

[ Catch Bear (캐치 베어) ]			
4 주	2021. 1. 16 ~ 2021. 1. 22	작성자	박소영
이번주 한 일	<p><b>[0] 공동</b>  1. 21) 정기 모임 (4주차) – 학교 2기숙사 2층 오후 1시  - 4주차에 각자 공부한 내용 공유  김우찬: memory pool, overlapped model – event 방식, callback 방식, 간단한 IOCP  박소영: ResourceManager(Object들 관리하는 클래스), 조명, 노멀매핑, 클라이언트 프레임워크 흐름 설명  고은비: 환경 오브젝트랑 플레이어 메쉬 렌더링</p> <p>- 5주차에 각자 할 일 공유 (아래 다음주 할 일에 서술)</p>		
	<p><b>[1] 김우찬 (서버)</b>  주간목표: 메모리 관리(Memory Pool) 공부, 소켓 프로그래밍 복습, IOCP 구현하여 네트워크 라이브러리 제작  진척도: 메모리 관리(100%), 소켓 프로그래밍 복습(100%), Overlapped모델(이벤트 방식, 콜백 방식)공부(100%), Completion Port모델 공부(100%), IOCP 네트워크 라이브러리 제작(0%)</p> <p>메모리 관리(Memory Pool, Object Pool) 공부함. 소켓 프로그래밍 빠르게 복습 중 Select Model과 Overlapped 모델(특히 콜백 방식을 이용한 부분)은 후에 IOCP로 서버 구현할 때 필요한 부분이라 생각이 들어서 집중해서 공부함. Completion Port 모델에 대해서도 공부함.</p> <p><b>[2] 박소영 (클라이언트)</b>  주간목표 및 진척도  1. 클라이언트 프레임워크 흐름 정리(100%)  여태까지 클라이언트 프레임워크에 사용된 클래스들의 기능을 다시 공부하고 정리했다. 클라이언트 프레임워크의 흐름도 디버깅 하면서 정리했고, 이걸 바탕으로 회의때 팀원들에게 설명해줬다.</p> <p>2. 조명 공부 및 구현(100%)  Directional Light, Point Light, Spot Light에 대해 공부했다. 각 조명의 diffuse, ambient, specular 값을 변경하면서 조명이 어떻게 변하는지 알아보았다.</p>		

3. 노멀매핑 공부(100%)

노멀매핑을 공부한 후 텍스처를 입힌 큐브를 띄우고, 거기에 노멀매핑을 적용해봤다.

4. 스카이박스 추가(50%)

스카이박스를 추가하고 있다. 오늘(1/22) 안에 스카이박스를 추가할 예정이다.

**[3] 고은비 (클라이언트)**

주간목표 및 진척도

1. 환경 오브젝트, 플레이어 메쉬에 텍스처와 재질, 조명을 적용해서 렌더링 (100%)

2. 클라이언트에서 애니메이션 정보 불러오기 (100%)

3. 플레이어 Idle 애니메이션 구현중 (70%)

저번주에 환경 오브젝트를 와이어 프레임으로 렌더링한 것에 텍스처와 재질 정보를 추가로 읽어 들여서 조명과 함께 렌더링하였다. 환경 오브젝트를 렌더링한 것을 기반으로 플레이어는 비교적 쉽게 렌더링할 수 있었다. 또한 플레이어를 렌더링하기 전에 바이너리 파일로부터 애니메이션 정보까지 모두 읽어오는 것을 확인하였다.


환경 오브젝트 객체가 너무 커서 Scale값을 일부러 줄여서 렌더링하였다.

- 텍스처링만 적용 (조명, 재질X)



- 텍스처링 + 재질 + 조명



	 <p>Idle 상태 애니메이션이 재생되면서 렌더링은 되지만 완벽하게 재생되는 것 같지는 않아서(유니티에서 재생시킨 것과 조금 다름, 렉 걸린 듯한 동작..) 코드를 다시 확인하고 있다.</p>
다음주 할 일	<p><b>[0] 공동</b> 1. 29) 정기 모임 (5주차)</p> <p><b>[1] 김우찬 (서버)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 네트워크 라이브러리 제작 (IocpCore, Server Service, Session, Send/Recv Buffer)</li> <li>- 시간이 남는다면 패킷 직렬화 부분도 공부.</li> </ul> <p><b>[2] 박소영 (클라이언트)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 절두체 쉐어링 공부 및 구현</li> <li>- 쿼터니언 공부</li> <li>- 직교 투영 공부 및 구현</li> <li>- 렌더 타겟(다중 렌더 타겟) 공부 및 구현</li> <li>- Deferred Rendering 공부 및 구현</li> </ul> <p><b>[3] 고은비 (클라이언트)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 플레이어 Idle 애니메이션 재생</li> <li>- 'W'키 누르면 Idle → Walk 애니메이션 변경</li> </ul>
문제점	<p><b>[0] 김우찬 (서버)</b> Memory Pool과 Object Pool을 만들 때 운영체제에 직접 메모리를 요청하는 방식을 처음 봐서 낯설었다. 필요시 나중에 다시 들을 수도 있을 듯.</p> <p><b>[1] 박소영 (클라이언트)</b> 1월에는 대략적인 프레임워크를 완성하고, 2월에는 우리 게임에 더 맞게 보완하는 작업을 할 수 있게 속도를 내야겠다.</p> <p><b>[2] 고은비 (클라이언트)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 환경 오브젝트가 플레이어에 비해 생각보다 너무 커서 Scale값을 줄였더니 로우 폴리곤 느낌이 나지 않아 회의 때 다른 환경 오브젝트들도 찾아보기로 하였다. 같이 렌더링해보면서 맞는 환경 오브젝트들을 찾아봐야겠다.</li> </ul>

	<p>- Idle 애니메이션이 제대로 렌더링 되지 않고 있는데, 내가 잘못 알고 있는 부분들이 있을 것 같아서 애니메이션 특강 때 했던 수업들을 다시 공부하는 시간이 필요할 것 같다.</p>
--	--