Dream World

3주차 2023. 01. 07 ~ 2023. 01. 13

작성자 : 최재준

4주차 목표 ( ~ 01 / 20 )

[1] 박승호

1. 루아 스크립트에 대한 공부 진행 예정

[2] 조창근

1. 그림자 매핑 구현하기. (라이트 맵)
2. 개발자 전용 카메라 제작.
3. 유니티 쉐이더 공부 시작.

[3] 최재준

1. 모델 오류 해결.

3주차 한 일 (1월 07일 ~ 1월 13일)

[0] 공동

01월 09일 회의 진행

주말동안에 진행 현황 공유

기획 부분(캐릭터 별 스킬 등)에 대해서 1월 13일 회의에서 진행하기로 결정

01월 13일 회의 진행

주간동안에 진행 현황 공유

보스몬스터 공격 스킬에 대한 회의 진행

[1] 박승호 (서버)

01월 10일 – 프레임워크 구조에 대한 고민을 하였다.

01월 11일 – IOCP 클래스 틀을 제작하였다.

01월 12일 – 섹션 제작을 시작하였다.

01월 13일 – IOCP 클래스와 섹션 클래스를 연결하는 작업 수행하였다.

[2] 조창근 (클라이언트)

01월 07일 – 컴포넌트 별 오브젝트 빌드 요소 구현 셰이더와 메시 위주로 진행하였다.

01월 08일 – 셰이더 컴포넌트의 매핑 과정을 연결하였다.

01월 09일 – 게임 오브젝트의 렌더 요소에 셰이더 렌더와 메시 렌더를 추가하였다.

01월 10일 – 유니티 셰이더를 찾아보며 hlsl과 어떻게 연동할지 생각하였다.

01월 11일 – 컴포넌트들의 구성요소를 좀 더 보안하였으며 게임 오브젝트 매니저가 할 수 있는 일에 대해 토론하였다.

01월 12일 – 사각형을 띄우기 위한 셰이더 연결이 완성되었으나 노트북의 디바이스 충돌 에러와 함께 띄우지 못하였다.

01월 13일 – 노트북의 디바이스 충돌 오류를 해결하고 사각형이 안 띄어지던 오류가 텍스처 쪽 문제라는 것을 확인하고 해결하여 사각형을 띄었으며 라이트를 적용할 예정이다.

[3] 최재준 (클라이언트)

01월 08일 – 교수님 코드 기반으로 애니메이션 Set을 읽어오는 부분에 대해서 수정하였다. 기존에 애니메이션을 읽어들여 저장하는 방식(틀)에 대해서 많은 부분 수정해야 하기 때문에 구조를 봐가며 수정하였다.

01월 10일 – Animate를 하는 순간 렌더링이 안되는 문제점을 발견하였고, Animate함수가 진행될 때, 변환행렬이 잘 적용되는지 디버깅하며 확인하여 문제가 발생하는 이유를 찾는 중이다.

01월 11일 – 여러 가지 오류를 발견하여 텍스트 파일과 디버그를 통해 이유를 찾는 중이다.

Root좌표계는 이상이 없는데 실질적으로 메쉬의 좌표값이 Scale이 2배돼 다른 좌표계로 날라가 있어서 출력되지 않았다고 생각했던 것을 확인하였다. 플레이어 캐릭터에 대해서 꼬리부분이 몸에 붙어있지 않고 이상한 좌표계로 설정되는 문제점을 확인하였다. 보스 캐릭터에 대해서 바라보는 방향이 Z축으로 기울어져 문제점을 확인하였다. Face 부분 알파 값이 잘 처리돼지 않아서 얼굴 부분이 잘 확인되지 않는 문제점을 확인하였다.

01월 12일 – 추가적인 오류를 탐색하여 확인하였다.

워낙 오류가 많아서 전체적으로 확인하려고 모든 모델들에 대해서 시도해보았다. 다른 모델 또한 확인해 보았고, Panda 모델만 정상적인 위치에 출력되는 것을 확인하였다. 무기를 포함한 모델을 확인하려고 했으나 무기의 텍스처를 읽을 때, 오류 발생하는 것을 확인하였다.