|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 10 주 | 2022. 2. 27 ~ 2022. 3. 5 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**   * 각자 구현한 것 설명.   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **~~플레이어 블렌딩 버그 해결~~** 2. **플레이어 공격 시 오브젝트와 충돌체크** 3. **~~플레이어 무기 크기 키우기~~** 4. **DX12 Camera&Lighting&Rendering 부분 공부** 5. **서버 프레임워크 만들기 (네트워크 게임 프로그래밍에서 사용한 코드 참고)**   **진행률: 40%**  **작업 내용**   1. **플레이어 무기 크기 키우기**  * 유니티에서 크기 조절 및 데이터 파일 변경(전) (후)  1. **플레이어 블렌딩 버그 해결**  * 처음 키입력 시 메쉬 일그러짐   : 초기화를 ANIM::IDLE\_RELAXED로 해야하는데, ANIM::IDLE로 해서 발생.  (수정 후)   * 애니메이션 변경 시 한 프레임 깜빡거림   : Change\_Animation 함수에서 애니메이션 변경 시 블렌딩할 2개의 애니메이션을 제외한 다른 애니메이션은 모두 가중치를 0.f로 해야한다. 만약 1, 2 블렌딩 중에 3을 누르면 1의 가중치가 0이 되기 전에 3의 가중치가 갱신되므로 메쉬가 날아갔던 것.  따라서 위의 코드의 빨간 부분을 추가해야 한다.   * 이동 시 이동시작, 이동끝 속도 조절 (시작은 느리게 멈출땐 서서히)   **[2] 최경훈**  **개발 내용**   * 지난주 검광의 버그를 이용희 교수님께 메일을 보내 이유를 알아냈다. 한 프레임에 Mesh의 정점을 여러번 바꾸고 그리고를 반복하면 Commandlist에서 순서대로 실행되는데 Map을 통해 바뀐 정점들이 그냥 마지막것으로 들어가는 것이다. 따라서 다른 방법을 생각하여 **검광(소드 트레일)을 구현**하였다. Ex)만약 총 36개의 정점을 그릴때 이전엔 6개씩 6번을 그리도록 했는데, 현재는 한 번에 그리도록 했다.     [CatmullRom 적용 전] [CatmullRom 적용 후]     * 구현방법은 칼 손잡이와 칼 끝부분의 두 좌표를 이용하여 동적으로 매쉬의 정점과 UV를 추가하고 Mesh의 정점 개수와 정점의 정보를 바꾼다.      * 하지만 아무리 빨리 정점을 추가해도 각이 지는 현상이 발생한다. 때문에 XMVectorCatmullRom()함수와 for문을 이용하여 한 프레임에 일정 개수(m\_iDivide, 현재 8개)의 정점을 더 추가한다.      * 그 후 PS에서 색상과 알파값을 조절하여 좀 더 이쁜 트레일을 생성하였다.        * 비트 연산자 **플래그** 처리로 PS에서 **안개, 림라이트** 처리를 포함할지에 대한 여부를 판단한다. 이후에 추가될 PS 이펙트도 이처럼 사용할 예정이다.      * 거리가 가까운 오브젝트 오브젝트에만 림라이트를 적용한 모습이다. 이는 나중에 추가될 NPC에 적용될 이펙트를 테스트해본 것이다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 이동 시 속도 보간** 2. **서버 프레임워크 만들기 (네트워크 게임 프로그래밍에서 사용한 코드 참고)** 3. **스테이지1 몬스터 리소스 준비 및 유니티에서 파일 추출**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **실제 NPC 모델을 배치해보기.** 2. **씬 전환할 때 자연스럽게 되는 효과 구현해보기.** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<블렌딩 추가 후 Run 애니메이션 문제점>**   * 블렌딩 추가를 통해 이동 키를 누르면 바로 이동하는 것이 아닌 애니메이션의 블렌딩 후 온전한 Run 동작으로 변하는데, 이때, 블렌딩하는 동안과 온전한 Run 동작일 때의 속도가 동일하면 미끄러지는 느낌이 난다. 이를 없애기위해 속도도 보간해야 한다.   **[2] 최경훈**    -트레일의 PS에서 알파값이 0.5이하면 아예 투명해지는 현상이 있었다. 찾아보니 위에 사진인 AlphaToCoverageEnable가 **True로** 돼있었다. 해당 옵션은 다중 샘플링을 위한 옵션인데, 이것을 True로 하면 알파값이 변하는듯하다. 따로 찾아봤는데 대강 이해는 되지만, 정확하게 설명은 못할듯하여 더 공부를 해야겠다.    -검광 구현 시, Mesh의 정점버퍼를 업로드 힙 상태로 생성할 때 **최대 정점 개수를** 곱해준 크기만큼 할당을 해야하는데 이걸 안해줘서 계속 오류가 났었다. 이것 때문에 시간을 많이 잡아먹었다. | | |