Zombie slaughter (좀비 학살자)

5주차 (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**

모델 띄우기

**주간 회의 내용**

**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** |
|  |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

**애니메이션이 적용된 모델을 띄웠습니다**

**홍순조**

**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**

**다음주에 할 일**

**야준서**

졸작에 오브젝트 스크립트 추가하기

졸작 코드에 모델로드 코드 추가하기

**홍순조**

.