|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 20주차 | **기간** | 2021.5.09~ 2021.5.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 중간 발표 이전 점검 작업, 비 – 안개 파티클 효과 추가 | | | | |

<상세 수행내용>

* 사용하는 FBX모델들을 모두 bin파일로 추출하여 로딩속도 개선작업
* 플레이어 캐릭터에 사용할 메쉬를 애니메이션이 적용되는 모델로 변경
* 비와 안개 느낌을 주기 위한 파티클 효과 추가 구현
* 서버에서 로그아웃 된 플레이어들 정보를 클라이언트에 전송하는 것 구현
* 여러 개의 클라이언트를 한 컴퓨터에서 실행시킬 경우 포커스 문제가 있었는데 해당 문제를 해결
* 개별 씬에 구현한 그림자, 애니메이션 하나의 씬에 통합

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 씬 머지 작업에 시간 투자가 많아 20주차에 하기로 했던 작업 진도가 늦어짐 | | |
| **해결방안** | 20주차의 작업 진도와 중간발표 때의 문제점 개선 | | |
| **다음주차** | 21주차 | **다음기간** | 2021.05.17~2021.05.23 |
| **다음주 할 일** | [클라이언트]  - 중간 발표 이후 미흡한 부분 개선  - 사막 지형에서 사용할 파티클 효과 구현  - 한 메쉬의 여러 애니메이션 상태 변환 작업  - 몬스터의 시야 범위에 따른 행동 패턴 구현  [서버]  - 클라이언트에서 정의한 몬스터 행동 방식을 서버에도 추가 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |