Zombie slaughter (좀비 학살자)

4주차 (1/17 ~ 1/22)

작성자: 홍순조

**월별 목표**

1월

모델 띄우기 (맵, 캐릭터)

**주별 목표**

**야준서**

루나 다이렉트 책 공부하기 (텍스쳐, 애니메이션)

졸작 코드에 메시 클래스를 추가해서 오브젝트 화면에 출력하기

애니메이션 코드 분석

**홍순조**

루나 다이렉트 책공부하기 (조명)

FBX SDK를 이용해서 모델데이터 import export하기

게임서버 공부

**주간 회의 내용**

모델 데이터를 D3D12를 활용해서 띄우기를 이번주에 해보자.

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **1/17~1/19**  졸작 프로젝트에 메시 클레스, 오브젝트 클래스 추가  상수 버퍼를 통해 키보드 입력 값을 파이프라인에 전달해  오브젝트를 움직일 수 있도록 설정했습니다.  상수 버퍼가 공유 되어서 그리기 명령을 여러 번 하면 마지막 명령어에 설정한 상수 버퍼 값으로만 출력이 되는 문제가 발생해 상수 버퍼를 여러 개 만들고 더미 디스크립터 힙을 이용해 필요한 상수 버퍼를 연결해 사용하는 방법을 사용했습니다.  **1/20**  다이렉트 방학 특강 애니메이션 수강 및 코드 분석했습니다.  **1/21**  루나 다이렉트 책 텍스처, 블렌드, 깊이 스텐실 버퍼 공부했습니다.  **1/22**  Fbx 이용한 애니메이션 예제 코드 분석했습니다. 사실 분석한 시간 보다 fbx sdk를 다운로드고 설정하 는데 설정 방법을 잘 못해 설정하는 데에 시간을 다 썼습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **1/18**  애니메이션 코드를 분석하고, Game Frame을 위하여 게임타이머를 연구하였다.  FBX SDK ViewScene예제와 importScene예제를 다음날 수업을 위하여 분석하였다.  **1/19**  다이렉트 특강을 듣고 특강내용을 복습했다.  특강내용은 FBX SDK의 구조와 개념들이었고 준비해간 질문을 하여 내각 어려워했던 문제를 해결하였다.  **1/20**  다이렉트 특강을 듣고 특강내용을 복습하였다.  특강내용은 FBX SDK 예제의 코드를 분석하는 내용이었고 FBX구조와 개념들을 추가로 설명하는 시간이었다.  **1/21**  게임서버과제를 하고 게임서버강의를 들었다.  **1/22**    교수님의 예제를 사용하여 우리가 유니티에서 쓰는 좀비모델의 fbx파일을 화면에 띄어보았다.  문제점은 fbx파일에 애니메이션정보를 어떻게 담아야하는 것이다. 그리고 우리에게는 무기가 2가지가 생겼는데 unity에서 스크립트로 오브젝트를 데이터를 추출하는 기존의 방법이 있고 새로운 방법은 fbx sdk를 이용하는 방법이 있다. 우리는 그래픽 리소스의 툴로 유니티를 사용할 예정이므로 유니티를 기본적인 툴로 사용하고 필요 한 경우 fbx sdk를 사용할 예정이다. |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

나름 계획한 목표대로 진행한 것 같습니다.

**홍순조**

fbx 데이터를 화면에 띄워서 좋았고 처음으로 모델을 띄웠다. 다이렉트 3D에서 내가 이해했지 못하고 지나쳤던 부분을 책으로 다시 복습을 해서 기본적인 3D프로그램의 이해를 높일 수 있었다.

**이번 주 못한 점**

**야준서**

너무 쓸데없는 부분에 시간을 많이 쓴 것 같습니다. 1주 차에는 fbx 추출하는 데 하루를 날렸고 이번에는 fbx 설정하는 데 시간을 날렸습니다.

**홍순조**

게임서버 공부를 부족하게 하였다. 이번주에는 공부를 많이 못한점이 나태해진 것 같다.

계획표대로 일정을 개인 연구를 진행시키지 못했다. 이에 대한 패널티를 팀원과 상의해서 부과할 것을 다음 주간 회의의 안건 중 하나로 상정해서 적절한 패널티를 두어 과제 진행을 수월하게 할 것이다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

루나 다이렉트 책 공부(애니메이션)

졸작 코드에 텍스처 출력 코드 추가하기

**홍순조**

모델에 애니메이션 적용해보기

게임서버 과제 완료하기