|  |
| --- |
| **[ Catch Bear (캐치 베어) ]** |
| [ 1주차 ] 2021. 12. 28 ~ 2021. 1. 1 |
| 12/29 수) 게임 설명문서 제작  12/30 목) Catch Bear 게임 프로젝트를 만들고 장치 초기화 부분을 추가함. 수업때와 다르게 각 장치들을 클래스로 나눠서 초기화함. 이 부분은 Engine 프로젝트로 따로 빼서 관리함. |
| [ 2주차 ] 2021. 1. 2 ~ 2021. 1. 8 |
| 1/2 일) 장치 초기화 코드를 수정함. 루트 시그니처, 메쉬, 쉐이더를 추가해서 삼각형을 띄워봄.  1/3 월) 루트 시그니처 내용 추가, 상수 버퍼 추가. 루트 시그니처에 디스크립터 테이블 추가.  1/4 화) X (생일 약속)  1/5 수) 인덱스 버퍼를 추가하여 상수 버퍼로만 삼각형을 그리던 방법에서 상수 버퍼 + 인덱스 버퍼로 삼각형을 그려봄. 텍스처 매핑 추가했는데 프로젝트 설정을 잘못했는지 링크 에러(kernel32가 없음)가 생김. 3시간동안 해결이 되지 않아 이전 커밋(인덱스 버퍼)로 돌려놓음.  1/6 목) 인덱스 버퍼까지 된 상태에서 텍스처 매핑 코드 다시 추가. 텍스처를 띄우는 것 성공함. Depth stencil buffer 추가함. 아직은 스텐실 버퍼는 사용하지 않고 깊이 버퍼만 사용함. 깊이값을 사용하여 앞, 뒤에 있는 텍스처를 순서대로 출력해봄. |