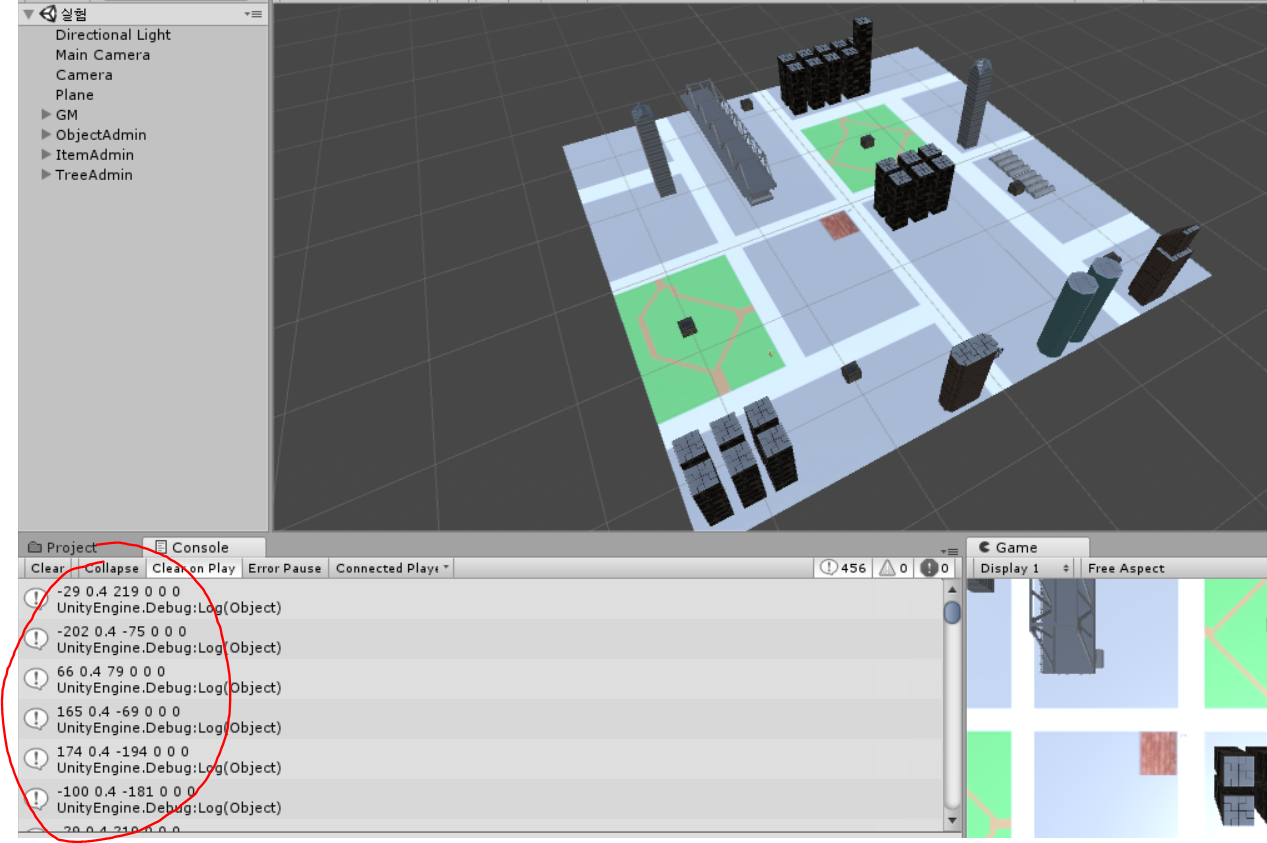
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2013180004김대훈**  **2013180013박진수**  **2013180024윤도균** | **팀명** | 알약전사 |
| **주차** | **23주차** | **기간** | **2019.2.3~2019.2.9** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김대훈**  1. 플레이어의 애니메이션과 무기를 연동하기 위한 준비  * **박진수**  1. 스키닝 애니메이션 부분 구현 2. FBX Exporter 작성  * **윤도균**  1. 유니티 맵툴 제작 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김대훈**
  + **플레이어 정보 패킷에 애니메이션 타입과 무기타입을 추가.**
* **박진수**
* 애니메이션이 있는 오브젝트에 스키닝 애니메이션을 적용하였음.
* FBX Exporter를 만들어 원하는 정보를 파일로 뽑아낼 수 있도록 작성 중.  
  아직 완벽하게 정보를 뽑아내지는 못함.
* 클라이언트에 애니메이션이 적용되긴 했지만 FBX SDK의 좌표계가 DirectX12와 달라서 그에 맞게 정보를 뽑아내기에는 아직 공부가 필요함.
* **윤도균**
  + 유니티를 이용해 스테이지를 제작할 때 모든 오브젝트의 위치와 각도를 저장해서 바이너리 파일로 만들어 주는 스크립트를 작성해 맵툴로 사용할 수 있도록 함



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | * **김대훈** * **박진수**  1. FBX 파일에서 원하는 정보를 제대로 뽑아내지 못했음.  * **윤도균** | **해결 방안** | * **김대훈** * 박진수  1. 특강을 들으며 FBX SDK 공부   **- 윤도균** |
| **다음 주차** | **24주차** | **다음 기간** | **2019.2.10~2019.2.16** |
| **다음주 할 일** | 1. DirectX12 공부 2. 애니메이션 공부 및 구현 3. 게임시스템 구현 4. 지형 제작   4 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |