|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 15주차 | **기간** | 2021.4.05~ 2021.4.11 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 충돌처리 작업[클라이언트, 서버], 서버 마우스 처리 작업 추가  애니메이션 정보 파일 추출 작업, 그림자 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

클라이언트

* 애니메이션 정보를 파일에서 불러옴으로써 FBX 파일의 로딩 속도를 단축함[아직 진행중]
* 그림자 적용을 위한 계산 작업 [아직 진행중]
* 서버와 관계 없이 싱글플레이 지원을 위한 충돌처리 작업 수행

서버

* 마우스 입력 값을 클라이언트로부터 받아 처리하도록 프로토콜 구조체 추가 및 적용.
* 클라이언트가 접속한 경우 충돌처리를 계산하여 위치 정보를 전송하도록 구현

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 그림자 효과, 애니메이션 마무리 작업 필요 | | |
| **해결방안** | 그림자 맵 텍스쳐 형식 및 조명 카메라 위치 수정 작업,  별도로 추출한 정보를 사용할 수 있는 형식으로의 재가공이 필요 | | |
| **다음주차** | 16주차 | **다음기간** | 2021.04.12~2021.04.18 |
| **다음주 할 일** | [클라이언트] : 1. 그림자 적용이 정상적으로 되지 않는 문제가 있어 해당 문제에 대한 수정 작업 수행.  2. 애니메이션 정보를 추출한 파일을 사용할 수 있도록 재가공 하는 작업 수행  [서버] : 일부 충돌처리 박스가 적용되지 않은 FBX 객체에 대한 충돌영역 추가 작업  지형으로부터의 높이 값 계산 수정 보완 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |