|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 18주차 | **기간** | 2021.4.26~ 2021.5.02 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 지형 내부 이동 불가능한 지역 정의, 지형 텍스쳐 문제 해결, 그림자 및 애니메이션 관련 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

* 객체 충돌 영역을 제외하고 지형 자체에서 높낮이, 이전 지형으로의 이동 등에서 이동이 불가능 한 영역을 정의하고 해당 지형으로 이동할 수 없도록 수정
* 하나의 메쉬로 통합 후, 모두 같은 텍스쳐가 지형에 입혀지던 문제를 수정하여 여러 텍스쳐들이 지형 메쉬에 정상적으로 입혀지도록 수정
* 애니메이션 프레임 행렬 데이터 추가
* 깊이 버퍼에 그려지는 그림자 맵을 디버깅

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 애니메이션으로 인한 프레임 드랍 | | |
| **해결방안** | 애니메이션을 위한 프레임 당 계산이 너무 많아 이를 위한 구조 변경 작업 | | |
| **다음주차** | 19주차 | **다음기간** | 2021.05.03~2021.05.09 |
| **다음주 할 일** | [클라이언트]  - 플레이어 공격이 몬스터에 적중 시 사용할 파티클 및 이펙트 구현  - 게임에 등장할 몬스터 및 패턴 인터페이스 구현  - 그림자 및 게임에 적용하기 위한 조명의 다양화  - 애니메이션 프레임 개선  [서버]  - 클라이언트에서 정의한 몬스터 클래스 관련 정보를 서버에서 필요한 정보만 추출하여 별도로 정의 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |