|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 10 주 | 2022. 2. 27 ~ 2022. 3. 5 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **[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:**  **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) | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주** | | |