|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 19주차 | **기간** | 2021.5.03~ 2021.5.09 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 파티클 시스템 추가, 화살 발사 시스템 추가, 적 객체 이동 시스템 추가, 2번 지역 물 추가, 플레이어 회전 및 카메라 로직 개선, Fbx파일 로딩 로딩 속도 개선, 애니메이션 처리 gpu로 이전, FBX 로딩 쓰레드를 이용하도록 구조 변경 | | | | |

<상세 수행내용>

* 파티클 시스템 추가[텍스쳐 입혀지는 버전, 단순 색상만 갖는 버전], 경과 시간에 따라 점점 투명해지도록 구현
* 화살 추가 및 화살 발사 시, 화살의 뒤에 파티클이 따라서 그려지도록 구현
* 적 객체 이동 시스템 구현, 적 객체는 정해진 고유의 영역에서 플레이어를 탐색하기 위하여 이동한다.
* 2번 지역에 흐르는 물 추가, 블랜딩 적용하여 지역이 비쳐서 보이도록 구현
* 플레이어 회전 및 카메라 로직을 개선하여 조작감 향상
* FBX 파일을 별도로 추출하여 읽어오도록 함으로써 파일 로딩 속도를 기존보다 2배 이상 속도 빠르도록 개선, 쓰레드를 이용하여 한번에 여러 파일을 읽어오도록 함
* 애니메이션 계산영역 일부를 GPU로 이전하여 프레임 드랍 문제 해소

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 화살 이외의 부분에도 사용하기 위한 파티클 종류 다양화 필요 | | |
| **해결방안** | 피격 시, 지형 효과[먼지] 등에 사용할 파티클 추가 | | |
| **다음주차** | 20주차 | **다음기간** | 2021.05.10~2021.05.16 |
| **다음주 할 일** | [클라이언트]  - 몬스터 패턴 추가 구현, 고유의 시야 절두체를 이용하여 플레이어를 탐색하도록 구현, 플레이어가 시야에 들어오면 플레이어를 공격하도록 구현  - FBX Sdk를 프로젝트에서 분리  - 중간 발표 이전 미흡한 부분 점검  [서버]  - 클라이언트에서 정의한 몬스터 행동 방식을 서버에도 추가 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |