|  |
| --- |
| **[ Catch Bear (캐치 베어) ]** |
| [ 3주차 ] 2022. 1. 9 ~ 2022. 1. 15 |
| 1/9 일) 파일 입출력: 텍스트 파일 -> 바이너리 파일 변경  1/10 월) FBX Exporter에서 발생한 msvcrtd.lib 링커 오류를 해결하는데 생각보다 많은 시간이 걸림.(링커->추가 라이브러리 디렉터리: VS\lib\onecore\x64) 성공적으로 바이너리 파일을 만든 후, 바이너리 파일을 불러오는 부분을 다른 프로젝트에 구현함(이 프로젝트는 아직 깃에 추가하지 않음.) 정적 메쉬를 렌더링하는 쉐이더 구현중이고, 내일 이어서 할 예정.  1/11 화) 정적 메쉬를 렌더링하는 쉐이더 구현을 하였다. 일단 FBX Exporter에서 구현을 완료한 메쉬의 정점 정점 정보들을 가지고 와이어 프레임으로 렌더링하는 것을 성공하였다. FBX Exporter에서 메쉬의 재질/텍스처 정보를 로드하는 부분을 구현하기 시작하였다.  1/12 수) FBX Exporter에 메쉬의 재질과 텍스처 정보를 로드하는 것을 추가로 구현하였다.  1/13 목) FBX Exporter에 메쉬의 애니메이션 정보를 로드하는 것을 추가로 구현하였고, 플레이어의 애니메이션 정보들이 잘 로드되는지 확인하였다. 텍스처와 재질 관련 정보들을 어떻게 추출해서 클라이언트에 어떻게 적용할지 내일 회의때 같이 의논해봐야 할 것 같다.(구현할 때 필요한 정보는 무엇인지)  1/14 금) 회의를 한 후, 메쉬에 텍스처를 입히는 것을 구현하기 시작하였다. 일단은 텍스처 좌표들의 정보를 읽어 들여서 버퍼 리소스로 만드는 것 까지 구현하였다.  1/15 토) 클라이언트 프로그램에서 바이너리 파일로부터 텍스처 매핑에 필요한 정보들을 모두  읽어 들여서 변수에 저장하였다. (텍스처, Ambient, Albedo, Emissive, Specular 등등) 내일 텍스처  와 재질, 조명을 적용하는 것을 시작해야겠다.(레지스터 번호 다시 확인해보기!) |
| [ 4주차 ] 2021. 1. 16 ~ 2021. 1. 22 |
|  |