|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 3 주 | 2021. 1. 9 ~ 2021. 1. 15 | 작성자 | 최경훈 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  01. 13 회의   * 맵 오브젝트 모델의 재질 일부가 AlbedoMap이 없어서 빛이 없는 부분은 매우 어둡게 나와서 다른 모델을 구해야 하는지 토론   ->AlbedoMap이 없으면 재질의 Diffuse색상을 이용했더니 괜찮아서 그냥 사용하기로 함   * 스마트 포인터를 사용할 지에 대한 토론   -> 좀 더 공부해보기로 함   * 지형 오브젝트를 구체적으로 어떻게 배치할 것 인가?   ->그림자를 먼저 띄우고 배치에 대해 생각함  **[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)**   * GetResource 구현 * 애니메이션 바꾸는 함수 구현 * 쉐이더 기본 (삼각형 띄우기) 공부   **01. 12 (수)**  **01. 13 (목)**  **01. 14 (금)**  **01. 15 (토)**  **[2] 최경훈**  **개발 내용**    -재질의 색과 조명을 연산하여, 빛 부분은 밝고 반대쪽은 어둡게 나온 모습이다.  (그림자 적용 전)    -처음엔 AlbedoMap 없이 우리 모델을 그렸을 때 재질색상이 어색해서 다른 모델(나무집?)도 띄어 봤는데 원래 모델도 괜찮은 듯해서 그냥 원래 모델을 사용하기로 함.    -방향성 조명 하나를 그림자 맵을 이용하여 그림자를 렌더링 했는데, 그림자 여드름도 고쳐야 하고, 쉐이더 코드와 파이프라인 상태 등 수정을 많이 해야한다.  -전체적으로 이번주는 맵 오브젝트 렌더링 수정과 그림자를 위한 코드를 추가 및 수정하고 빌드 오류 없이 실행은 되도록 했다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  주간 목표  **[2] 최경훈**  주간 목표  -그림자의 퀄리티를 개선하고 평지에도 그림자가 비추도록 할 것이다. 그러기 위해선 쉐이더 코드를 많이 수정해야 한다.  -혹시라도 그림자가 빨리 끝나면 맵 오브젝트를 실제와 비슷하게 배치해 보겠다. | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<1/11 - GetResource 구현하다가 발생>**   * 애니메이션을 실행할때마다 시작되는 프레임이 다름. 애니메이션 한번 실행하면 초기화를 해야하는데 해결방법을 찾아야겠다.   **[2] 최경훈**   * 맵 오브젝트 재질에 알베도 맵이 없었다 -> 회의 기록에 있음 * 그림자를 위한 코드를 프레임워크에 추가하는 것조차 힘들었지만 그래도 빌드 오류는 없이 실행되도록 했다. | | |