|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 8 주 | 2022. 2. 13 ~ 2022. 2. 19 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  02. 08 회의  **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 애니메이션 블렌딩 모두 구현** 2. **~~플레이어 idle 구현 및 idle 애니메이션 버그 수정~~** 3. **~~플레이어 회전 쿼터니언 사용으로 변경~~** 4. **카메라 회전 위아래 (Right 축) 회전 구현 (마우스 움직임에 따라 회전하도록)**   **진행률:**  **작업 내용**   1. **플레이어 공격모드 idle 추가 및 idle 애니메이션 안되는 문제 해결**      1. idle 애니메이션 안되는 문제 해결 : 이동입력이 없으면 idle 상태로 바꾸는 부분인데, 빨간 줄친 부분이 없으면 현재 idle 상태일때도 idle로 애니메이션을 바꾸기 때문에 애니메이션의 프레임이 진행이 안됐다. 빨간 줄친 부분을 추가하여 idle 상태에서는 애니메이션을 바꾸지 않도록 했다. 2. 플레이어 공격모드 idle 추가 : m\_bBattleOn 변수를 추가하여 현재 전투 중이면 IDLE로, 전투 중이지 않으면 IDLE\_RELAXED로 하도록 함. (IDLE\_RELAXED 상태에서도 공격은 가능해서 불필요하면 IDLE하나만 사용하는 방법도 생각중...) 3. 플레이어 회전 180도 부드럽게 회전 (쿼터니언 사용x) 4. 180도 회전 보간이 안됐던 이유   : 보간된 벡터를 정규화하지 않아서 180도의 경우 보간이 안되고 한번에 값이 확 바뀌는 문제가 발생되었다. (0, 0, -1) -> (0, 0, 1) 일 경우 정규화를 하지 않으면 -1에서 1이 한번에 바뀌게 된다. 따라서 정규화를 하면 보간이 된다.  하지만, 180의 경우 회전이 바로 진행되지 않고 딜레이가 발생하는 문제가 생겼다.   1. 해결 방법   : 처음에 생각했던 방법인 180도의 경우 반반씩 회전하면 방법을 간단하게 구현하는 방법이 떠올라 구현했더니 바로 됐다...    180도 회전의 경우 Tmp를 0.5f만큼만 보간한 벡터를 tmp에 저장한다. 180도 회전이 아닐 경우 tmp는 new와 동일하다.  (170이상으로 한 이유는 만약 180도 회전인 경우에 돌다가 170이상이되면 그때부터는 tmp를 사용하지 않아도 잘 보간되기 때문이다.)    보간 진행 시 tmp와 new가 같은 벡터인지 확인하고, 같으면 new까지 보간, 다르면 tmp까지 보간한다.   1. 느낀점   : 이 버그를 2주 동안 붙잡고 있었는데 간단하게 버그가 해결됐다. 항상 무언가 해결이 안되면 아예 생각을 바꿔서 다른 방법을 생각해보는 것도 좋은 방법일 수도 있다는걸 느꼈다.   1. 카메라 위아래 회전 구현 | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  주간 목표 | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주** | | |