


[Catch Bear (캐치 베어)]			
7 주	2022. 2. 6 ~ 2022. 2. 12	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[이] 공동 2. 11) 정기 모임 (7주차) – 학교 2기숙사 1층 오후 1시</p> <p>- 6, 7주차에 각자 한 일 공유 김우찬: 서버에서 패킷 생성 방법, 클라이언트와 통신하는 방법, 파이썬의 jinja2 라이브러리를 사용했기 때문에 서버 프로젝트를 비주얼 스튜디오로 실행했을 때 파이썬을 설치해야함 박소영: Deferred Rendering, 파티클, 그림자, 지형 고은비: 모델 fbx와 애니메이션 fbx 각각의 계층구조를 기반으로 렌더링해봄. 그러나 2번 모두 렌더링되지 않아서 어떻게 해결할지 방안을 찾는 중.</p> <p>- 사운드 리소스 필요한 사운드를 정리해본 후, 각자 나눠서 8주차 회의까지 찾아오기로 함.</p> <p>1. 로그인 Scene - 배경 음악, 클릭 사운드, 팝업창 사운드(로그인 성공, 실패 창 나올 때 소리)</p> <p>2. 대기실 Scene (캐릭터 선택) - 배경 음악, 캐릭터 선택 사운드</p> <p>3. 인게임 Scene - 배경 음악(기본 배경음악, 시간 얼마 남지 않았을 때의 배경음악) - (효과음) 점프, 공격, 특정 오브젝트 공격 시 타격음, 술래나 플레이어 터치, 아이템 획득, 보물 생성, 보물 획득, 아이템 사용, 게임 시작 및 종료, 게임 종료 시 승자와 패자별로 다른 사운드</p> <p>4. 기타 - 로딩 씬을 만들게 된다면 로딩 씬에서의 배경음악</p> <p>- 맵 구성</p>  <p>유니티에서 대략적인 맵을 그려봄. 나무나 잡초와 같은 오브젝트 더 추가할 예정</p>		

	<p>- 8주차에 할 일 공유</p> <p>아래 다음주 할 일에 서술</p> <p>- 2월달 목표 공유</p> <p>김우찬: 현재 자동화된 서버 프레임워크에 대한 완벽한 이해로 클라이언트와 합쳤을 시 문제없이 네트워크 통신할 수 있는 환경 구축</p> <p>박소영: 여태까지 구현한 클라이언트 프레임워크를 우리 게임에 맞게 다듬고 클라이언트 프레임워크를 완성 후 아이템 구현 시작하기</p> <p>고은비</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Idle, Walk 애니메이션 렌더링 2. 클라이언트 프레임워크에 지금까지 한 내용들 추가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 일반 메쉬 렌더링 <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <p>주간 목표: 패킷 핸들러, 패킷 직렬화, 패킷 자동화까지 완료</p> <p>채팅 서버 구현, 맵 오브젝트 구상, 사운드 컨셉 찾아보기</p> <p>진척도: 모두 100%로 완료</p> <p>구글의 Protobuf를 이용해 패킷 만드는 코드 작성함. 파이썬의 jinja2 라이브러리까지 넣어서 패킷 자동화 코드까지 완성하여 proto 파일로 간단하게 패킷을 만들어 보낼 수 있는 프레임워크 완성. 하지만 구조를 완벽히 이해하지 못했기 때문에 사용하면서 공부할 예정.</p> <p>만든 프레임워크를 이용해서 서버와 여러 클라이언트가 간단하게 HelloWorld만 주고받는 채팅 서버까지 만들어봄.</p> <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <p>주간목표 및 진척도</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deferred Rendering 마무리 (100%) <p>조명 계산이 느린 forward 방식을 대신해서 deferred rendering 방식을 구현해봄.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Compute Shader (100%) 3. Particle (100%) 4. Instancing (100%) <p>인스턴싱을 활용하여 간단한 파티클을 구현해봄.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Shadow (100%) 5. Terrain (100%) <p>지형을 추가하고 하이트맵을 사용해 테셀레이션도 구현해봄. 그런데 우리 게임은 평지로 기획해서 테셀레이션은 사용하지 않을 듯함.</p>
--	---

	<p>[3] 고은비 (클라이언트) 주간목표 및 진척도</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어 Idle 애니메이션 재생 (80%) - 'W'키 누르면 Idle → Walk 애니메이션 변경 (0%) <p>5주차에 문제점을 확인하고 모델과 애니메이션의 fbx 파일로부터 읽어들이 데이터를 정리한 후, FBX Exporter를 수정하면서 각각의 파일로부터 데이터들을 잘 추출했는지 확인하였다. 그리고 추출한 데이터들을 바탕으로 클라이언트에서 바이너리 파일을 읽어 들이는 부분을 다시 설계&구현하였고 이 때 시간이 생각보다 오래 걸렸다.</p> <p>애니메이션 fbx 파일의 계층구조를 바탕으로 렌더링했을 때, 계층구조를 이루고 있는 뼈들 중에 스킨 디포메이션의 뼈들 중에서는 없는 뼈들이 있었다. 이때 계층구조에는 없는 뼈 이름의 행렬은 셰이더로 넘기지 않고 렌더링했을 때, 5주차에 렌더링했을 때와 비슷하게 렌더링되었다.</p> <p>모델 fbx의 계층구조를 기반으로 구현해서 렌더링했을 때도 애니메이션 커브 노드의 뼈들 중 계층구조에 포함되지 않은 뼈들이 존재했고, 포함되지 않는 뼈들의 행렬은 셰이더로 넘기지 않고 렌더링했을 때 이전과 비슷하게 이상하게 렌더링되었다.</p> <p>이에 이용희 교수님께 질문하였고, 모델에 존재하지 않는 뼈들은 처리할 수 없지만 같은 뼈인데 이름이 다르게 되어있을 수 있으니 확인해서 뼈 이름을 같게 만들어주면 된다고 하시면서 유니티에선 인체구조의 뼈라는 가정하에 뼈의 이름을 일치시킬 수 있다고 하셔서 유니티에서 계층구조를 확인해보고 있다.</p>
다음주 할 일	<p>[0] 공동 2. 18) 정기 모임(8주차)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 각자 맡은 부분 사운드 리소스 찾아오기 <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인게임 맵 유니티로 만들기 (오브젝트 배치) - 만든 오브젝트 배치파일들 추출하여 클라이언트로 불러오기 - 사운드 맡은 부분 찾아보기 (아이템 사용 소리, 배경 음악 연출 등등..) - 프레임워크 구조 공부 (locpCore, Server Service, Session) - 로그인 씬, 대기실 씬 패킷 설계 및 구현 (현재 20%쯤 완료했고 다음 주 내로 완벽하게 끝낼 예정) <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mesh 공부 - Animation 공부 - 클라이언트 프레임워크 다듬기

	<p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <p>- 존재하지 않는 뼈들을 처리할 방법 설계&구현</p>
문제점	<p>[0] 김우찬 (서버)</p> <p>처음 써보는 ProtoBuf 라이브러리 같은 거에 익숙하지 않아서 추가로 공부해야겠다고 느낌.</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트)</p> <p>2월달에는 클라이언트 프레임워크 마무리 작업을 완료하고 아이템 구현을 시작할 수 있도록 해야겠다.</p> <p>[2] 고은비 (클라이언트)</p> <p>뼈가 존재하지 않는 문제점 때문에 시간이 많이 지체되었다. 다음주까지 이 문제점에 대한 해결방안을 마련해야겠다.</p>