|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 14주차 | **기간** | 2021.3.29~ 2021.4.04 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 객체 법선 벡터 추가, 그림자 맵 생성 기초 작업, FBX 애니메이션 기초 작업,  서버-클라이언트 데이터 전송 구조 변경 | | | | |

<상세 수행내용>

클라이언트

* 게임 객체들 중 법선 벡터가 없어 조명이 정상적으로 적용되지 않던 객체들에 법선 벡터 정보를 추가하여 조명이 정상 적용 되도록 수정
* 그림자 적용을 위하여 동적으로 그림자 맵을 생성하기 위한 작업 수행
* FBX 파일에서 애니메이션 정보를 읽어와 애니메이션 기능 수행

서버

* 데이터 전송 구조 변경 – 기존 string 형식의 문자열을 사용하여 데이터를 전송하던 구조에서 서버 – 클라이언트에서 공유하는 구조체 형식의 정보 전송 구조를 정의하고 해당 구조체를 이용하여 데이터를 주고 받도록 변경함.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 그림자 효과, 애니메이션 보완 작업 필요 | | |
| **해결방안** | 해당 오브젝트들에 대한 노멀벡터 추가 | | |
| **다음주차** | 14주차 | **다음기간** | 2021.04.05~2021.04.11 |
| **다음주 할일** | [서버] :  [클라이언트] : 1. 그림자 적용이 정상적으로 되지 않는 문제가 있어 해당 문제에 대한 수정 작업 필요.  2. FBX 파일 자체에서 애니메이션을 읽어오는 작업 수행 시 불필요한 정보들이 존재하여 필요한 정보만 추출하여 읽도록 변경하는 작업 필요  [서버] : 마우스 클릭 메시지 처리 및 카메라 정보 갱신 처리 수행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |