|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Morphosis 작업일지 21주차 | | | |
| 작업 기간 | 18.11.14 – 18.11.21 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내역 | - 애니메이션 데이터 변경으로 인한 FBX 컨버터 자체를 새로 작성하였습니다.    <컨버터 중 Geometry와 Model 파트를 빼내는 부분>  - Test Scene에서 진행하던 내용을 바탕으로 기존 Scene에서 루트 시그니처를 새로 작성하고 PSO를 추가하였습니다.    <루트 시그니처 부분> | | |
| 작업 예정 | - Scene 변경 시에 고려해야 할 점들 수정 및 UI와 3D 피킹 작성.  기본적인 게임 진행을 위해 필수적인 사항  - 버프타이머 큐, 점령 지역 추가, 레벨 에디터 수정  기본적인 게임 승패 판정 가능  - 1대1 클라이언트 서버 연결 및 동기화  기본적인 멀티플레이 환경 구축  - 보는 방향에 따른 캐릭터 방향 및 애니메이션 레이어 수정, 메쉬 기반의 이펙트  이후 진행 사항 | | |
| 기타 | - 데이터 파싱에 있어서 문제가 많아 여러 번 갈아엎었습니다.  문자열 관련 함수에서 모르고 있던 내용이 많아 다시 공부해야 했습니다.  - 몸이 아파 며칠 간 작업을 진행하지 못하였습니다.  - 인텔리센스가 작동하질 않아 딜레이가 심하게 되고 있습니다. | | |