Zombie slaughter (좀비 학살자)

8주차 (2/15 ~ 2/19)

작성자: 야준서

**월별 목표**

2월

1일 1커밋

애니메이션까지 하기

**주별 목표**

**야준서**

모델 fbx 추출 및 bin 파일 변환

모델 로드

애니메이션 적용

**홍순조**

애니메이션 띄우기

**주간 회의 내용**

이번주에는 꼭 애니메이션 띄우기

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **2/15 ~ 2/16**    믹사모 fbx 파일에 애니메이션을 추가한 후 bin 파일로 변환을 해서 예제 코드에 띄워봤습니다  Bin 파일로 변환을 계속 실패해서 새로운 추출 파일을 이용해서 시도를 해봤으며 성공했습니다. 다만 애니메이션이 적용된 모델이 누워있는 모습으로 나오는데 아마 축 변경 설정을 제대로 안 해서 그런 것 같습니다. 저희는 유니티에서 스크립트를 이용해서 bin 파일로 추출할 겁니다. 오늘 한 애니메이션 적용은 잘 적용이 되었는지 확인 정도만 하면 됨으로 만족합니다.  **2/17 ~ 2/18**    유니티에서 스크립트로 뽑은 모델에 애니메이션을 적용해 예제 코드에 출력해봤습니다. 처음에 자꾸 스킨 메시 로드 부분에서 오류가 나서 출력을 못했지만 추출 스크립트를 바꿔서 시도해봤더니 성공했습니다. 텍스처까지 적용되었습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **2/15~2/16일**  ExportFbxToBinaryFile에서 바이너리 파일로 export한 파일이 기존 코드에서 읽지 못해서 문제를 연구했다. 연구결과 export하는 형식과 read하는 형식이 달라서 생긴 문제였다. 그래서 2/13일에 이용희교수님께 질문을 하여 2월14일에 답변을 받았다. 그리고 오늘인 2/15일에 교수님께서 관련코드를 주셔서 이코드를 수정하여서 사용하면 원하는 결과를 얻을 수 있을 것 같다.  **2/17일**  유니티에서 C#스크립트를 사용해서 모델에 애니메이션을 적용하는데 성공을 했다.    **2/18**  애니메이션은 띄었으나 동작이 반복이 안되는 부분을 수정했다.  원인은 유니티에서 export할 때 유니티에서 애니메이터로 설정을 해야 하는데 그 부분에서 설정을 미숙하게 하였다.  **2/19**  게임서버를 IOCP관련 과제를 진행하였다. 게임서버에서 Overlapped I/O관련해서 새롭게 설정해야하는 부분이 어색하지만 과제를 진행하고 있다. 콜백함수를 통해서 원하는 소켓을 관리하고 원하는 소켓을 위해서 이벤트와 소켓을 대응시키는 방법을 연구하였다. |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

애니메이션이 적용된 모델을 띄웠습니다

**홍순조**

애니메이션을 성공했다는 점이 이번주 최고의 성과이다.

**이번 주 못한 점**

**야준서**

순조형의 도움을 많이 받았습니다. 뭔가 많이 시도를 해봤는데 해본 시간에 비해 성과가 없습니다. 방학 때 진도를 많이 못 뽑아서 아쉽습니다.

**홍순조**

애니메이션을 성공하고나서 조금 나태해져서 그이후 연구를 원할하게 진행하지 못했다. 이제 애니메이션을 끝냈으니 서버의 연구비중을 늘려야겠다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

졸작에 오브젝트 스크립트 추가하기

졸작 코드에 모델로드 코드 추가하기

**홍순조**

1일 1커밋

서버연구 IOCP(Overlapped I/O)연구