|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 16주차 | **기간** | 2021.4.12~ 2021.4.18 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | FBX모델을 사용하는 객체에 대한 충돌 영역 추가, 클라이언트 64비트 버전으로 변경, 그림자 적용 영역 수정, 지형 좌표 별 높이 값 계산 보완 | | | | |

<상세 수행내용>

클라이언트

* 그림자 영역에 비해 맵의 크기가 큰 문제가 있어 그림자가 적용되는 부분을 맵 전체가 아닌 플레이어가 위치한 일부분에 대해서 적용되도록 수정
* 일부 충돌 영역이 정의되지 않았던 객체들의 충돌 영역을 추가 [다리, 나무, 돌 등 FBX모델을 사용하는 객체들]
* 스케일링 된 높이 맵에서 특정 좌표의 높이 값을 정상적으로 얻어 오지 못하는 문제가 있었는데, 이중 보간 작업을 통해서 좌표의 높이 값을 정상적으로 얻어올 수 있도록 수정
* FBX 메쉬 애니메이션 동작 추가

서버

* 클라이언트에 정의해 준 충돌 영역을 서버에도 추가.
* 클라이언트에 정의해 준 지형 높이 계산 작업을 서버에도 추가

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 그림자를 적용할 영역을 변경하는 과정에서 그림자가 정상적으로 출력이 되지 않는 문제가 발생, 애니메이션 계산에서 프레임 저하 발생 | | |
| **해결방안** | 조명 방향과 카메라가 바라보는 방향을 일치하도록 수정할 필요가 있음. 애니메이션 계산 방식을 키 프레임 애니메이션 방식으로 변경 | | |
| **다음주차** | 17주차 | **다음기간** | 2021.04.19~2021.04.25 |
| **다음주 할 일** | [클라이언트]  -기존 32비트 버전으로 진행되던 클라이언트를 64비트 버전에서 정상적으로 빌드 되도록 수정[ FMOD, FBX 관련 코드 수정 필요]  -지형 메쉬를 하나의 메쉬로 합쳐 draw콜을 줄이도록 변경  -그림자, 애니메이션의 일부 미흡한 부분들을 보완하며 기타 과목들의 시험을 대비하는 한 주로 계획 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |