|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 1 주 | 2021. 1. 2 ~ 2021. 1. 8 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  01. 04 회의   * ImGui을 어디에 사용할 지에 대한 논의 - 게임 테스트용으로 사용.  ex> 플레이어 위치 바꾸기 * 플레이어에 노멀매핑을 적용할 것인가에 대한 논의 - 일단은 사용하지 않음 * 프레임워크 수정에 대한 논의 - 3d 프로그래밍 수업의 샘플 프로젝트 사용 * 맵 오브젝트 배치 방법 설명 - 유니티에서 위치 등 정보 저장 후 불러오고, 같은 메쉬를 사용하면 한 번만 불러오도록 * 플레이어 카메라 시점에 대한 논의 - 마우스 회전이 플레이어를 회전할 지 카메라를 회전할 지 고민 중 -> 마우스 회전이 플레이어를 회전하도록 하기로 결정   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **~~3D 애니메이션 특강 2, 3일차 복습~~** 2. **~~플레이어 모델 띄우기 & Idle과 Walk 애니메이션 실행~~** 3. **유니티에서 애니메이션 관련 export할 것 정하고 툴 제작** 4. **플레이어 애니메이션 구조 짜기 (BT 사용해서) – 50%** 5. **~~DX12 장치 초기화 및 삼각형 그리기 공부~~**   **진행률: 70%**  **일별 공부 내용**  01. 03 (월)   * 플레이어 모델 띄우고 Idle 애니메이션 실행 * 유니티에서 모든 애니메이션 넣은 파일 Export * 3D 애니메이션 특강 2일차 복습 * 3d 특강 유니티에서 export한 바이너리 파일 읽어서 애니메이션을 렌더링하는 샘플 프로젝트 분석   01. 04 (화)   * 사용할 10종 애니메이션 모두 바이너리 파일에 넣기 * 플레이어 모델 띄우고 Idle, Walk 애니메이션 실행   [다렉 클라에서 띄운 플레이어]  잔디, 실외, 평야, 무성한이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  01. 05 (수)   * DX12 장치초기화 부분 공부 * 스마트 포인터 공부 (unique\_ptr, shared\_ptr, …)   01. 06 (목)   * 3D 애니메이션 특강 2일차 복습 * 샘플 프로젝트에서 애니메이션 추가 부분과 실행 부분 공부 * 다렉에서 10종 애니메이션 테스트 (bin 파일에 넣은 애니메이션이 잘 실행되는지 확인 완료)   01. 07 (금)   * 쉬었다…   01. 08 (토)   * BT (Behavior Tree)에 대해서 공부하기   **[2] 최경훈**  **개발 내용**  [유니티에서의 배치]    [다렉 클라에서 배치]  잔디이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명   * 유니티에서 배치된 모델이름을 중복을 제외하고 bin파일로 만들고, 클라에서 bin파일을 읽어 모델을 하나씩만 로드했다. (이용희 교수님께서 제공해 주신 스크립트를 이용했다.) * 유니티에서 OBJ를 배치하고 모델이름, 크기, 회전, 이동값 등을 bin파일로 만들고, 클라에서 이름을 통해 모델을 읽어오고 맵에 배치했다. (배치된 정보를 저장하는 스크립트를 직접 작성하고 읽어왔다.) * 폴더, 파일, 코드 정리를 하고 DirectInput을 사용한 키 입력 매니저를 추가했다. 이는 키보드, 마우스 입력(Up, Down, Pressing, Wheel 등..)을 체크한다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   * 맵 오브젝트 변경에 대한 논의 (현재 모델이 조명이 없을 시 까맣게 보임) * 스마트 포인터 사용에 대한 논의 * 맵 디자인에 대한 논의 (오브젝트를 어떻게 깔지…)   **[1] 윤성주**  주간 목표   * Idle, Walk, Run, GetResource 조작법대로 실행되도록. * 플레이어 크기와 카메라 위치 조정 * BT 사용 여부 결정 및 사용할 경우 구조 짜기 * 마우스 또는 키보드 이동 시 카메라가 아닌 플레이어가 이동하도록 바꾸기   **[2] 최경훈**  주간 목표   * 맵을 목표한 것과 비슷하게 배치해보고 프레임을 확인한다 * 전체적인 코드를 정리하고 구현할 때 필요한 것들을 추가, 변경한다. (아마 여러 개여 파이프라인을 위한 CShader코드를 변경할 예정) | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**   * BT를 공부해보니 애니메이션의 개수가 많을 때 사용하면 유용한 것 같은데, 사용할 애니메이션이 10개로 적은 경우에도 사용하는 것이 좋을지 더 생각해봐야 할 것 같다.   **[2] 최경훈**   * 유니티에서 모델을 bin으로 만들 때 Transform을 초기화 하지 않는 바람에 로컬 좌표계가 원점이 아니었다. 그래서 클라에 배치했을 때 이상한 곳에 배치가 됐었다.. | | |