

[Catch Bear (캐치 베어)]			
11 주	2022. 3. 6 ~ 2022. 3. 12	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동 3. 11) 정기 회의 (11주차) – 자가격리로 인해 온라인으로 회의 진행</p> <p>- 11주차에 각자 한 일 공유 김우찬: bin파일로 메쉬 불러오는 방법에 대해 토론. 유니티에서 오브젝트이름, Transform, Rotation정보를 스크립트로 뽑아서 불러오기로 함. 인게임 개발 과정에 대해서 로그인, 로비씬보다 인게임 콘텐츠 우선 개발하기로 함 박소영: 플레이어 이동과 플레이어에 카메라를 고정하여 플레이어가 움직이는 대로 카메라도 움직임. 다만 플레이어가 툭툭 끊기듯이 보이는 오류가 있음. 고은비: 클라이언트 프레임워크에 대해 공부함. 프레임워크에 대해 공부하면서 Direct12에 대해 이해가 부족함을 느끼고 관련 부분들을 다시 공부함. Static Mesh 렌더링하는 부분을 구현하고 있음.</p> <p>- 12주차에 할 일 공유 아래 다음주 할 일에 서술</p> <p>[1] 김우찬 (서버) 주간목표 : - 서버 – 클라이언트 합치기 (100%) - bin파일 LabProject로 띄워보기 (90%) - 인게임 안에서 충돌 검사 (0%)</p> <p>TextHierarchicalModelExtract 스크립트를 이용해 오브젝트들의 txt파일을 뽑아 내용을 확인해보니 Mesh안의 SubMesh가 뽑히지 않는 오류 발생. SimpleNaturePack 패키지 안의 오브젝트만 뽑히지 않고 다른 패키지의 오브젝트들은 정상적으로 뽑히는 것을 확인하여 우리 게임의 오브젝트 패키지를 다른 패키지로 바꿀려고 생각했으나, 3.11일 회의때 은비가 SimpleNaturePack오브젝트들을 불러올 수 있는 방법이 있다고 하여서 오브젝트들의 오브젝트이름, Transform, Rotation만을 뽑아서 bin파일로 만듦. 서버와 클라이언트 합쳐서 돌아가는 것 까지 확인. 서버 구현을 위한 각종 패키지 설치(Protobuf)방법 따로 적어두어 실제 프로젝트와 합칠 때도 차질없이 할 수 있도록 함.</p>		

	<p>[2] 박소영 (클라이언트) 주간목표 및 진척도</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 플레이어 추가 100% 2. 카메라 고정 80% 3. 아이템 작업 시작 0% <p>은비가 클라이언트 프레임워크에 플레이어를 띄울 수 있도록 임시로 큐브 플레이어를 띄우고 이동까지 한 상태로 넘겨줬다. 그리고 현재 고정되어 있는 카메라를 플레이어에 붙여서 플레이어 이동에 따라 카메라도 같이 이동하도록 했다. 3인칭 시점에 맞게 플레이어의 뒤통수가 보이도록 카메라와 플레이어의 거리를 설정했다. 현재 플레이어 이동에 따라 카메라도 함께 잘 움직이지만, 플레이어 움직임이 툭툭 끊기듯이 보이는 오류를 해결하고 있다.</p> <p>[3] 고은비 (클라이언트) 주간목표 및 진척도</p> <ul style="list-style-type: none"> - 클라이언트 프레임워크 공부 - 클라이언트 프로젝트에 Static Mesh 렌더링 <p>클라이언트 프레임워크: 이번주 금요일까지 계속 클라이언트 프레임워크에 대해 공부하면서 그동안 내가 놓쳤었던 Direct12의 개념들을 공부하였다. Root Signature를 설정하고, Resources, Materials을 관리하는 클래스, Scene Manager, Object로 각각 Scene들과 Component들을 관리하는 부분과 Render Target에 대해 공부하였다.</p> <p>Static Mesh 렌더링: 메쉬 정보(position, uv, normal, tangent), 텍스처와 재질 정보를 로드해서 해당 변수들에 값을 넣어주고(디버깅으로 확인) 받아온 메쉬를 Object에게 설정해서 메쉬의 버텍스/인덱스 버퍼를 생성하는 부분까지 구현하였다.(빌드해도 문제없이 잘 실행됨을 확인) 현재 DDS Texture를 로드하는 부분에서 에러가 나서 이 부분을 고치고 있다. 이 부분을 고치고 받아온 정보를 바탕으로 Material 객체까지 생성해서 Object에 설정해주면 될 것 같다.</p>
다음주 할 일	<p>[0] 공동 3. 17) 정기 회의(12주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인게임 안에서의 Static 오브젝트와의 충돌 검사 (이동 불가) - 인게임 안에서 Item오브젝트와의 충돌 (아이템 획득 및 버프 효과 패킷) - 인게임 안에서 Player끼리의 충돌 (술래 넘겨주기)

	<p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카메라 오류 수정 - 아이템 작업 시작 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 클라이언트 프로젝트에 Static Mesh 렌더링 완료 - 클라이언트 프로젝트에 플레이어 모델 추가해서 렌더링 (애니메이션X)
문제점	<p>[0] 김우찬 (서버)</p> <p>Static 오브젝트 불러오는 방법을 처음부터 아예 이상하게 생각해서 우여곡절이 많았다. 유니티로 fbx파일을 export하여 그걸 그대로 불러온다는 생각을 했었는데 너무 쉽게 생각했던 것 같다. 다행히 스크립트를 이용하여 우리 맵의 static오브젝트 불러오는 과정에 대해 이해했으며 앞으로는 인게임 서버 구현에 집중해도 될 것 같다.</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트)</p> <p>카메라를 너무 오랜 시간 붙잡고 있다. 다음주에는 무조건 카메라까지는 완료해야겠다. 요즘 건강상의 문제로 작업을 몇일 하지 못한 때가 있어서 조바심이 든다. 너무 초조해하지 말고 계획한 대로 하나씩 완성해가야겠다는 생각이 든다.</p> <p>[2] 고은비 (클라이언트)</p> <p>작년 1학기부터 Direct12를 공부할 때는 주제에 맞는 샘플 프로젝트들이 제공됐어서 그 샘플 프로젝트들을 바탕으로 공부하며 과제를 진행하였었다. 하지만 이때 항상 시간에 쫓겨서 급하게 공부하고 과제하느라 한 샘플 프로젝트를 자세히 공부하지 않고 각각의 샘플 프로젝트에서 주제에 맞는 부분만 공부하고 넘어갔었다. 지금 생각해보니 이런 점 때문에 Direct12에 대해 자세히 공부하지는 못했던 것 같다. 이번주에 클라이언트 프레임워크를 공부하면서 이런 문제점을 많이 느꼈다.</p> <p>프레임워크에 대한 이해 부족으로 구현이 늦어지고 있다. 그래도 프레임워크를 공부하면서 Direct12와 렌더링 파이프라인 뿐만 아니라 디자인 패턴들도 공부하고 구현할 수 있을 것 같다. 이번주에 느낀 문제점들에 대해 반성하면서 이번에는 시간이 없다는 이유로 대충 이해하고 넘어가지 않고 시간을 더 들여서 공부하고 구현해야겠다.</p>