**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2023-03-10 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 이서연 | 작성일 | 2023-03-10 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 11주차 – 이번 주 한 일, 다음 주 계획 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 1. 11주차 한 일 정리   박재우  이서연  정롭비   1. 계획 진행상황 검토   박재우  예제 프로젝트에서 우리 모델 애니메이션 띄워보기 (O)  Vivox 공부 (이론은 찾아보았으나 실습 부족)  FBX SDK 공부 및 실습 (FBX파일 안에 애니메이션과 모델이 다 포함되어 있어야 하는데 구매한 모델이 애니메이션과 모델이 분리되어 있어서 이에 대한 추가구현이 필요해 시간이 부족하다고 판단되어 취소)  캐릭터 능력치 설정 (O)  만들어진 프레임워크에 애니메이션 띄우기 시도(오류 발생)  이서연  Scene 전체의 외곽선 표현하는 법 공부 및 구현 (O)  툰 쉐이딩 공부 및 구현 (O)  조명, 그림자 공부 (공부 중이나 아직 부족한점이 많음)  + Deferred Rendering 공부 및 구현 (Lighting Pass 부실)  + Deferred Rendering을 확인하기 위한 디버그창 생성 (오류)  정롭비  IOCP 서버 구현을 위한 공부+실습 (O)  테스트 맵 유니티에서 배치 및 생성 (수정 필요)  로비, 배틀 서버 설계 (클라이언트가 없어서 구현불가)  서버 프레임워크 구현 및 클라이언트와 결합 시도 (클라이언트가 없어서 구현불가)  IOCP서버 최적화 공부 및 구현 (현재 주어진 상황에서는 완료)  공통  DirectX12의 컴포넌트 구조 클라이언트 프레임워크 (O)  2D 이미지 띄우는 방법 및 글자 띄우기 공부 (찾아보는 중이나 아직 미구현)  게임의 흐름 완성 및 스토리, 대사 작성 (미룸)  맵 설계 (테스트 맵만)  사운드, 이펙트 등 추가 리소스 수집 (미룸)   1. 다음 주 할 일 (12주차)   박재우  Texture 버그 수정  애니메이션 추가  이서연  MRT를 확인하기 위한 Debug Shader 버그 수정  애니메이션 컨트롤러 공부  정롭비  IOCP 최적화  채팅 만들기  테스트 맵 수정 |
| 결정사항 | 3.20(월) 7교시 (3:30 ~ ) 면담 |
| 향후일정 | 12주차 계획 완료  다음 회의 시간 – 3.16 or 3.17 |
| 특이사항 | 없음 |