Zombie slaughter (좀비 학살자)

12 주차 (3/22 ~3/26)

작성자: 야준서

**월별 목표**

1일 1커밋

모델 로드, 애니메이션 졸작 코드에 적용시켜 모델 띄우기

클라이언트에서 이벤트를 보내면 거기에 맞는 결과를 서버에서 계산하여 클라이언트에 보내기

**주별 목표**

**야준서**

애니메이션 성공하기

**홍순조**

**주간 회의 내용**

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **3월 22일 ~ 3월 26일**  애니메이션 로드 성공  Bin 파일이 아닌 fbx에서 데이터를 뽑아 저장해서 빌드 시 저장된 데이터를 로드하는 방식으로 구현했습니다.  기존에 모델을 로드하면 메쉬가 하나 나오는 문제가 있었는데 해결했습니다. 졸작에 쓸 모델이메쉬가 하나가 아닌 여러 개여서 생기는 문제였습니다. Fbx 로더에서 로드한 정보를 컨테이너에 저장하는데 컨테이너 한 개만 그려지게 설정해서 생긴 문제였습니다. 컨테이너 여러 개를 로드하고 렌더 하게 수정하려고 했지만 하는 와중에 코드가 너무 꼬여서 다른 방법을 선택했습니다.  유니티에서 추출한 모델을 3ds max에 임포트 하고 그곳에서 메쉬를 합친 다음에 믹사모를 이용해 리깅을 했습니다.  애니메이션은 모델 페키지에 있는 애니메이션 대신 믹사모에 있는 애니메이션을 이용해서 모델 fbx와 애니메이션을 적용했습니다. 다시 3ds max에 임포트 한 뒤 애니메이션 시간을 조정해 추출했습니다.  다만 문제점은 모델을 합쳐서 새로 리깅하는 방법을 선택하니까 무기 메쉬에 문제가 생겼습니다. 믹사모에서 하는 리깅 방법은 간단한 기능 밖에 없어서 무기를 팔로 인식하는 문제가 생겼습니다. 무기를 팔로 인식하니까 애니메이션 적용시 총이 휘는등 어색한 모습이 연출되었습니다. 이 점은 3ds max로 리깅을 제대로 해야할 것 같습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
|  |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

애니메이션 로드에 성공했습니다.

**홍순조**

**이번 주 못한 점**

**야준서**

애니메이션으로 너무 많은 시간을 소비했습니다. 빨리 작업을 진행해야 할 것 같습니다.

**홍순조**

**다음주에 할 일**

**야준서**

1일 1커밋

그림자 적용

**홍순조**

1일 1커밋

3월 성과

클라이언트

드디어 애니메이션을 졸작 프로젝트에 적용했습니다. 아직 완벽한 것은 아니지만 그래도 한시름 놓은 것 같습니다. 아마 졸작 진행 중에 제일 큰 고비가 아니었을까 싶습니다. 다만 애니메이션으로 시간을 너무 많이 잡아먹었고 코드적으로는 진행시킨 부분이 많지가 않기 때문에 분발해야 할 것 같습니다.

서버

4월 준비

클라이언트

1일 1커밋 자꾸 안 지키는데 다시 마음잡고 해야 될 것 같습니다. 개발 진행이 너무 느린 것 같습니다. 4월은 그림자를 구현하고 좀비 인스턴싱과 기존에 완성 못했던 충돌 처리를 완성시키고 좀비가 체력이 다 닳을 시 죽는 애니메이션까지 추가해서 기본적인 게임의 모습을 갖추게 하는 게 목표입니다.

서버