| 주차/일자 | 6주차 / 1.28~2.3 | 작성자 | 김정훈 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 |  | | |
| 회의 내용 | 2024.02.02 주간회의   * 이동 값 수정 방안 논의 (가속도, 속도, 마찰력)   + 키 2개를 동시에 누를 시 속도를 2배로 받음   + 각 방향을 곱해서 최종 방향을 정하고 -> 속도를 줌   + 배틀 그라운드 참고해서 제작할 것   + 애니메이션 속도에 맞춰서 가속도, 마찰력 맞추기   + 두 걸음(애니메이션 첫 사이클) 정도만 가속도를 줌 정지시 마찰력 크게 미끄러지는 느낌 없도록 제작 * ADD\_OBJ, REMOVE\_OBJ(버튼형식으로 만들어주기) * 모델 추출한 값 & 모델 수정파일(.prefab) 드라이브->리소스 폴더에 업로드 함 | | |
| [다음 주 회의 안건] (2024.02.09)   * 구현 내용 확인 * 클라이언트 코드 병합 논의(충돌+애니 블랜딩) | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 전처리 지시문을 이용하여 서버, 클라이언트 간의 충돌을 방지 * 이동 패킷 생성 및 통신 확인 클라이언트(방향) <-> 서버(좌표) | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 모델 수정/추출 방식 공유   + 모델 늘어짐을 해결 방식 공유 및 수정 파일 업로드   + 추출 모델의 애니메이션 순서 공유   + 에반 모델 수정 후 추가      * 충돌처리   + 추출한 모델의 데이터 중 <bound>값이 바운딩 박스 값임을 확인      * + 바운딩 박스 랜더 할 때 파일에서 불러온 바운딩 박스값이 들어오지 않음을 발견하고 이를 중점으로 분석함   + 자식 객체에 바운딩 박스의 mesh 정보가 있는데 해당 정보가 자식 객체의 boundingbpoxMesh 클래스에 넣어지고 있지 않아 초기화 값으로 출력되는 문제를 늦게 발견하여 이에 대해 수정중 * 문제 발견이 늦어 해결도 늦어지는 중.. * 디버깅용 콘솔창 추가 | | |
| [이상민 - 클라이언트]  <일>  휴식  <월>  팰월드라는 게임에 빠져서 하루종일 게임을 했다.  이 게임은 여태까지 어떻게 하면 새롭고 재밌는 게임을 만들까하는 생각과는 달리 그냥 포켓몬과 젤다의 전설의 재밌는 부분을 섞어놓은 게임이었다. 기본적인 방향성이 우리 게임과 비슷해서 더 재미있게 했다.  <화>  애니메이션의 블렌딩과정을 확인하기 위해서 두 애니메이션을 동시에 켜봤다. 하지만 두 가지의 애니메이션이 충돌. 5주차와 비슷한 결과였다. 계속 코드를 바꿔가며 수정해봤지만 이 방법이 잘못됨을 알고 보간을 하는 방법이 정답일 것 같다 생각해서 보간에 대해서 제대로 공부하기로 결심했다.  <수>  기본적으로 애니메이션을 보간하는 방법으로는 두 가지가 있음을 공부했다. 선형보간, 구형보간 이렇게 두 가지로 나뉜다. 선형보간은    이런 식으로 정의할 수 있는데 실제로 이런 함수를 D3DX에서도 지원했다. 하지만 이 방법은 계산식이 간단하기 때문에 속도는 빠르다. 하지만 애니메이션이 매끄럽지는 못하다. 이 방식은 메인 캐릭터의 애니메이션 방법보다는 주변 배경을 담당하는 객체에 사용하는 편이 좋을 듯하니 기록해두고 나중에 사용할 부분에 사용해야 겠다.  구면보간은 **D3DXQUATERNION\* D3DXQuaternionSquad(** **\_Inout\_ D3DXQUATERNION \*pOut,** **\_In\_ const D3DXQUATERNION \*pQ1,** **\_In\_ const D3DXQUATERNION \*pA,** **\_In\_ const D3DXQUATERNION \*pB,** **\_In\_ const D3DXQUATERNION \*pC,** **\_In\_ FLOAT t****);** 라는 함수로 사용된다.  Slerp(Slerp(pQ1, pC, t), Slerp(pA, pB, t), 2t(1 - t))  이 함수는 위와 같은 연산을 사용한다. 애초에 Slerp자체가 구형보간이어서 Slerp만 사용해도 괜찮을 것 같다.  <목>  실제로 코드에 시도해 보았다. 하지만 문제점이 있었다. 사용하기 위해서는 D3DXQUATERNION 타입으로 사용해야 했다. 그래서 현재 애니메이션의 Transform에 사용되는 XMFLOAT4X4을 형변환 해야 했지만 두 가지 행렬의 크기가 달라서 어떻게 해야할지 갈피를 못잡고 있는 상황이다.  <금>  모델 추출 방법이 잘 안되는 부분을 김진선(클라)이 알려주었다. 그리고 모델의 추출은 김진선이 했고 나는 그 방법을 배워서 나중에 애니메이션과 같이 추출할 때 사용할 예정이다.  그리고 다른 팀의 애니메이션 블렌딩 방법을 들었다. 그 팀은 블렌딩을 보간을 통해서 하지 않고 두 애니메이션을 키고 두 애니메이션의 무게를 다르게 설정하는 방식으로 했다. 이 방법도 좋은 것 같아서 일단 다음 주에 시도해 볼 예정이다.  <토>  보고서를 마무리 지으며 전 주차에 일단 작동이 되는 게 중요하다는 교수님 말씀이 생각이 나서 다음 주에 안되는 보간해서 사용하는 방식은 잠시 내려두고 무게를 다르게 설정해서 블렌딩을 먼저 한 다음에 나중에 보간에 대해 제대로 공부하고 바꿀지 말지 선택해야겠다. | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [김정훈 - 서버]   * 이동 회전 동기화 작업 및 이동하는 NPC 생성   [김진선 - 클라이언트]   * 충돌처리 마무리 * 씬 변경   [이상민 - 클라이언트]   * 플레이어들 컨테이너 * ADD\_OBJ, REMOVE\_OBJ(플래그 세워서) * 애니메이션 블렌딩 | | |