|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 7 주 | 2022. 2. 6 ~ 2022. 2. 12 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  01. 04 회의  **[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 * 쿼터니언을 이용하여 플레이어 회전 구형 보간으로 변경 * 플레이어 카메라 회전 구현 (마우스로) * 플레이어 좌표축 변환 구현   02. 09 (수)   * World, View 변환 행렬, Projection, Screen 변환 행렬 부분 공부 * 애니메이션 블렌딩 샘플 프로젝트 분석 * 플레이어 idle -> run 애니메이션 블렌딩 * 플레이어 idle 구현 (공격모드)   02. 10 (목)   * 조명 부분 공부 * 모든 애니메이션 블렌딩 구현 * 애니메이션 바꿔가며 테스트   02. 11 (금)   * 렌더 타겟, 디퍼드 쉐이딩 부분 공부 * 플레이어 근접 공격 충돌 구현 (오브젝트 설치해서 테스트)   02. 12 (토)   * 파티클 부분 공부 * 근접 공격 파티클 구상   **[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**      **[2] 최경훈** | | |