|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Magician War | | | |
| 9주 | 2021. 2. 21 ~ 2021. 2. 27 | 작성자 | 김덕규 |
| 주간 목표 | 최현욱  **1. DB연동 공부 및 테스트**  홍범도   1. **~~애니메이션 공부 및 띄우기~~**   **수정 – 애니메이션 converter 및 애니메이션 공부**  김덕규  **1. 메쉬에 텍스쳐 입혀보기**  **2. 개발 단계 카메라 조작 만들기, 기초적인 터레인 만들기** | | |
| 이번주 한 일 | 최현욱  **1. DB연동 공부 및 테스트**  **-** 게임 서버 강의 막바지에 진행된 DB실습 강의 영상을 보면서 공부함. 말이 실습이지 msdn에 있는 코드를 그대로 가져와 사용했기 때문에 경험치가 크게 축적되지 않아 실력적인 측면에서 크게 나아졌다는 느낌이 들지 않음.  - 강의를 통해 DB에 Connect한 후 DB에서 데이터를 값을 읽어오는 것을 실습해봄.  게임에 넣을 DB연동 관련한 기능은 킬과 승수를 통한 간단한 랭킹 확인과 로그인 기능인데, 랭킹 확인의 경우는 이 기능을 약간 수정해서 사용하면 될 것 같다.  - 추가적으로 랭킹 갱신을 위해 데이터 수정과 로그인을 위해 데이터 추가 기능을 구현 해야함. 해당 기능은 강의 자료에 언급되지 않아 자료들을 찾아봐야 할 것 같다.  홍범도   1. **~~애니메이션 공부 및 띄우기~~**   **수정 – 애니메이션 converter**   * 모델 mesh과는 달리 bone과 애니메이션을 불러오는 converter 불러오는 코드를 작성하였다. 기존 Direct3D 예제에서 m3d 구조로 만든 solider 의 형태를 모티브로 하여 bone, keyframesize 등등을 들고있는 형태로 만들어 주려고 하였다. 그러나 계통구조로 Bone의 Offset은 얻어와지지만 그뒤에 Control Point가 안얻어와져서 애를 먹이고 있다. 이게 되어야 Vertex, Index, 그후 애니메이션 정보도 얻어와지는데;; 문제를 해결해보고 안되면 물어물어 해결해야 * 할 것 같다.   **수정 – 애니메이션 공부**   * 애니메이션은 계통구조로 이루어져 부모 – 자식의 관계로 이루어져있고 자식 뼈대는 독립적으로 움직일 수 있지만 부모가 움직이면 그 영향을 받는다.   ( 이에 따라서 캐릭터 구조를 짤 때 생각을 해야하지 않을까? )  - 메시 스키닝  정의 – Skleton을 정점과 다각형들로 감싸고 Skleton이 주변 정점과 다각형의 형태와 위치에 영향을 주는 기법  스키닝에서는 뿌리변환의 하향식을 이용하는데 부모의 월드행렬을 미리 계산하고 그 자식에게 뿌려줌으로써 동작을 한다.  김덕규  **1. 메쉬에 텍스쳐 입혀보기, 개발 단계 카메라 조작 만들기, 기초적인 터레인 만들기**    메쉬에 텍스쳐를 입히고 기초적인 터레인을 생성했다. 그리고 개발 단계의 카메라로 자유시점 카메라를 제작했다. 문제점으로는 타일을 10000개를 둘 경우 프레임이 드랍되는 현상을 보인다. 이를 해결해봐야 한다. | | |
| 다음주 할 일 | 최현욱  **1. DB연동 공부 및 테스트**  홍범도  **1. 애니메이션 Converter**  김덕규  **1. 프레임 드랍 현상 원인 찾기**  **2. 육면체를 띄우고 기초적인 플레이어 제작(이동, 카메라 시점)** | | |
| 문제점 | 최현욱  온라인 강의로 전환된 시점부터 강의 내용에 대한 이해도가 떨어지는 부분이 계속 문제가 되고 있다.  홍범도  애니메이션 FBX에서 문제가 발생할 줄이야 우리 Asset에 문제가 있는건가 Skeleton을 통한 Bone은 가져와 지는데 왜 애니메이션할때의 다른 정보들이 안받아와지는지 모르겠다.  김덕규  타일을 10000개를 둘 경우 프레임이 매우 저하된다. 이를 해결할 방법을 찾아야한다. | | |