Dream World

9주차 2023. 02. 19 ~ 2023. 02. 24

작성자 : 최재준

10주차 목표 ( ~ 03 / 03 )

[1] 박승호

1. 일정 범위 밖으로 못 나가게 설정하겠습니다.
2. 최재준 요청사항에 따라서, 플레이어가 바라보는 방향에 대해서 서버로 전송하는 코드를 수정하겠습니다.

[2] 조창근

1. 그림자 쉐이더와 애니메이션 쉐이더가 충돌한 부분에 대해서 수정하겠습니다.
2. 카툰 쉐이더 공부하며 조금씩 구현을 시작하려고 합니다.

[3] 최재준

1. 플레이어 이동과 카메라 적용하겠습니다.

9주차 한 일 (2월 19일 ~ 2월 24일)

[0] 공동

02월 21일 회의 진행

1. 맵을 어떻게 설정할 것인가에 대해서 논의하였습니다.

* 중간에 오브젝트를 넣었으면 좋겠다는 얘기가 나왔고, 이에 대해서 빈 맵을 먼저 띄워 기본적인 게임 플레이를 만들고 추후에 오브젝트를 추가하는 것으로 결정하였습니다.
* 이로 인해 씬로드를 이용하여 맵을 추출하는 것이 아닌 일반적인 오브젝트로 설정하기로 하였습니다.

02월 24일 회의 진행

1. 캐릭터 이동시에 오브젝트와 카메라가 어떻게 움직이는 지에 대해서 논의하였습니다.

* 캐릭터가 이동시, 카메라가 보는 방향으로 전진을 시키는 것으로 결정하였습니다.

1. ASD를 눌렀을 때, 카메라 Look 방향을 기준으로 왼쪽, 오른쪽을 바라보면서 이동하는 것으로 결정하였습니다.

[1] 박승호 (서버)

이전 상태와 같습니다.

[2] 조창근 (클라이언트)

02월 19일 – rtv오류와 dsv오류가 있었는데 child material에 shader함수가 예외처리 되지 않아 생기는 오류여서 예외처리 함수를 넣어줘 해결하였습니다.

02월 20일 – 그림자를 띄우는데 그림자 쉐이더가 연결이 되지 않았는지 라이트가 적용이 되지 않아 검정색으로 보입니다.

02월 21일 – 빛이 통과하는지 안 하는지 확인하는 쉐이더 함수에서 오류가 있습니다.

02월 22일 – 라이트 업데이트 함수가 작용하지 않아 생긴 오류를 해결하여 그림자 띄우기를 성공했습니다.

02월 23일 – 2dui를 적용하였습니다.

02월 24일 – 휴식

[3] 최재준 (클라이언트)

02월 19일 – GPU 핸들을 설정해주는 위치를 Shader를 Set해줄 때, 설정해보았습니다.

1. Heap과 CBV 주소값을 받아와서 CreateContantBuffer에서 연결시켜줘야 할 것 같다고 생각했고, CreateCbvSrvDescriptorsHeaps에서 만든 Heap을 Shader에 저장해주고, 그 힙의 시작 주소를 GetCPUDescriptorHandleForHeapStart을 이용해서 받아와서 저장해 주면 될 것 같다는 추측을 하여 시도해 보았지만 막상 GPU 핸들 값이 제대로 설정이 안되는 것을 확인했습니다.
2. 매테리얼을 Set해줄 때 버퍼를 생성하게 설정해주는 것을 시도했는데, 이 또한 제대로 안되었습니다.

* 이 때문에, 계속 지체되면 안 된다고 생각하여 다른 방법으로 설정한 뒤 다른 작업부터 하겠다고 이야기하였습니다.

02월 22일 – 플레이어 객체에 카메라를 종속시켰습니다.

* 회의에 따라 지난 주에 계획했던 씬로드를 사용하여 맵 추출 외에 바운딩 박스를 구현하려고 하였지만, 바운딩 박스를 설정할 플레이어를 먼저 구현해야 돼서 플레이어 객체에 대한 구현을 시작했습니다.

1. 기존에 오브젝트와 분리되어 있던 카메라를 오브젝트에 종속시키고, 플레이어의 움직임에 따라서 같이 움직이도록 설정하였습니다.

02월 23일 – WASD입력에 따라 플레이어 Look벡터를 변경해주었습니다.

1. WASD를 누르다 보면 플레이어가 제대로 출력되지 않는 문제점을 발견했습니다.

02월 24일 – 23일 찾은 문제점을 해결했고,

1. 입력 받은 키에 따른 Look벡터를 모두 더해 Normalize하여 Look벡터를 설정해 주었는데, 서로 반대되는 키를 입력 시 Look벡터가 0이되어 플레이어가 출력되지 않았던 문제를 해결했습니다.
2. 막상 구현을 하고 보니, 기존에 플레이하던 게임에 비해서 플레이어와 카메라 움직임이 이상해 보였고 어떻게 만들 것인지에 대해서 회의를 통해 결정했습니다.