|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ 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**   * DX12 Input과 Timer, Material, Component, Scene 부분 공부 * 플레이어 idle -> run 애니메이션 블렌딩 * 플레이어 idle 구현 (공격 모드일 때의 idle) * 플레이어 회전 보간 버그 수정   **진행률: 70%**  **일별 공부 내용**  01. 23 (일)   * 플레이어 회전 보간 버그 수정 중. : 회전을 각도를 넣어서 하도록 했는데,   01. 24 (월)   * Input과 Timer 부분 공부 * 플레이어 회전 보간 버그 수정 중. : 벡터로 수정 중 방향 이상해지는 문제 있음   01. 25 (화)   * Material 부분 공부 * 플레이어 회전 보간 버그 수정 중. : 여전히 벡터로 수정 중,,,,   01. 26 (수)   * Material 부분 공부 * 플레이어 회전 보간 버그 수정 중. : 아직도 벡터로 수정 중,,   01. 27 (목)   * Input과 Timer 부분 공부 * 플레이어 회전 보간 버그 수정 성공! : 외적 순서를 잘못 했었다... 하지만 아직 180도 회전 하는 것은 문제 있음 * 카메라 마우스로 회전 구현 : 카메라 가까워지는 버그 있음   01. 28 (금)   * Component, Scene 부분 공부 * 카메라 방향으로 플레이어의 좌표축 변경 * 카메라 가까워지는 버그 수정 * (애니메이션 모두 구현) * 180 회전 시 보간 안되는 문제 해결   01. 29 (토)   * 플레이어 idle -> run 애니메이션 블렌딩 공부 구현x * 플레이어 idle 구현 (공격 모드일 때의 idle)   **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  주간 목표  **[2] 최경훈**  주간 목표 | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**   * 유니티에서 모델을 bin으로 만들 때 Transform을 초기화 하지 않는 바람에 로컬 좌표계가 원점이 아니었다. 그래서 클라에 배치했을 때 이상한 곳에 배치가 됐었다.. | | |