|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 13주차 | **기간** | 2021.3.22~ 2021.3.27 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 지형 벽 생성 및 텍스쳐 깨짐 문제 보완 / 안개 구현 / 조명 수정 / 문 오브젝트 추가 배치 | | | | |

<상세 수행내용>

맵 경계에 있는 빈 공간을 메꾸기 위해서 벽을 세우는 알고리즘을 적용하여 벽을 생성

맵의 고저차에 의한 텍스쳐 깨짐 문제를 수정

보스 및 보스지역에 대해서 플레이어의 위치에 따라 차등을 두는 안개 효과를 적용

보스 입장 후 돌아갈 수 없도록 문 오브젝트를 추가로 배치

FBX메쉬에서 추가적으로 노말 벡터를 읽어올 수 있도록 조명효과를 적용

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 노멀벡터가 없어서 조명효과를 받지 못하는 오브젝트가 존재 | | |
| **해결방안** | 해당 오브젝트들에 대한 노멀벡터 추가 | | |
| **다음주차** | 14주차 | **다음기간** | 2021.3.29 ~ 2021.4.3 |
| **다음주 할일** | 정확하게 받지 못하는 오브젝트에 대한 보완작업 필요  오브젝트들에 대한 그림자 적용  지형에서 특정 위치에 대한 정확한 높이값을 적용 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |