|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 14차 | | | |
| 기간 | 2019-06-03 ~ 2019-06-10 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 현재 상황과 해야할 것들을 정리하면 다음과 같다.  현재 상황   * ChangeScene 안 됨. * LevelMesh, LevelCollisionMap, LevelData(SpawnPoint나 CapturePoint등의 정보) 못 받아옴. * Player Move, Attack, UseSkill 안 됨. Respawn도 없음. * UI 없음. * Capture, RountTime, Victory/Defeat 등 없음. * Skill 없음.   저기에 있는 것들 전부 해야 함.  먼저 플레이어 충돌판정 먼저 되살리자.  현재 SetOOBBMesh() 등으로 이미 디버그 렌더링까지 가능하게 만들어뒀음.    위치가 이상한 문제가 있다. 이는 Update()에서 캐릭터의 위치가 변경될 때, CollisionBox까지 같이 움직이게 하려고 CollisionBox.center를 계속 캐릭터의 position과 일치시켜주기 때문.  Offset을 만들어주면 쉽게 해결될 것 같다. CollisionBox의 위치는 플레이어 Position보다 Offset만큼 이동해 있어야 한다.  근데 그렇게 해줘도 보이는 디버깅 박스는 그대로이다. 이는 디버깅 박스를 렌더링할 때 캐릭터의 위치를 주기 때문.    가장 좋은건 메쉬를 본의 위치랑 크기를 다 줘서 만들어주는 것이겠지만 그것은 추후에 추가하도록 하자.  잠시 다중 메쉬 테스트를 했다.    마스크랑 옷도 잘 따라온다. 휴. 안 됐으면 큰일 날 뻔  이제 총을 쏘게 하자.  총을 쏘려면 탄을 만들어야 하고 탄을 만들려면 미리 공간을 할당해놓아야 한다. 플레이어마다 재장전 시간과 발사시간을 고려하여 최대한 동시에 생존해 있을 수 있는 개수를 정하면 32발이면 충분할 것 같다.  재발표를 했다.  게임엔진 과제와 밀린 아르바이트를 했다.  너무 쓸데없는 클래스들이 많다. 제발 날 잡아서 애니메이션 데이터 헤더 정리 한 번 하기.  지금은 애니메이션 계산해서 나온 결과물을 행렬 64개짜리 메모리 잡아서 VRAM이랑 연결해주고 hlsl로 옮겨주고 있기 때문에 여러 객체가 애니메이트를 한다고 하더라도 마지막 한 객체의 애니메이션 결과 행렬만 올라간다. 따라서 **객체별로 따로 매핑 주소를 잡아줘야 할 것.**  그리고 지금은 메쉬와 애니메이션 파일을 동시에 임포트하고, 추가로 애니메이션 파일들을 임포트하는 식으로 해두었는데 **그 부분을 따로 좀 더 매끄럽게 처리해줘야 할 것.**  애니메이션 데이터에서 관리하는 내용은 이제 임포트 애니메이션 데이터밖에 없다. 나머지는 싹 다 지우고, **임포트 애니메이션 데이터는 애니메이션 클립으로, 애니메이션 데이터는 애니메이션 컨트롤러로 변경한 뒤 관리하도록 하자.**  임포터를 애니메이션 데이터 헤더에 넣을까 고민했었는데, 임포터는 애니메이션 정보 외에도 메쉬 정보나 레벨 데이터 정보 등도 처리해야 하므로 따로 임포터 헤더에 두는 것이 합당하다고 여겨진다.  일단 레벨 먼저 둘까?  레벨 데이터는 생각해야 하는 정보가 많다. 다양한 텍스처를 쓰기 때문.  하나의 텍스처로 모두 표현하는 것은 무리다. 이 메쉬가 어떤 텍스처를 썼는지도 알아야 한다.  일단 테스트용 레벨을 만든다. 레벨 데이터에서 필요한건 플레이어 스폰지점, 캡쳐 포인트, 레벨 메쉬, 콜리전 맵이다. | | | |