|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ 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** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  주간 목표   1. **플레이어 공격 시 오브젝트와 충돌체크** 2. **플레이어 무기 크기 키우기** 3. **DX12 Camera&Lighting&Rendering 부분 공부** 4. **서버 프레임워크 만들기 (네트워크 게임 프로그래밍에서 사용한 코드 참고)**   **[2] 최경훈**  주간 목표   1. **검광 구현하기(아마 시간 좀 걸릴듯)** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<플레이어 애니메이션 블렌딩 구현 중 플레이어 메쉬 일그러지는 문제>**   * 방학 특강 때 샘플 프로젝트 (Lab 7-9-9) 에서 애니메이션 두 개를 섞는 애니메이션 블렌딩 코드 부분을 내 코드에 추가했더니 아래와 같이 플레이어 메쉬가 일그러졌다.   메쉬가 일그러진 이유는 0, 1번 애니메이션을 섞을 때 0, 1번 애니메이션을 SetEnable() 함수를 통해 able 상태로 만들어야 하는데 0번만 able 상태여서 이러한 문제가 발생했었다. 1번도 able 상태로 하고 블렌딩을 적용하니 애니메이션이 원하던대로 블렌딩되었다.  **<블렌딩 함수 구현 중 문제>**   * 처음 키입력 시 메쉬 일그러짐 * 애니메이션 변경 시 한 프레임 깜빡거림 * 이동 시 이동시작, 이동끝 속도 조절 (시작은 느리게 멈출땐 서서히) * 간헐적으로 메쉬 날라감 (E를 연속으로 누른다던지) **(해결)** : 블렌딩할 애니메이션 제외 SetTrackEnable() false로 설정. 2개 섞었는데 3개가 able 상태여서 발생했던 문제.   **[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. | | |