|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 15 주 | 2022. 4. 3 ~ 2022. 4. 9 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **04/07 회의**   1. DuoPlayer 클래스를 새로 만들어 상대 플레이어 렌더를 경훈이가, 클라 애니메이션 메쉬 공유 시 애니메이션 속도 빨라지는 문제 해결을 성주가 맡기로 함.   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **~~내 플레이어의 위치 서버에서 받아오기 & 키 값 보내기 & 서버에서 갱신~~** 2. **그 외 처리할 데이터 통신하기 (애니메이션 키값, 현재 애니메이션 등)** 3. **~~클라 애니메이션 메쉬 공유 시 빨라지는 문제 해결~~**   **진행률: 80%**  **개발 내용**   1. **서버에서 플레이어 월드 행렬 주고 받아 렌더하기**  * 플레이어의 월드행렬을 패킷으로 하여 렌더하였다. 애니메이션과 합쳐서 하나의 프로토콜로 변경하여 주고 받을 예정이다.      1. **서버에서 애니메이션 정보 주고 받아 적용하기**  * 플레이어의 애니메이션 중 가중치, 현재 사용 중인 애니메이션인지, 애니메이션의 포지션을 모든 애니메이션에 대하여 보내주어야 블렌딩과 애니메이션 변경을 적용할 수 있다. 따라서 다음과 같이 프로토콜을 만들었다. 하지만, size, id도 프로토콜 안에 넣는 것으로 수정할 것이다.        1. **클라 애니메이션 메쉬 공유 시 빨라지는 문제 해결하기**  * 기존 AnimationSet의 Position을 Animate에서 변경하는 방식이 아닌, 렌더하기 직전에만 AnimationController의 Position 값으로 변경하여 각각의 오브젝트가 알맞은 Position으로 렌더되도록 했다.     **[2] 최경훈**  **개발 내용**     1. 포탈에 사용될 파티클을 구현하였다. 파티클들은 랜덤한 속도, 위치를 가지며 위로 올라가다가 점점 투명해진다. 2. 서버로 다른 클라이언트가 들어올 때 새로운 플레이어 모델을 추가하는 코드를 작성했다.      1. NPC옆에 상호작용 키 이미지를 띄워 빌보드 처리하였다. 이는 림라이트와 함께 On/Off 된다.      1. 스프트라이 애니메이션 이미지를 추가했다. 나중에 색상 값을 추가할 것이다. 2. 파일을 정리하고 파이프라인을 설정하는 코드를 일부 수정하였다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **이펙트 서버 통신 방법 정하기**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **애니메이션 주고 받기 구현 및 프로토콜 재정의** 2. **스테이지1 몬스터 애니메이션 구현** 3. **몬스터 서버에서 만들고 클라로 보내기**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **알파값을 가지는 오브젝트 렌더링 순서 설정** 2. **여러 PS를 사용하는 Shader를 위해, Pipeline 상태 설정 코드 수정** 3. **포탈 오브젝트 구현(Fade 추가)** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<애니메이션 메쉬 여러 오브젝트에서 사용 시 속도 같이 빨라짐>**   * 방학특강에 다룬 문제인데, 그 때는 같은 메쉬를 사용하는 오브젝트가 1, 2, 3 있다면 1->2->3 순으로 속도가 빨라졌고, AnimationController를 각자갖도록하여 해결했다. 하지만 지금은 1, 2, 3 모두 속도는 똑같으나 오브젝트 개수만큼 속도가 빨라진다. AnimationController를 각자갖도록 했는데 어디가 문제인지 찾아봐야 겠다. * AnimationController 안에는 각자의 Position 값이 없다. 따라서 나랑 같은 메쉬를 공유하는 다른 오브젝트가 같은 애니메이션이면 속도가 2배로 빨라지고, 다른 애니메이션이면 빨라지지 않는 점을 찾았다. 이는 AnimationController 안에는 각자의 Position 값을 추가함으로써 해결.   **<서버 통신 시 버퍼의 0번 인덱스에 넣은 사이즈가 음수가 되는 문제>**   * 서버의 사이즈가 char형의 최대인 127을 넘는다. 따라서 프로토콜에 size, id, data를 넣어 보내서 127보다 더 큰 사이즈의 데이터를 보내도록 해야겠다.   **[2] 최경훈**   1. 파티클의 본인 수명에 다다를수록 점점 투명하도록 코드를 작성했는데, 투명해지기 전에 사라지는 현상이 있었다. 이는 최대 파티클 개수보다 GS에서 append해주는 양이 더 많아서 버퍼에서 사라지는 현상이였다. 그래서 수명을 10초에서 2초정도로 줄이니, 더이상 최대 개수를 넘지 않아서 해결되었다. | | |