

[Catch Bear (캐치 베어)]			
2 주	2021. 1. 2 ~ 2021. 1. 8	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동 1. 7) 정기 모임 (2주차) - 2주차에 각자 공부한 내용 공유 김우찬: 동기화 방법 박소영: 장치 초기화 고은비: FBX SDK (스키닝 정보, 메쉬 정보)</p> <p>- 3주차에 각자 할 일 공유 - 서버, 클라이언트 프레임워크 구조에 대한 상의는 4주차에 진행 - 모델 텍스트 파일로 출력된 결과 확인(bush_01) - 각자 개발 진행 상황을 일별로 문서화하기로 함(개인 보관용)</p> <p>[1] 김우찬 (서버) 주간목표 : 쓰레드 생성 공부, 동기화 공부(Lock, SpinLock, Sleep, Condition Variable, Future), 메모리 모델 공부 진척도 : 모두 100%로 완료</p> <p>대략적으로 공부한 내용을 가지고 서버 프레임워크를 ServerCore, GameServer로 나누어 구현중이고, 클라이언트는 임의로 DummyClient를 만들어 테스트중. 여러 동기화 기법들을 따라 구현하며 Lock에 대해 공부하는중. DeadLock에 대해서도 공부중이다.</p> <p>[2] 박소영 (클라이언트) 주간 목표: DirectX12 강의 복습, DirectX12 초기화 부분 구현 진척도: DirectX12 강의 복습 완료, 초기화 부분 구현 완료</p> <p>- DirectX12 초기화 부분 구현 Root signature, constant buffer, index buffer와 아주 간단한 셰이더를 추가했다. 여기까지 추가한 상태에서 삼각형이 잘 띄워지나 확인했다. 후에 텍스처를 띄워보고, depth stencil view를 추가하여 깊이값에 따라 순서대로 물체를 출력해보았다.</p>		

	<p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 특강 복습(FBX SDK Load, Animation Controller/Skinning) - 유니티에서 메쉬를 .fbx 파일로 추출 - FBX Exporter 구현중(70%): 스킨 디포머(스키닝 정보), 메쉬 정보(정점, 노말, UV) <p>애니메이션이 있는 플레이어 에셋보다 애니메이션 정보가 없는 환경 오브젝트들의 메쉬부터 데이터가 잘 로드됐는지 확인하는 것이 좋을 것 같아서 게임에서 쓸 환경 오브젝트의 메쉬의 fbx파일을 txt파일 형식으로 로드해 데이터를 확인해보았다.</p>
다음주 할 일	<p>[0] 공동</p> <p>1. 14) 정기 모임</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 메모리 관리 (Memory pool, Object Pool) 공부, 소켓 프로그래밍 복습 - 시간이 남는다면 lcpCore까지 구현하여 네트워크 라이브러리 제작까지 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임수학 행렬, 변환행렬 부분 복습 - 키보드 입력으로 오브젝트(아직은 텍스처 이미지) 이동 구현 - 타이머 추가 - 씬, 씬 매니저 추가 - 시간 남으면 카메라 공부 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 환경 오브젝트 메쉬를 fbx에서 추출한 txt파일 기반으로 렌더링 2. FBX Exporter 구현 완료(재질, 애니메이션)
문제점	<p>[0] 김우찬 (서버)</p> <p>이번달 안에 서버 공부 끝내고 서버 프로토타입을 만드는 것을 목표로 두고있는데 하다보니 진도가 느려서 걱정이 됨. 일정을 좀더 타이트하게 수정필요함. 5주차쯤에 서버 프레임워크 완성하고 채팅 서버까지 구현하는 것이 목표였지만 3주로 일정 수정함</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트)</p> <p>강의를 다시 들으면서 공부한 부분을 따로 정리해 두지 않으니 몇일 뒤면 잘 기억이 나지 않아 강의를 다시 듣거나 강의록을 찾아봤다. 3주차부터는 졸작을 위해 다시 공부한 내용은 노트나 아이패드에서 새롭게 정리해야겠다고 생각했다.</p> <p>[2] 고은비 (클라이언트)</p> <p>FBX Exporter를 구현하던 중 스킨 메쉬의 정보를 불러오는 부분이 이해가 잘 가지 않아 다시 공부를 하느라 시간이 생각보다 오래 걸려서 렌더링까지는 해보지 못하였다.</p>