|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 1 주 | 2021. 1. 9 ~ 2021. 1. 15 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  01. 12 회의  **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **Idle, ~~Walk~~, Run, GetResource 동작하도록** 2. **플레이어 크기와 카메라 위치 조정 (ImGui 사용해서 카메라 조절)** 3. **BT 내용 읽고 사용 여부 결정** 4. **마우스 또는 키보드 이동 시 플레이어가 이동하도록** 5. **다렉 특강 4, 5, 6일차 복습 및 정리** 6. **DX12 Constant Buffer, Root Signature, Index Buffer 부분 공부**   **진행률:**  **일별 공부 내용**  01. 09 (일)   * BT 공부 후 사용 결정 - 플레이어에 사용 안함 : BT(행동 트리)는 몬스터, NPC같은 AI가 필요한 객체에 적용하는 것이 알맞다고 생각되러 플레이어에는 적용하지 않고 후에 몬스터, NPC 구현 시에 사용하기로 결정했다. * 애니메이션 구조 짜기 * 다렉 특강 4일차 복습 - fbx파일을 어떻게 읽어올지 공부   01. 10 (월)   * If문으로 Idle, ~~Walk~~, Run 구현 -> Walk는 삭제 * 게임수학 책 애니메이션 읽고 정리 * 다렉 특강 5일차 복습 - 애니메이션 보간에 대한 수업   : 애니메이션 보간 방법이 무엇인지 궁금했는데, 정해진 방법이 있는 것이 아닌 내가 알아서 좋은 방법을 생각해내야한다는 것을 배웠다.  01. 11 (화)  01. 12 (수)  01. 13 (목)  01. 14 (금)  01. 15 (토)  **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  주간 목표  **[2] 최경훈**  주간 목표 | | |
| 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.. | | |