|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Magician War | | | |
| 13주 | 2021. 3. 21 ~ 2021. 3. 27 | 작성자 | 김덕규 |
| 주간 목표 | 김덕규  **1. 배치 툴 제작 ~~완료~~(70%)**  **2. 간단한 기본공격 스폰**  홍범도  **1. 애니메이션 Controller 구현 ( 60% )**  **~~2. Object 인스턴싱 적용~~** | | |
| 이번주 한 일 | 김덕규  **1. 배치 툴 제작 완료**    언리얼을 통해 제작했다. 언리얼에 C++클래스를 추가해, 파일 입출력 블루프린트를 제작했고, 이를 통해 툴을 제작했다.  월드 에디터 상에서 스태틱 메쉬를 가져다 놓은 후 인게임 플레이에서 플레이어로 확인 및 저장이 가능하다.    저장된 파일은 메쉬의 이름과 트랜스폼을 저장한다.    반면 로드에 문제가 있다. 메쉬를 이름으로 저장하는데, 해당 메쉬를 월드 에디터 상에서 스폰하는 방법을 모른다.  **2. 간단한 기본공격 스폰**    왼쪽 클릭을 했을 경우에 ColorCube를 생성해 날아가도록 만들었다.  홍범도   1. **애니메이션 Controller 구현 ( 60% )**   처음에 Controller을 구현할 때 고려할 사항을 생각하였다.  고려할 사항으로는   1. 애니메이션을 변경할 때 키에 따라 해야 하는가 캐릭터의 상태에 따라   해야하는가?   1. 구현할 때 적합한 방법은 무엇인가? 2. 애니메이션이 변경될 때 어색하지 않으려면 어떻게 해야할까? 3. 애니메이션이 2가지가 동시에 진행 ( ex. 움직이면서 공격 ) 할 때 처리는 어떻게 할까?   이러한 사항들에 대해서 고려를 하며 짜야했다.  **1번**  애니메이션의 변경은 애니메이션 Component 편에서 처리를 해주는 게  맞다고 생각하여 Player에서 Key입력을 받으면 Animation Controller에서  현재 애니메이션 상태에 따라 키입력에 해당하는 상태와 비교하여 처리하는  방식을 사용하기로 하였다.  **2번**  일단 생각나는 방법으로는 분기문을 걸어주는 방식인데 이는 애니메이션이  1개 추가될 때 마다 늘어나는 분기문의 양이 많아서 패스하였고  상태패턴을 활용해서 구현을 해야겠다고 생각하였다.  그래서 FSM의 방식으로 구현하였다.  **3번**  기존의 방식으로는 애니메이션이 부드럽게 변하기가 힘들다 생각하여  찾아본 결과 애니메이션 블랜딩이라는 기법이 있었다.  애니메이션 블랜딩이란 2개의 애니메이션중 애니메이션의 끝,  다음 애니메이션의 처음을 연결하여 부드럽게 이어주는 방식으로  이를 적용하면 두개의 애니메이션이 부드럽게 연결된다.  **다시 2번**  기존 내가 알던 FSM으로는 이동하다가 공격을 입력하였을 때  공격이 끝나면 이동하는 애니메이션이 되도록 구현하는게  다시 분기문의 늪에 빠지게 된다… 그래서 어떻게 할까 방법을 찾다가  푸시다운 오토마타 기법을 알게되었다.  푸시다운 오토마타란 Stack을 통해 상태들을 관리하는 방법인데  Push, Pop, Top 기능을 통해 FSM에서 이전 상태를 덮어쓰거나 할 수 있는  방법이다  이러한 방식을 사용해서 FSM을 수정중이다. | | |
| 다음주 할 일 | 김덕규   1. **배치 툴 마무리 및 현재 프로젝트에서 해당 fbx스폰** 2. **기본적인 기본 공격에 쉐이더 적용**   홍범도   1. **애니메이션 Controller 마무리 ( 일요일 까지 )** 2. **Object 인스턴싱** | | |
| 문제점 | 김덕규  Static Mesh Load시에 스트링 타입을 통해 mesh파일을 찾는 법을 찾아봐야 한다. 해보지 않은 영역이라 가능성 여부도 모르는 게 문제다.  홍범도  생각보다 애니메이션을 컨트롤하는 게 어려웠다. 빨리 FSM 수정끝내고 4번 ( 2가지 애니메이션 동시 진행 )에 대해서 구현해야 한다 | | |