| 주차/일자 | 9주차 / 2.18~2.24 | 작성자 | 김정훈 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 깃 머지 & 향후 해야할 일 정리 | | |
| 회의 내용 | 2024.02.24 주간회의  애니메이션 블렌딩 구조짜기 대대대성공   * 해야할 일   + 맵 유니티로 띄워서(바운딩까지) 로드 -> 진선     - 사용 예정인 에셋의 제작자가 만든 다른 무료 에셋으로 진행   + 씬 전환 ->진선   + MOVE 개선 -> 상민   + 애니메이션 삽입 -> 상민   + 맵 제작(1/4)->상민(취소 : 3월되면 지원금이 들어오기 때문)   + 애니메이션 통신 -> 정훈 * 내일까지 충돌 확인 후 수정. 완료하면 알려주기(진선) | | |
| [다음 주 회의 안건] (3/1 금요일 21:00)   * 개강 전 총 정리(중간 발표까지 할 내용) | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * NPC 이동을 구현하려고 했으나, 이동 시 다른 클라이언트에서 애니메이션 미작동으로 인한 우선순위 변경. * 클라이언트 코드 변경(씬 분할)로 인한 작업 내용 변경(기존의 코드들을 새로운 코드에 넣어야 함) | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 씬 변환   + 기초 틀과 변환되도록 두 씬을 제작하였으나 바운딩 박스를 랜더 하는 과정에서 문제가 발생하였으며(바운딩 박스 값으로 null이 넘겨졌음), 충돌처리와 Player 객체 관리 장소 변경 후 제작하는 것이 옳다 판단해 기존 작업 내용 폐기 (추후 참고를 위해 오류 있는 버전으로 백업) * Player 객체 관리 장소 변경   + 본래 Framework에서 build, rend 해주던 player를 Scene에서 하도록 수정 * 충돌 처리   + 8주차 진행 내용에 따라, 각 오브젝트는 하나의 바운딩 박스를 가짐, 그러나 그 바운딩 박스가 오브젝트 마다 다른 계층에 존재하기 때문에 이를 해결함   + 하위 계층에 있는 바운딩 박스 정보를 찾아 상위 계층으로 복사   + 팀원들과 git으로 병합 후 충돌 확인이 안되어 해당 사안 수정 필요 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 결론적으로 블렌딩을 완벽하게 성공했다. * 처음에 블렌딩의 구조를 완벽히 설계했다고 생각했는데 실제 실행을 하니 오류가 생기고 자연스럽게 연결이 아닌 부자연스러운 동작으로 연결되었다. 그 문제점을 3일간 해결하지 못했었다. * 예상했던 문제는 void CAnimationController::AdvanceTime(float, CGameObject\*) 부분에서 두 가지 애니메이션을 보간하는 수식 부분에서 오류가 있었다고 생각했다.      * 이 Interpolate()함수를 확인하지 않았기 때문에 혼자 3차원 객체의 선형보간하는 방식의 함수를 구현했기 때문에 그 부분에 오류가 있나 검사를 했었다. 공부는 이 자료를 보며 공부를 했다.     출처 : <https://blog.spiralmoon.dev/entry/Algorithm-%EC%84%A0%ED%98%95-%EB%B3%B4%EA%B0%84%EB%B2%95-Linear-interpolation>   * 하지만 저 함수를 썼지만 오류가 생겨서 옆팀의 애니메이션 블렌딩을 마쳤다는 홍예나에게 자문을 구했다. 코드를 분석해준 결과로는 섞으려는 애니메이션 중 두 번째 애니메이션의 SRT를 추출할 때 업데이트된 포지션 값을 받아서 오류가 생긴 것 말고는 다른 오류는 없어보인다고 했다.      * 그래서 두 번째 애니메이션의 포지션 값을 0으로 바꿨지만 여전히 오류는 지속되었다. * 3일간 찾아도 안보이던 오류가 목요일 낮에 낮잠을 자고 일어나서 10분간 훑어보는 와중에 발견되었다. 그 문제는 SetTrackBlending()함수를 써야했지만 SetTrackAnimationSet()함수를 써서 생긴 아주 단순한 오류였다.      * 현재는 수정한 상태로 정상작동한다. 원래 선형보간을 통한 애니메이션 블렌딩은 두 애니메이션을 엄청 자연스럽게 이어주었다. 그 전에 성공했다고 착각한 블렌딩은 버벅임이 있을뿐 애니메이션 블렌딩은 전혀 동작하지 않았던 사실을 알게 되었다.      * 그 전과 달리 사이의 블렌딩된 애니메이션이 두 가지 애니메이션을 매끄럽게 이어주는 모습을 볼 수 있다. | | |
| 특이사항 | 클라이언트 프로그래밍 간의 충돌 문제(2/25 해결 예정) | | |
| 다음 주 수행 계획 | [김정훈 - 서버]   * 플레이어 이동 시 다른 클라이언트의 이동 애니메이션을 적용하기 위해 애니메이션 상태를 통신하고, 회전 값을 추가   [김진선 - 클라이언트]   * 유니티에서 맵 제작 후 작업 환경에서 로드 (테스트) * 씬전환   [이상민 - 클라이언트]   * 애니메이션 삽입(11개) * Move()시에 그 방향으로 캐릭터 회전 | | |