|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 1 주 | 2021. 12. 27 ~ 2021. 1. 1 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  12. 27 제안서 발표  12. 29 주간 회의 (1주차)   * 이번주 목표 및 진척도 공유 * 에셋 구매 관련 회의 진행 * 프레임워크 관련 회의 진행   **[1] 윤성주 (클라이언트, 서버)**  **주간 목표**   * **플레이어 애니메이션 선정** * **애니메이션 특강의 스키닝 애니메이션 관련 샘플 프로젝트 분석** * 플레이어의 애니메이션 9종 선정 완료. * 모델 데이터에서 스키닝 애니메이션 구현을 위해 필요한 데이터는 무엇인지, 이 데이터를 어떻게 저장하고 어떻게 사용해야 하는 지에 대해 공부했다. * 애니메이션 특강의 샘플 프로젝트 중 같은 메쉬를 여러 오브젝트가 공유 시 생기는 문제점을 파악하고 이를 해결한 다른 샘플 프로젝트와 비교하면서 해결 방법을 찾았다.   **[2] 최경훈 (클라이언트)**   * 12.28-다렉 방학특강을 통해 FBX애니메이션 공부했다. 우리 팀은 FBX를 유니티를 통해 export할 예정이므로 집중적으로 공부하진 않았다. * 12.29-3D게임프로그래밍2 과목의 과제를 진행할 때 사용한 프레임워크를 기반으로 프로젝트를 생성하고 코드 일부를 수정했다. * 12.30-다렉 방학특강에서 FBX를 유니티로 사용한 프로젝트와, 직접 FBX를 사용한 프로젝트의 차이점을 공부했다. * 12.31-구매한 에셋을 유니티에서 bin파일로 export하는 스크립트를 공부했다. * 01.01-유니티에서의 write와 다렉에서 read를 알맞게 하기 위한 코드를 분석했다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  01. 05 주간 회의 (2주차)   * 맵, 오브젝트 저장 및 불러오기에 대한 회의 진행   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   * **특강의 FBX 샘플 프로젝트 분석** * **플레이어 띄우고 기본 동작 실행** * **텍스처와 재질 모델에 적용하기**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   * **구매한 에셋을 유니티를 통해 우리 프레임워크에 직접 띄운다. 이것이 빠르게 진행된다면 유니티에서 오브젝트를 배치하고, 이 정보를 가져오는 일도 해볼 것.** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**   * 스키닝 애니메이션의 이론부터 샘플 프로젝트 분석까지 일주일 동안 해보니 정점 블렌딩을 자연스럽게 하는 것이 어렵다는 것을 느꼈다. 좀 더 샘플 프로젝트를 분석하고 내가 사용할 모델을 애니메이션을 적용해 봐야 할 것 같다.   **[2] 최경훈**   * 지금까지 다렉에서 큐브메쉬만 사용했어서 계층구조를 가진 모델을 읽고 그리는데 어려움이 있다. 3D겜플1에서 제공된 스크립트를 다시 분석해 봐야겠다. | | |