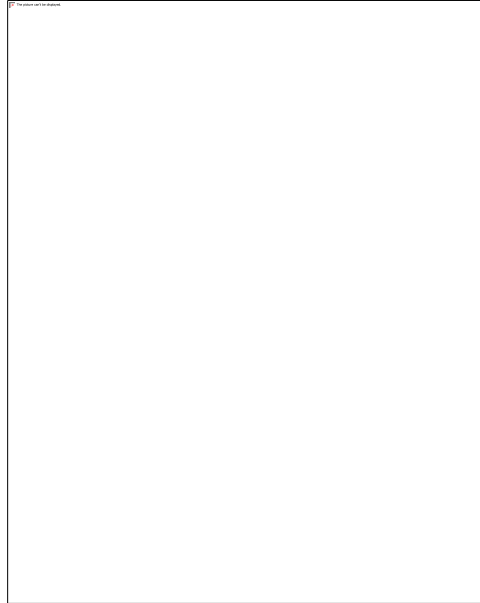


[Toy Ground(토이 그라운드)]

3 주	2020. 1. 10 ~ 2021. 1. 16	작성자	김영준
이번 주 한 일	<p>[0] 공동 01.11 주간 회의 - 한 번에 너무 완벽한 프로그래밍을 하려는 것 같다는 의견 일단 더미 클라이언트와 서버 구현을 한 뒤 기본적인 게임을 실행해 보기로 함 - 일주일간 일일계획 공유</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - 프레임 워크 설계</p> <p>- 게임 씬, 로비 씬에 대한 하이 레벨 디자인, 로우 레벨 디자인 더미 클라이언트와 연동하기 위한 서버 구현 완료 금요일 밤에 더미 클라이언트를 받아 주말 동안 서버와 연동할 계획</p> <p>- 로비서버 프레임 워크 설계 로비 패킷에 대한 구조 설계 완료</p> <p>- 로그인(로비)에 사용할 DB 사용방법 숙지 게임서버 강의 듣는 중.. (8주차 진행 중)</p> <p>- 프레임워크 구현 시 도움이 되는 책 정독 Effective Modern C++ 구입 후 읽는 중</p> <p>[2] 김동석(클라이언트) 주간 목표 : - 더미 클라이언트 완성, 큐브오브젝트 띄우기 - 애니메이션 특강 들으며 애니메이션 관련해서 공부 - 디자인패턴 공부</p> <p>01.11 애니메이션 특강 - 11시부터 4시까지 애니메이션 특강 zoom을 통해서 들음 - 강의 내용 태블릿에 정리</p>		

01.12 애니메이션 이론 공부

- 스키닝 캐릭터 애니메이션에 대한 이론이 부족하다고 생각돼 PPT를 사용하여 이론 공부
- 리깅, 오프셋 행렬 등에 대해 한번 더 공부



01.15 애니메이션 예제 분석

- 7-9-5 예제와 7-9-6 예제를 비교하여 공부

7-9-5	7-9-6
<ul style="list-style-type: none">- 스킨메쉬에 BoneTransform이 존재- 메쉬는 공유하나 Instancing을 못한다- 오브젝트마다 Animation Controller 존재 X	<ul style="list-style-type: none">- 오브젝트에 BonTransform이 존재- 메쉬 공유, Instancing 가능- 오브젝트마다 Animation Controller 존재 O

두 예제 모두 하나의 스킨메쉬를 사용하여 애니메이션을 하지만 7-9-5 예제는 스킨메쉬에 BoneTransform이 존재하여 스킨메쉬를 공유하면 가장 나중에 추가된 오브젝트의 정보가 그전에 생성되어있는 오브젝트들의 정보에 덮어 씌워져 여러개의 오브젝트를 생성할 수 없다.

→ 해결방법으로는 Batch를 사용 안하는 방법과 BoneTransform을 오브젝트 별로 만드는 방법이 있는데 Direct3d의 큰 장점인 Batch를 사용 안하는건 말이 안되기 때문에 7-9-6 예제처럼 BoneTransform을 오브젝트별로 생성하는 방법을 선택해야 한다.

공부하면서 느낀점은 애니메이션을 위해서 웨이더에 넘겨줘야 하는 것이 메쉬, 정점, 인덱스, BoneOffset 등이 있지만 오브젝트별로 관리할 것(BoneTransform)과 모든 오브젝트가 공유하는 것(메쉬, BoneOffset등)을 구분하여 관리하도록 설계하는게 중요하다는 것이다.

	<p>01.16 더미 클라이언트 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 더미 클라이언트 마무리 후 Git에 공유 <p>큐브 오브젝트까지 띄우는 것이 이번주 목표였지만 FBX에 대해 아직 잘 몰라 다음주 애니메이션 강의를 들은 후 다시 시도할 예정</p> <ul style="list-style-type: none"> - FBX 강의자료 공부 <p>FBX 관련 PPT 강의자료 살짝 읽어 봄 다음주 화요일 애니메이션 특강 전까지 강의자료로 예습할 예정</p>
다음 주 할 일	<p>[0] 공동</p> <p>01.18 주간 회의 (4주차)</p> <p>안건 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 로그인 데이터에 대한 DB 처리 방법 고민 - MMR 시스템(승패를 저장하여 승률이 비슷한 사람끼리 매칭) 책정 - 큐브맵, 오브젝트 관리 방법(자료형, 패킷 등) <p>[1] 김영준 (서버)</p> <p>주간 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 더미 클라이언트를 사용해 패킷 교환, 멀티스레드 등 클라이언트 연동된 서버 구현 시작 - 게임 서버 프로그래밍 강의 12주차까지 다시 듣기(진도 더 빠르게 빼야 할 필요를 느낌) - Effective Modern C++ 정독 <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <p>주간 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - FBX SDK 공부 - 큐브 오브젝트 띄우기 - 애니메이션 공부 - 큐브 맵 관리 관련자료 공부
문제점	<p>[1] 김영준 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - DB와 프로젝트를 연동해본 경험이 없음, 로그인 및 MMR 시스템을 사용하려면 반드시 DB를 사용해야 하는데 방법을 모름, 게임서버 강의 후반부에 나오는 DB 연동 부분을 듣고 구현해야 겠음. - 프레임워크, 패킷을 설계 및 구현하면서 아무 시행착오 없이 한번에 하려고 신경 쓰면서 시작조차 못 하고 있다는 생각이 들, 수정할 구조가 있으면 프레임워크를 아예 다시 구현할 마음가짐으로 구현을 시작함. <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 중간에 집에 다녀오느라 이틀정도 공부를 소홀히 함, 집에 다녀오더라도 디자인패턴 책을 들고 가서 조금이라도 공부해야겠다고 생각함 - 큐브 오브젝트를 띄우는 것이 목표였는데 아직 FBX SDK에 대해 잘 몰라서 구현을 못 함 다음주 화요일 애니메이션 특강에서 FBX SDK에 대해서 공부한 후 바로 구현할 예정
--	---

[추가]