|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 17주차 | **기간** | 2021.4.19~ 2021.4.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 클라이언트 32bit에서 64bit 구조로 변경, 지형 클래스에서 사용하는 메쉬 통합, 애니메이션 작업을 위한 스켈레톤 데이터 추가, 그림자가 그려지는 영역의 크기 조절 | | | | |

<상세 수행내용>

* 기존 32비트 버전으로 진행되던 클라이언트를 64비트 버전에서 정상적으로 빌드 및 프로그램의 실행이 되도록 구조를 변경.
* 지형을 분할된 개별 메쉬를 통해 그리던 구조로 인하여 Draw Call이 너무 많아지는 문제가 있었고 해당 문제를 해결하기 위해 통합된 메쉬를 사용할 수 있도록 지형 클래스를 수정.
* 애니메이션 작업을 위한 스켈레톤 데이터 추가.
* 그림자가 그려지는 영역 크기 조절.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 지형을 통합하는 과정에서 메쉬가 합쳐짐으로 인하여 개별 객체에 지정해주던 텍스쳐 구조를 사용할 수 없게 됨. | | |
| **해결방안** | 사용하는 텍스쳐에 대한 정보를 셰이더에 별도로 알려주도록 한다. | | |
| **다음주차** | 18주차 | **다음기간** | 2021.04.26~2021.05.02 |
| **다음주 할 일** | [클라이언트]  - 객체 충돌 영역을 제외하고 지형 자체에서 이동 불가능한 영역에 충돌영역 혹은 별도의 처리를 통하여 플레이어의 이동을 막도록 한다.  - 지형 메쉬에 텍스쳐가 정상적으로 입혀지도록 수정한다.  - 현재 고정된 위치를 갖는 그림자가 플레이어의 위치를 따라 적용되도록 런타임에 변경하도록 구조를 변경한다.  - 적용된 애니메이션을 사용하는 객체를 작업중인 Scene들에도 적용이 가능하도록 머지 및 수정한다.  [서버]  - 클라이언트에서 정의한 지형의 이동 불가능한 영역을 서버에도 정의. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |