

[Catch Bear (캐치 베어)]			
5 주	2021. 1. 23 ~ 2021. 1. 29	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동</p> <p>1. 28) 정기 모임 (5주차) – 학교 2기숙사 1층 오후 1시</p> <p>- 5주차에 각자 공부한 내용 공유</p> <p>김우찬: locpCore 진행원리, 세션, 게임세션</p> <p>박소영: skybox, frustum culling, 직교 투영</p> <p>고은비: Idle 애니메이션 렌더링 진행중</p> <p>- 6주차에 할 일 공유</p> <p>- 7주차 회의때까지 맵에 사용할 에셋 추려오기, 맵 구상해오기</p>		
	<p>[1] 김우찬 (서버)</p> <p>주간목표: 네트워크 라이브러리 제작 (locpCore, Server Service, Session, Send/Recv Buffer, SendBufferPooling, PacketSession)</p> <p>진척도: 모두 100% 완료</p> <p>locpCore를 구현하여 전체적인 흐름을 잡는 중. 서버와 클라이언트에서 연결을 위한 여러 함수들을 전체적으로 관리하는 ServerService 클래스를 만들, Session을 통해 locp를 통한 비동기 Send, Recv를 공부함. recvBuffer, sendBuffer를 클래스를 따로 만들어서 관리하도록 함. 특히 SendBuffer는 메모리 풀링 방식을 사용하여 반납하고 재사용하는 형태로 만들.</p> <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <p>주간목표 및 진척도</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 절두체 컬링 공부 및 구현 (100%) 2. 쿼터니언 공부 (100%) 3. 직교 투영 공부 및 구현 (100%) <p>카메라를 타입별로 2가지를 만들었다(원근 투영 카메라, 직교 투영 카메라). 직교 투영 카메라는 테스트용 2D UI를 비추고, 원근 투영 카메라는 UI를 제외한 나머지 물체들을 비춘다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 렌더 타겟(다중 렌더 타겟) 공부 및 구현 (50%) <p>Forward shader 방식을 사용하기 위해 프레임워크를 수정하고 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Deferred Rendering 공부 및 구현 (0%) 		

	<p>[3] 고은비 (클라이언트) 주간목표 및 진척도</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어 Idle 애니메이션 재생 (75%) - 'W'키 누르면 Idle → Walk 애니메이션 변경 (0%) <p>이번주에 나타난 문제점1의 원인을 파악하는 데 시간이 오래 걸렸다. 원인을 찾으며 코드를 보다가 기본적인 애니메이션과 스키닝에 대한 이해가 부족함을 느끼고 이와 관련된 내용을 다룬 애니메이션 특강 1, 2일차를 복습하였지만, 그래도 모르겠어서 이용희 교수님께 질문함으로써 원인을 알아냈다.</p> <p>한가지 문제점2이 생겨서 플레이어의 몸이 조금 꼬이면서 렌더링된다. 문제점 1, 2를 해결하기 위해 데이터들을 읽어 들여서 저장하는 부분을 수정하고 있다.</p>
다음주 할 일	<p>[0] 공동 6주차는 설날 주라 정기 모임은 갖지 않음. → 카카오톡 or 디스코드로 대체함</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Packet Handler - 패킷 직렬화 - ProtoBuf - 패킷 자동화 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deferred Rendering 마무리 - 계산 셰이더 - 파티클 - 인스턴싱 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어 Idle 애니메이션 재생 (100%) - 'Walk' 애니메이션 추가
문제점	<p>[0] 김우찬 (서버) 본격적으로 locp를 통한 비동기 데이터 송수신을 공부하는 중인데 아직 비동기 송수신 방법이 익숙하지가 않아서 익히는데 어려움이 있다. 맵 안의 오브젝트 배치에 대해서 고민중. 필요시 Cinema4D 사용도 검토중.</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트) 개인적인 일정들이 있어서 이번주에 계획한 것을 다 구현하지 못했다. 다음주에 미뤄진 부분까지 열심히 해야겠다.</p>

	<p>[2] 고은비 (클라이언트)</p> <p>문제점1: 애니메이션이 이상하게 렌더링된다.</p> <p>문제점1 원인: 플레이어의 바이너리 파일에 애니메이션에 대한 데이터가 부족. 에셋을 자세히 보니 애니메이션 fbx 파일들이 동작마다 따로 존재.</p> <p>문제점2: 발이 몸통쪽으로 가며 렌더링된다. (꼬인 부분을 제외한 다른 부분들의 애니메이션은 잘 돌아간다)</p> <p>문제점2 원인: 플레이어 모델과 애니메이션 파일의 계층구조가 서로 조금 다름(애니메이션들의 계층구조는 동일). 애니메이션 fbx 파일에는 존재하는 4개의 프레임들이 플레이어 모델 fbx 파일에는 존재하지 않음.</p> <p>위의 2가지 문제점으로 모델과 애니메이션의 fbx 파일로부터 읽어들이 데이터를 구분해서 정리하고, 이것을 따라서 클라이언트 프로젝트도 같이 수정하고 있다.</p>
--	---