|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 1 주 | 2021. 1. 2 ~ 2021. 1. 8 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  01. 04 회의  **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **~~DX12 Input과 Timer, Material, Component, Scene 부분 공부~~** 2. **플레이어 idle -> run 애니메이션 블렌딩** 3. **플레이어 idle 구현 (공격 모드일 때의 idle)** 4. **~~플레이어 회전 보간 버그 수정~~**   **진행률: 50%**  **일별 공부 내용**  01. 23 (일)   * 플레이어 회전 보간 버그 수정 중. : 회전을 각도를 넣어서 하도록 했는데, 이를 각도가 아닌 벡터를 사용하도록 바꿨다. 하지만, 벡터를 사용했더니 방향이 시계방향으로만 이동하는 버그가 있었다.   01. 24 (월)   * Input과 Timer 부분 공부 * 플레이어 회전 보간 버그 수정 중. : 벡터의 내적을 이용하여 벡터의 사이각을 구하고 그 각도 만큼 회전하도록 했는데, 방향키를 빠르게 여러번 누르면 각도가 이상해지는 버그가 있었다.      * 플레이어가 방향키를 누르면 m\_xmVecNewRotate에 목표 벡터를 넣고 매 프레임마다 선형보간하여 m\_xmNowRotate를 갱신하도록 했다. 그리고 이 벡터와 이전 벡터와의 사이각을 구해서 up, look, right를 변환하도록 했는데 선형 보간된 만큼 실제 up, look, right 벡터가 변환되지 않아 이러한 문제가 발생한 것으로 보인다.     01. 25 (화)   * 플레이어 회전 보간 버그 수정 중. : look벡터에 직접 선형보간된 값을 대입하였더니 회전은 올바르게 잘되었다. 하지만, right, up 벡터가 look벡터에 맞게 변환되지 않아 플레이어가 일그러지는 버그가 있다. * ->정상 -> 일그러진 메쉬   01. 26 (수)   * Material 부분 공부 * 플레이어 회전 보간 버그 수정 중. : right, up 벡터만 회전한 만큼 회전하도록하면 되는데, up벡터는 회전하지 않아도되어서 up과 look을 외적해서 right를 구하면되겠다고 생각했는데 여전히 플레이어가 일그러지는 버그가 있었다....   01. 27 (목)   * Input과 Timer 부분 공부 * 플레이어 회전 보간 버그 수정 성공! : 외적 순서를 잘못 했었다... 궁극적 문제는 해결! 하지만 아직 180도 회전 하는 것은 문제 있음. 보간이 (0,0,1) -> (0,0,-1)로 될때, z값만 보간되므로 양수에서 음수로 바뀌는 순간 플레이어가 바로 회전하는 문제가 발생하는 듯하다. 벡터를 선형보간이 아닌 구형보간이 되도록하는 등 다른 방법을 생각해야겠다. * 카메라 마우스로 회전 구현 : 카메라 가까워지는 버그 있음   01. 28 (금)   * Component, Scene 부분 공부   01. 29 (토)   * 쉬었다.   **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  주간 목표   1. 카메라 방향으로 플레이어의 좌표축 변경 2. 카메라 가까워지는 버그 수정 3. 180 회전 시 보간 안되는 문제 해결 4. 플레이어 idle -> run 애니메이션 블렌딩 5. 플레이어 idle 구현 (공격 모드일 때의 idle)   **[2] 최경훈**  주간 목표 | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**   * 플레이어 회전 버그를 해결하느라 많은 시간을 썼다. 버그가 오랫동안 해결이 안되서 계속 그 문제를 잡고 있으니 새로운 방법이 생각이 안나고 계속 같은 방법만 생각하고 있었다. 근데, 팀원과 회의할 때 이 문제에 대해 논의하면서 바로 해결했다. 앞으로 오랫동안 생각해도 해결되지 않는 버그가 있다면 꼭 팀원에게 문제점에 대해 논의하는 시간을 가져야 겠다.   **[2] 최경훈** | | |