

[ Catch Bear (캐치 베어) ]			
8 주	2022. 2. 13 ~ 2022. 2. 19	작성자	박소영
이번주 한 일	<p><b>[0] 공동</b> 2. 18) 정기 모임 (8주차) – 학교 2기숙사 1층 오후 1시</p> <p>- <b>8주차에 각자 한 일 공유</b>            김우찬: 유니티에서 맵 디자인, 유니티로 추출한 fbx 파일을 클라이언트로 불러오기 위해 기존의 fbx 파일을 bin 파일로 바꿔서 불러오는 방식에 대해 회의했지만 적합하지 않은 것 같아 따로 방법을 찾아보기로 함.            박소영: picking, mesh(오류 해결중)            고은비: 유니티 엔진에서 뼈의 이름을 바꾸어서 렌더링해보고, 계층구조를 변경하여 렌더링해보는 등 여러 방법으로 렌더링해보았지만 애니메이션이 제대로 재생되지 않음. 똑 같은 문제로 시간이 너무 지체되므로 이러한 문제점이 없는 다른 플레이어 모델을 찾는 것이 나올 것 같음.</p> <p>- <b>인게임 오브젝트 배치 회의</b></p> <p>- <b>각자 찾아온 사운드 리소스 공유</b></p> <p>- <b>9주차에 할 일 공유</b> 아래 다음주 할 일에 서술</p> <p><b>[1] 김우찬 (서버)</b> 주간목표 :            - 인게임 맵 유니티로 만들기 (오브젝트 배치) (100%)            - 만든 오브젝트 배치파일들 추출하여 클라이언트로 불러오기 (50%)            - 사운드 맡은 부분 찾아보기 (아이템 사용 소리, 배경 음악 연출 등등..) (100%)            - 프레임워크 구조 공부 (locpCore, Server Service, Session) (100%)            - 로그인 씬, 대기실 씬, 인게임 씬 패킷 설계 및 구현 (30%)            진척도 : 70% 정도 완료</p> <p>Unity를 이용해 static 오브젝트들 배치함. 계획된 맵 크기는 100유닛 (플레이어 가로 크기 기준 1유닛)이지만 너무 크다고 판단되어 70유닛으로 변경함. 기획때 정한 리소스 외에도 에셋스토어에서 쓸만한 무료 에셋을 이용함(꽃, 울타리, 집 등 추가).</p>		

유니티로 배치한 오브젝트들을 fbx 파일로 추출하여 클라이언트로 불러오려고 시도함. 하지만 fbx REVIEW 프로그램으로 추출한 파일을 불러오면 정상적으로 내가 배치한 위치로 가 있지만, DirectX12 클라이언트에서 불러오면 메쉬들은 불러와지는데 월드 좌표가 한곳으로 고정돼서 뭉쳐짐. fbx파일에서 위치를 읽어서 로드하도록 수정 필요함.

게임에 필요한 사운드 리소스들을 찾아보았다.

대략적으로 어떻게 패킷을 보낼지 설계하였다.

본격적으로 서버와 dummyclient간의 간단한 패킷을 만들어 통신하는 것에서 막혀서 프레임워크 다시 공부중

## [2] 박소영 (클라이언트)

주간목표 및 진척도

### 1. 사운드 리소스 찾기 (100%)

- (배경음악) 로그인씬, 대기실, 인게임 / (효과음) 클릭, 팝업창, 캐릭터 선택

### 2. Mesh 공부 (70%)

- 간단한 메쉬 띄우기를 해보았는데 오류가 아직 해결되지 않아 고쳐보는 중이다.

### 3. Animation 공부 (0%)

- Mesh 오류에서 시간을 잡아먹어 애니메이션은 아직 공부하지 못했다.

Animation 부분을 공부하려고 간단한 메쉬 띄우기부터 구현해봤는데 프로젝트 설정을 해주었음에도 불구하고 헤더 파일을 찾지 못하는 오류가 계속 발생하고 있다. 우선 다음주에는 내가 맡은 부분인 클라이언트 프레임워크 다듬기 작업을 우선적으로 해야할 것 같다.

## [3] 고은비 (클라이언트)

유니티를 사용해서 모델의 계층구조와 애니메이션에 사용되는 아바타의 계층구조를 각각 확인하여 비교해보았다. 이 때 같은 역할을 하지만 이름이 다른 뼈들의 이름을 일치시킨 다음 FBX로 export한다음 이것을 기반으로 렌더링을 해보았으나 여전히 애니메이션은 제대로 렌더링되지 않았다.

그 후, 디버깅을 하다가 모델의 계층구조에 root이외 group이라는 2개의 큰 계층구조가 존재하고, 애니메이션을 렌더링할 때 root에서 한 프레임(뼈)을 Update한 후, root의 다음 프레임(뼈)으로 가지 않고 group을 거쳐서 group의 프레임(뼈)으로 가는 것을 확인하였다. 그리고 유니티에서 fbx로 export할 때 group을 제외한 root만 export하여 렌더링을 해보았다. 애니메이션을 적용하지 않았을 때는 제대로 렌더링이 되었지만 애니메이션 데이터를 추가했을 때는 제대로 되지 않았다.

모델의 계층구조에 존재하지 않는 뼈들을 제외하고 추출한 바이너리 파일을 기반으로 애니메이션을 렌더링했을 때, 애니메이션이 아예 돌아가지 않았고, 모델도 이상하게 렌더링되었다. (유니티에서 계층구조를 확인하고 모델에 존재하지 않지만 같은 역

	<p>할을 하는 뼈 이름을 바꾸어서 설정해도 이상하게 렌더링되었다.) group(유니티에서 확인해봤을 때, 꼭 필요한 뼈가 아님, 애니메이션 커브 데이터에도 존재하지 않음)</p>
다음주 할 일	<p><b>[0] 공동</b> 2. 25) 정기 모임(9주차)</p> <p><b>[1] 김우찬 (서버)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인게임 맵 피드백 받은대로 변경</li> <li>- unity에서 배치한 위치대로 DirectX12 클라이언트로 불러오기</li> <li>- 서버 프레임워크 복습 (패킷 직렬화, 자동화 부분 미숙함)</li> <li>- DummyClient와 서버 인게임 동기화 테스트</li> </ul> <p><b>[2] 박소영 (클라이언트)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mesh 오류 해결하기</li> <li>2. Animation 공부</li> <li>3. 클라이언트 프레임워크 다듬기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테스트 플레이어 띄우고 카메라 플레이어에 고정하기</li> <li>- 지형(평지) 만들기</li> <li>- 게임에 알맞은 스카이박스 리소스 찾아보고 화면에 띄우기</li> </ul> </li> </ol> <p><b>[3] 고은비 (클라이언트)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 새로운 플레이어 모델을 다운받아서 뼈들이 제대로 존재하는지 확인하기 (Idle 애니메이션 데이터와 모델 데이터 비교해서 뼈들이 모두 존재하는지 확인)</li> <li>- 플레이어 모델 렌더링</li> <li>- Idle 애니메이션 렌더링 시도해보기</li> </ul>
문제점	<p><b>[0] 김우찬 (서버)</b> 시작한지 시간이 많이 지났는데도 아직 서버 프레임워크가 미숙하다는게 조금함. 더욱 열심히 해야함</p> <p><b>[1] 박소영 (클라이언트)</b> 이번주는 개인적인 일들로 계획했던 일을 모두 마치지 못했다. 다음주까지 최대한 프레임워크 마무리를 완료해야겠다. 또 mesh, animation보다 클라이언트 프레임워크 다듬는 작업을 최우선으로 해야할 것 같다.</p> <p><b>[2] 고은비 (클라이언트)</b> 모델에 애니메이션을 적용해서 렌더링할 때 애니메이션 커브 노드의 뼈가 모델의 계층구조에 존재하지 않는다는 문제점으로 시간이 너무 지체되었다. 디버깅을 해보면서, 궁금한 점을 질문해보면서 어느 부분에서 잘못됐는지 찾으려고 했지만 잘 모르</p>

	<p>겠다. 그동안 생각이 나는대로 여러 방법으로 구현해보았지만 모두 이상하게 렌더링 되었다. 따라서 이번주 회의에서 팀원들에게 다른 플레이어 모델을 사용해도 괜찮냐고 물어보았고 모두 괜찮다고 하여서 오늘부터 빨리 다른 모델을 찾아봐야겠다.</p>
--	--