|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Magician War | | | |
| 11주 | 2021. 3. 7 ~ 2021. 3. 13 | 작성자 | 김덕규 |
| 주간 목표 | 김덕규  **1. 멀티 렌더 타겟 공부 및 적용~~(50% 진행 예정)~~(100% 진행)**  **2. (추가 작업) 디퓨즈, 앰비언트, 스페큘러 렌더타겟을 뽑고, 노말, 뎁스 렌더타켓을 통해 조명연산**  홍범도  **1. 애니메이션 Converter**  **2. Character Class 설계 ~~& 본 애니메이션 구현~~** | | |
| 이번주 한 일 | 김덕규  **1. 멀티 렌더 타겟 공부 및 적용~~(50% 진행 예정)~~(100% 진행)**  **2. (추가 작업) 디퓨즈, 앰비언트, 스페큘러 렌더타겟을 뽑고, 노말, 뎁스 렌더타켓을 통해 조명연산**  디퓨즈 노말 뎁스    출력결과    진행이 오래걸릴 줄 알았던 멀티 렌더 타겟이 빨리 끝났다. 현재 디렉셔널 라이트에 대한 조명 연산이 진행됐다. 추후에 포인트 조명도 추가할 예졍이며, 그림자를 넣으면 기본적인 셰이더에 필요한 작업들은 끝난 것 같다.  홍범도   1. **애니메이션 Converter**   지금까지 Bone & Keyframe 문제가 우리 에셋의 특이한 문제때문에 막히던 문제여 Mixamo라는 사이트에서 리깅을 해서 이를 해결하고 Converter문제는 해결이 되었다. 이제 캐릭터 FBX를 집어넣어서 mesh, Skeleton, Animation 3가지 결과 값을 얻어와서 App에서 fbx sdk를 사용하지 않고 필요한 정보들을 얻어올 수 있다. Converter 끝이다. 더 이상 건들 일은 없을 것 같다.   1. **Character Class 설계**   덕규의 Framework가 거의 다 완성이 되가서 이제 지금까지 내가 작업한 내용들을 합쳐야 할 순간들이 왔다. 그래서 Player Class를 설계하고  MeshMgr를 통해 Mesh, Skeleton, Animation등등 원하는 정보를 Load할 수 있는 환경을 구축하였다.  그러면서 이제 Load된 Mesh들과 그에따른 RootSignature  그리고 PipelineStateObjects, 쉐이더 hlsl 등등의 변화를 적용하다 보니 시간이 거진 다 간 것 같다.  동시에 Mesh 와 Animation을 처리할 환경을 생각하면서 Class를 짜다 보니 아직 끝마치지는 못했지만, 일요일 덕규와의 회의전에는 다 끝내고 졸작의 방향성에 대해 회의를 할 것 같다. | | |
| 다음주 할 일 | 김덕규  **1. 그림자 넣기 (라이트 뎁스 사용)**  홍범도  **1. Character Class 및 스키닝 애니메이션** | | |
| 문제점 | 홍범도  현욱이의 안타까운 일이 있었지만, 크게 문제될 것은 없는 것 같다.  서버에 대한 부분에 대한 회의 및 진행을 해야할 것 같다. | | |