**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2023-01-06 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 정롭비 | 작성일 | 2023-01-06 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 2주차 – 이번 주 한 일, 다음 주 계획 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 1. 2주차 한 일 정리   박재우    이서연    정롭비     1. 다음 주 할 일 (3주차)   박재우  모델 추출 과정에서 문제 있는 부분 해결 방안 모색  Vivox 개요 조사  이서연  DirectX12프로젝트에 육면체와 조명 띄우기  툰쉐이딩 구현 외곽선 시도  여러가지 쉐이더 프로그래밍 종류 찾아보고 졸작에 넣을만한거 골라보기  그림자 개요 조사  정롭비  게임 서버 프로그래밍 책 5장 까지 정독,  Effective C++ 책 1회 정독,  만들어둔 콘솔 컴포넌트 프레임워크 기반 게임에 IOCP 적용 시도  공통  컴포넌트 디자인 패턴 프레임워크에 DirectX12 결합하는 방법  애니메이션에서 상하체를 분리하여 표현하는 방법   1. 모델 불러오는 것을 Binary VS FBX SDK   세 명 모두 Binary로 추출하여 사용하는 것이 익숙하므로 일단 Binary로 사용,  만약 Binary로 추출하는 곳에서 치명적인 문제가 있거나 꼭 필요한 기능이  FBX SDK를 사용해야 한다고 판단되면 그 때 다시 회의 후 확정 |
| 결정사항 | 위의 내용과 같음 |
| 향후일정 | 3주차 계획 완료  다음 회의 시간 – 1.12 or 1.13 |
| 특이사항 | 없음 |