|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 14주차 | **기간** | 2021.3.31~ 2021.4.6 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 바닥에 깔린 구름 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

- 기획에서 일정 고도에 구름이 깔려있고 플레이어 캐릭터가 그 높이 이하로 떨어지게 될 경우 사망하게 된다. 이번 주에는 그 높이를 알려주기 위한 구름들을 깔아보려고 방법을 찾아보고 구현하였다. 구름의 구현은 Atmosphere Rendering을 이용한 방식과 Height-Based 방식이 있는데 우리 프로젝트는 맵의 전체에 흩날리는 안개도 아니며 아주 높은 높이를 가지는 것도 아니기 때문에 높이를 기반으로 한 Volumetric Fog를 선택하였다.

- 나중에 맵의 크기 변화 등에 적절히 대응할 수 있게 Volume Height와 Volume Resolution을 설정할 수 있게 하여 변환이 가능하게 구현하었다.

영상: <https://youtu.be/Ev9e2u2D1h8>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 보스의 리깅이 완성되기 전까지 이동 알고리즘을 만들어놓는다. 암석 기둥 사이의 이동포인트 자동 생성, 경로 탐색 등. | | |
| **해결방안** | 구글링, 작업에 많은 시간 할애 | | |
| **다음주차** | 15주차 | **다음기간** | 2021.4.7 ~ 2021.4.13 |
| **다음주 할일** | 보스 이동의 알고리즘을 최대한 완성도 있게 구현해놓는다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |