|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 4 주 | 2021. 1. 16 ~ 2021. 1. 22 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  01. 17 회의   * 마우스로 카메라 시점 이동가능하도록 * 카메라가 자유롭게 시점이 바뀌도록 하기 위해   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 회전 구현** 2. **플레이어 크기와 카메라 위치 조정 (ImGui 사용해서 카메라 조절)** 3. **플레이어 애니메이션 Idle(공격모드), die 제외 모두 구현** 4. **DX12 Constant Buffer, Root Signature, Index Buffer 부분 공부**   **진행률: 70%**  **일별 공부 내용**  01. 17 (일)  쉬었다..  01. 18 (월)   * 플레이어 회전 구현 * 카메라 위치조정 & 플레이어 크기 축소 * DX12 Constant Buffer 부분 공부 * 플레이어 이동에 시간값 적용   01. 19 (화)   * DX12 Root Signature, Index buffer 부분 공부   01. 20 (수)   * Imgui 프로젝트 추가 중 * DX12 Texture Mapping, Depth Stencil View 부분 공부   **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  주간 목표  **[2] 최경훈**  주간 목표 | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<1/18 - 마우스로 카메라 시점 이동하기 구현 중 발생>**   * 마우스로 플레이어는 회전하지 않고 카메라만 회전하도록 하는데 기존 코드는 마우스가 플레이어의 Look 방향으로 카메라의 Look 방향을 설정하였는데 이 부분을 마우스의 이동으로 카메라 시점이 변하도록하는데 어려움이 있다... 코드를 더 살펴봐야할 듯하다   **<1/19 - Imgui 프로젝트 추가중 발생>**   * 깃허브의 샘플 프로젝트를 보고 옮기면 될줄 알았는데 너무 쉽게 봤다... DX12의 경우 함수만 추가한다고 될게 아니라 디스크립터힙, 루트 시그니처 등등 기존 우리의 프로젝트와 연결해줘야하는 부분이 있다. DX12의 개념을 더 공부한 뒤 추가해봐야할 듯   **[2] 최경훈**   * 유니티에서 모델을 bin으로 만들 때 Transform을 초기화 하지 않는 바람에 로컬 좌표계가 원점이 아니었다. 그래서 클라에 배치했을 때 이상한 곳에 배치가 됐었다.. | | |