|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Magician War | | | |
| 5주 | 2021. 1. 24 ~ 2021. 1. 30 | 작성자 | 김덕규 |
| 주간 목표 | 최현욱  **1. 회전과 그에 따른 방향 변화에 맞게 이동이 가능하도록 수정**  **2. DB연동 공부**  홍범도  **1. FBX 파일로 DEMO에 내 게임 캐릭터 띄우기 마무리**  **2. FBX Importer 공부 및 구현**  김덕규  **1. 범도의 도움을 받아 스마트 포인터에 대해 공부하고 프레임워크에 적용해보기**  **2. 학습하지 못한 7장을 공부하기**  **3. 만든 카메라를 적용해 입체적으로 메쉬 띄워보기** | | |
| 이번주 한 일 | 최현욱  **1. 회전과 그에 따른 방향 변화에 맞게 이동이 가능하도록 수정**  회전과 그에 맞게 이동이 가능하도록 수정하려면 그에 맞게 변환 행렬들도 수정해야 하는데, 각각의 행렬 수정에 필요한 정보들이 무엇인지 정확히 기억이 나지 않았음. 해당 부분을 다시 봐야할 필요성을 느끼고 강의자료를 찾아봄.  강의 자료를 찾아보며 공부한 결과 월드변환, 카메라변환 모두 look, up, right, position정보만 있으면 행렬을 업데이트 할 수 있음을 확인함.  서버에서 회전을 처리하고 클라이언트에서 위의 정보들을 넘겨주고 클라이언트에서 처리하도록 하면 될 듯하다.  **2. DB연동 공부**  DB연동 강의 영상과 강의 자료를 보며 공부를 했는데, 해당 영상과 강의 자료에는 msdn에 나와있는 예제 소스를 통해 간단한 설명만 진행한 뒤, 실제로 서버에서 연동을 할 때에는 타이머 스레드와 비슷한 방식으로 별도의 스레드를 하나 만들어서 처리해야한다고 언급만 함. 해당 부분관련해서 자료를 찾아보거나 공부를 더 해야 할 듯함.  홍범도  **1. FBX 파일로 DEMO에 내 게임 캐릭터 띄우기 마무리**  내가 가져온 Position 값과 Normal값을 이용해  단일 메쉬로 이루어진 오브젝트들을 화면에 출력했다. ( ex. 슬라임 )  같은 방식을 이용해 캐릭터를 띄우려 하였으나  이것만 가지고는 캐릭터를 화면에 띄울 수 없었다.  FBX파일의 정보를 가져와서 처리하는 부분에서 문제가 발생하였다는 것을 발견하고  FBXLoader에 대한 수정이 있었다.  그 이후 다시 한번 FBX모델 ( 캐릭터 )를 띄우려고 하였으나  갈갈이 찢긴 모델이 떳다.  이 부분을 해결하기 위해 구글링을 하였으나 원인을 잘 모르겠어서 구글링이  잘 안되는 것 같아서  이 부분에 대해서 CacheCache를 만들었던 임원택씨에게 조언을 얻을 예정이다.  **2. FBX Importer 공부 및 구현**  Client에서 직접 FBXLoader을 통해 모델을 띄울 경우 내가 원하는 자료를 분류해야 하고 Load하는 과정에 대한 시간 낭비로 인해 로딩시간이 길어질 수 있음을 파악하였다.  그래서 FBX 파일을 미리 읽어서 바이너리 형태로 변환시켜 저장해놓는 게 효율적이라는 이야기를 듣고 간단한 Converter을 구현하고 있다.  김덕규  **1. 범도의 도움을 받아 스마트 포인터에 대해 공부하고 프레임워크에 적용해보기**  ComPtr과 unique\_ptr을 공부하고 이를 적용해 보았다.  기존에 사용하던 DirectX12 인터페이스 클래스들을 Comptr을 사용했다.  그리고 복사 과정이 필요없는 클래스는 unique\_ptr을 사용했다.  **2. 학습하지 못한 7장을 공부하기**  7장을 읽어보니, 주로 기하 도형 예제가 많이 있어서 지금 단계에 필요 없다고 생각했다. 추후에 맵을 띄우거나, 필요 시에 읽어 봐야겠다.  **3. 만든 카메라를 적용해 입체적으로 메쉬 띄워보기**  카메라를 적용해 Projection과 View행렬을 곱해 입체적인 메쉬를 띄웠으나, 조금 이상한 부분이 있었다. 오브젝트가 잘려지는 듯한 느낌과 회전 시에 조금 이상을 띈다. | | |
| 다음주 할 일 | 최현욱  1. **DB연동 공부**  홍범도  1.1개 모델 띄우기 마무리 + 인스턴싱 공부  김덕규  1. 모델이 찌그러지는 현상 고치기  2. 지금까지 메쉬를 띄운 과정을 기능에 맞게 팀원들과 회의 후 나누기 | | |
| 문제점 | 홍범도  - 벌써 1월이 다 끝나가는 데 모델이 안뜨는 점에 자괴감이 좀 들고 있는데  막히는 부분에 대해서는 빠르게 조언을 얻어가며 해결해야겠다.  김덕규  - Proj행렬과 View행렬을 적용했을 때 이상한 점을 발견했다. 1/31(일)에 고칠 예정이다. | | |