 만 기록하고, 동적 오브젝트(플레이어)는 2번 그림자 맵에 그리는데, 1번에 있던 깊이 정보를 2번으로 복사 후 동적 오브젝트를 그린다.  이로 인해 매 프레임 모든 맵 오브젝트 렌더링하는 비용을 깊이 맵 하나만 복사하는 비용으로 줄었다. (아직 정확한 프레임 차이 확인 못함) | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **-**서로 작성한 코드를 병합할 것.  **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **[2] 최경훈**  -현재 그림자가 어색한 부분이 있어서 이를 해결할 것.  -보다 많은 오브젝트를 배치하고 그림자 렌더링을 했을 때 프레임을 확인해 볼 것. (최적화 효과가 있는지) | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**  -플레이어 모델이 칼까지 합쳐진 모델인데, 이를 렌더링 할 때 VS, PS가 달라서 이를 해결하기 위해 렌더링 하는 코드를 많이 수정했다.    -현재 모델 1개를 같은 오브젝트가 공유하며 렌더링 하고 있는데, 사진처럼 모델 1개에 그림자가 1개씩만 그려지는 현상이 있었다. 이를 해결하는데 어려움이 있어 이용희 교수님께 질문을 하여 계층구조의 행렬 변환에 문제가 있었다는 것을 깨달았다. 계층구조에 익숙하지 않은 듯하여, 좀 더 공부를 해야겠다. | | |