Zombie slaughter (좀비 학살자)

2주차 (1/3 ~ 1/9)

작성자: 홍순조

**월별 목표**

1월

모델 띄우기 (맵, 캐릭터)

**주별 목표**

클라이언트: 유니티로 게임에서 사용될 맵 제작하기

서버: 간단한 다이렉트 모델에 서버를 추가하여 클라이언트 모델사이에 통신을 구현하기 위한 더미 클라이언트 구현

**주간 회의 내용**

하루에 다이렉트 책 50쪽식 공부

이번주 개인 목표 설정

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **1/4**  유니티 에디터를 이용한 맵 제작    구매한 모델을 활용해서 맵 제작 중입니다  울타리를 이용해서 맵 크기인 100유닛(100미터) 거리를 표시했습니다. 실제 이동할 수 있는 거리는 100 유닛이지만 카메라는 그 범위를 벗어날 수 있으므로 100유닛 이상의 맵 크기를 구현했습니다.  좀비가 스폰 되는 해골 건물 모델을 배치해 좀비가 스폰 되는 위치를 알 수 있게끔 했습니다.  **1/5**  맵 fbx 파일로 추출  유니티 fbx exporter 설치 후 맵을 fbx 파일로 추출 시도했습니다  추출은 됐지만 문제가 생겼습니다    유니티에 맵 fbx 파일을 로드 했을 때 위 사진처럼 바닥 텍스처가 제대로 추출이 되지 않으며 모델 일부분이 제대로 추출되지 않는 문제가 생겼습니다.  맵을 다이렉트에서 띄워본 적이 없어서 다이렉트에서 띄울 시 어떤 문제가 생길지는 모르겠지만  이번 주는 이 파일을 이용해서 맵 로드를 시도해 보겠습니다.  **1/6**  모델 fbx 파일로 추출  맵과 같은 방법으로 캐릭터 모델 fbx 파일 추출 시도    하나의 모델만 추출하고 임포트 했는데 다른 모델들까지 겹쳐서 추출되는 문제가 발생했습니다.  유니티에서 제공하는 fbx exporter 이 막혀서 다른 추출기를 다운로드해서 사용해 생기는 문제인지 아니면 제가 미숙해서 생기는 문제인지는 모르겠지만 다른 방법을 찾아야 될 거 같습니다.  **1/7**  애니메이션 연구  다이렉트 방학 특강 수업과 책을 활용해 공부를 했습니다. 스키닝 기법을 사용하기 위한 각 정점의 변환 방법을 공부했습니다.  **1/8**  모델 bin, txt 파일로 추출  Fbx 파일 추출 시 문제가 생겨 유니티 스크립트를 이용해 모델 정보를 bin, txt 파일로 추출했습니다    아직 다이렉트를 통한 모델 로드는 시도하지 못했습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **1/4**  다이렉트 3D특강을 들었다.  모델 데이터를 유니티에서 뽑아오는 방법을 설명을 듣고 이를 무료 에셋에 적용하여 데이터를 뽑아 보았다.  주간회의를 하였다.  문제점:   1. 데이터를 잘 뽑았는데 그것을 다이렉트에 옮기기 위한 연구 필요 2. 휴식상태, 걷기 상태 등 다양한 상태에 맞는 에니메이션을 객체 적용하기 위한 기법연구의 필요   **1/5**  다이렉트3D 벡터, 행렬 부분 연구  **1/6**  다이렉트 3D 행렬, 변환 부분 연구  **1/7**  휴식  1/8  더미 클라이언트 부분 제작  문제점: 더미 클라이언트를 제작하는데 키 입력 이벤트의 적용을 카메라에 적용하는 것과 주인공 모델에 적용하는 것과 결과가 다르다. 그래서 이 부분에 대해서 연구가 필요하다. |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

맵을 다 만들었습니다. 생각한 컨셉에 맞게 나온 것 같아 만족합니다.

**홍순조**

졸업작품에 구체적용으로 가능한 연구(유니티에서 모델 데이터 뽑기, 더미클라이언트 제작)를 한 것

**이번 주 못한 점**

**야준서**

모델 추출에 실패했습니다. Fbx exporter 사용의 미숙함 또는 정식 재공 버전이 아닌 것을 사용해서 생기는 문제인 것 같습니다. (미숙함이 더 큰 것 같습니다)

이를 해결하기 위해 다이렉트 수업 때 사용했던 bin, txt 파일로 추출하는 방식을 사용해 졸업작품을 진행해야 될 것 같습니다.

모델 추출하는 데 시간을 낭비해 이번 달 목표인 다이렉트 연구 (애니메이션 기법)에 집중하지 못한 것 같습니다.

**홍순조**

다이렉트 연구를 집중적으로 하여 서버연구를 많이 못한 점. 앞으로 노는 시간을 줄여서 효율적인 시간분배가 필요하다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

다이렉트 초기화 구현 (장치 생성, 기본 프레임 워크)

모델 기존 코드 활용해서 화면에 띄워 보기

애니메이션 기법 연구 (코드 분석, 책)

**홍순조**

다이렉트 더미 클라이언트 완성, 서버 제작하여 더미 클라이언트와 연결

게임 서버 연구