|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 7 주 | 2022. 2. 6 ~ 2022. 2. 12 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  02. 08 회의   * **맵** 오픈 월드가 아닌 맵을 나눠 2개의 씬으로 구현하는 것으로 변경  (맵의 크기가 크면 터레인 가장자리 처리가 어렵고, 프레임이 떨어질 것을 생각하여 변경함.) * **플레이어 무기** * 무기(칼) 크기 키우기 * 무기의 충돌체는 무기의 크기에 맞도록 설정 * **안개** * 멀리 있는 물체를 흐리게하는 용도. 가까운 물체(몬스터)는 흐리게 하지 않음. * **플레이어 회전** * 기존 선형 보간을 쿼터니언을 이용한 구형 보간으로 변경. * **카메라 회전** * 기존 카메라 Up 벡터 기준 회전만 가능한 것이 아닌 Right 벡터 기준으로도 회전 가능하도록 변경 * **개강 전 추가로 할 일** * 윤성주: 애니메이션 블렌딩, 카메라 조정, 서버 프레임워크 * 최경훈: 안개, 씬전환(맵 변경), 오브젝트 배치   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **DX12 쿼터니언, 회전 변환, 조명, 렌더링 부분 공부** 2. **플레이어 애니메이션 블렌딩 모두 구현** 3. **플레이어 idle 구현 (공격 모드일 때의 idle)** 4. **마우스로 카메라 회전 구현 & 플레이어 좌표축 변경 구현** 5. **플레이어 회전 선형보간에서 구형보간으로 변경하기** 6. **근접 공격 충돌 구현**   **진행률: 50%**  **일별 공부 내용**  02. 06 (일)   * 벡터, 행렬 부분 공부   02. 07 (월)   * S, R, T 변환 행렬, 좌표계 변환 행렬 부분 공부 * 플레이어 180 회전 보간 시 선형 보간으로 인해 안되는 문제 구형 보간으로 구현 방법 바꾸는 중   02. 08 (화)   * 쿼터니언 부분 공부 * 플레이어 카메라 회전 구현 (마우스로)   02. 09 (수)   * World, View 변환 행렬, Projection, Screen 변환 행렬 부분 공부 * 카메라 회전시 카메라 방향으로 플레이어 회전 구현 중   02. 10 (목)   * 플레이어 좌표축 변환 구현 * 플레이어 idle -> run 애니메이션 블렌딩 * 플레이어 idle 구현 (공격모드) * 카메라 회전시 카메라 방향으로 플레이어 회전 구현 중 : 텍스트이(가) 표시된 사진    자동 생성된 설명  카메라가 회전한 만큼 플레이어가 회전하지 않음.... 방법이 잘 못된건지 구현을 잘못한건지 더 봐야겠다.   02. 11 (금)   * 애니메이션 블렌딩 샘플 프로젝트 분석 * 모든 애니메이션 블렌딩 구현 * 애니메이션 바꿔가며 테스트   02. 12 (토)   * 근접 공격 충돌 구현   **[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**  **<마우스로 카메라 회전 시 카메라와 플레이어 거리 가까워지는 버그>**     * 카메라 회전에 딜레이를 줘서 부드럽게 이동하도록 구현된 부분인데, 이 부분에서 거리를 조절하면서 카메라와 플레이어 거리가 가까워지는 현상 발생. 이 부분을 삭제하니 정상적으로 잘 돌아갔다. 추가로, 카메라 무빙이 부드럽지 않은 지 테스트 했으나 플레이에 지장이 없어보여 그대로 사용할 예정.   **[2] 최경훈** | | |