|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 9 주 | 2022. 2. 20 ~ 2022. 2. 26 | 작성자 | 최경훈 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  02. 25 회의   * 현재 각자 작업하는 것이 뭔지 간단히 확인해보는 시간을 가졌다. 나는 검광(소드 트레일), 성주는 애니메이션 블렌딩을 작업중이다.   **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**  **개발 내용**    [CatmullRom 적용 전]    [CatmullRom 적용 후] | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  주간 목표   1. **플레이어 공격 시 오브젝트와 충돌체크**   **[2] 최경훈**  주간 목표   1. **검광 구현하기(아마 시간 좀 걸릴듯)** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**    -검광을 구현할 때 사각형 매쉬의 로컬좌표를 변경하기 위해서 VertexBuffer를 UploadHeap으로 만들고 Map을 통해 좌표를 변경하도록 했다. 만약 한 프레임에 10개가 그려진다면 Mesh는 좌표변경->렌더 함수 호출 이 과정을 10번 반복할 것이다**. 하지만 이렇게 하면 제일 마지막에 변경된 좌표에 딱 한 번만 그려진다**. 이게 원래 그런건지 아니면 내가 코드를 잘 못 짠건지 잘 모르겠어서 공부를 더 해봐야 할것같다. | | |