

개발일지			
개발과제	작성일	프로젝트 이름	이름
	20230524	FGO AR CARD	김진재
	<div>1. 아이디어 도출하기</div> <div>2. 구성 정하기</div> <div>3. 프로젝트에 사용할 Asset 찾기</div>		
내용	<div>1. 아이디어 도출하기</div> <p>Vuforia를 활용하여 AR 명함을 만들었던 경험과 타로 카드를 AR 콘텐츠로 제작한다는 것을 차용하여 FGO에 등장하는 서번트 카드들을 AR로 제작하기로 정함.</p> <div>2. 구성 정하기</div> <p>출시된 서번트들이 굉장히 많기 때문에 출시 초기에 등장한 캐릭터 위주로 진행하기로 하였음. 서번트 카드와 함께 모델링을 구하여 서번트 카드를 찍을시 서번트 모델링이 나타나는 형태로 구현하고자 함.</p> <div>3. 프로젝트에 사용할 Asset 찾기</div> <p>인게임의 경우 2D 기반의 스프라이트Sprite를 사용하기 때문에 3D 모델링을 별도로 구하여야하나 Fate 시리즈의 경우 3D 기반의 게임이 여럿 제작이 된 이력이 있어 서번트 당 하나의 캐릭터로 프로젝트에 사용할 Asset을 구할 수 있을 것으로 보임.</p>		

# 개발일지

개발과제	작성일	프로젝트 이름	이름
	20230525	FGO AR CARD	김진재
	<div>1. 프로젝트에 사용할 Asset 찾기</div> <div>- 캐릭터 모델링</div> <div>- 카드 디자인</div> <div>2. 애니메이션 적용하기</div>		
내용	<div>1. 프로젝트에 사용할 Asset 찾기</div> <div>- 캐릭터 모델링</div> <p>캐릭터 모델링의 경우 유료 모델링의 판매가 빈번하여 고퀄리티의 모델링을 구하기 어려울 것으로 보임. 따라서 기존 게임들을 언패킹한 데이터를 찾아 모델링으로 활용하고자 함. 이에 따라 각종 게임의 데이터를 확인하였으나 최종적으로 타이거 콜로세움(2007년/psp)의 데이터로 모델링을 입수하였음.</p> <div>- 카드 디자인</div> <p>FGO의 카드 디자인을 활용하여 캡처 본을 이용하도록 하였음.</p> <div>2. 애니메이션 적용하기</div> <p>모델링에 애니메이션을 적용하는 과정 자체는 경험이 있으나 난관에 봉착한 경우가 많아 실질적으로 Mixamo를 활용하여 모델링에 애니메이션을 입히는 과정이 순탄치 않았음.</p>		

개발일지			
개발과제	작성일	프로젝트 이름	이름
	20230526	FGO AR CARD	김진재
	<div>1. 애니메이션 적용하기</div> <div>2. Asset 파일 및 폴더 정리</div>		
내용	<div>1. 애니메이션 적용하기</div> <p>Mixamo를 활용하여 애니메이션을 적용하고자 하였으나 모델링의 일부가 인식이 되지 않아 마커 오류가 다수 발생하였으며 애니메이션 적용 도중 팔다리의 모델링이 늘어나거나 찢어지는 현상이 발생하여 난관에 봉착하였음.</p> <p>이에 대한 해결방안을 고심하던 중 기존의 다른 Asset에서 애니메이션만을 가져오도록 하여 Mixamo에서의 시간 소비를 줄였으며 마커 오류로 인한 문제 발생을 해결할 수 있게 되었다.</p> <div>2. Asset 파일 및 폴더 정리</div> <p>Asset.Store에서 다수의 기존 Asset을 활용하였기에 파일과 폴더들이 번잡하게 꼬이게 되었다. 이를 해결하기 위해 폴더를 정리하여 파일들을 각각의 폴더로 보내도록 하였다.</p>		

개발일지			
개발과제	작성일	프로젝트 이름	이름
	20230529	FGO AR CARD	김진재
	<div>1. 대사 음성파일 적용하기</div> <div>2. 빌드 하기</div>		
내용	<div>1. 대사 음성파일 적용하기</div> <p>FGO의 서번트 등장 대사를 활용하여 AR로 서번트의 모델링이 나타날 경우 해당 서번트가 음성으로 등장 대사가 나오도록 적용하였다.</p> <div>2. 빌드 하기</div> <p>대사 음성파일을 적용한 이후 정상적으로 작동하는 것을 확인하였다.</p> <p>이후 빌드 작업을 위해 씬Scene을 저장하고 다시금 Asset과 파일 폴더들을 정리하여 마무리 작업을 진행하였다.</p> <p>첫 빌드 결과 음성 파일이 제대로 출력이 되지 않았으나 빌드 세팅에서 LZ4HC로 설정하자 빌드 되어 음성 파일도 정상적으로 출력되는 것을 확인할 수 있었다.</p>		