|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Magician War | | | |
| 4주 | 2021. 1. 17 ~ 2021. 1. 23 | 작성자 | 김덕규 |
| 주간 목표 | 최현욱  **1. 회전과 그에 따른 방향 변화에 맞게 이동이 가능하도록 수정**  홍범도  **1. FBX 파일로 DEMO에 내 게임 캐릭터 띄우기 마무리**  **2. FBX Importer 공부 및 구현**  김덕규  **1. DX12를 이용한 3D 프로그래밍 입문에서 다이렉트 기본 인터페이스 부분인 4~7장 공부 및 정리** | | |
| 이번주 한 일 | 최현욱  **1. 회전과 그에 따른 방향 변화에 맞게 이동이 가능하도록 수정**  - 진척 없음  - 군 복무중인 친구가 작업중에 눈을 다쳤다는 소식을 들음. 작은 헤프닝이 아닌 실명의 위기가 있었던 큰 헤프닝이라 너무 당황함. 매 학기 진행하는 텀프로젝트에 비해 난이도와 중요성이 높아 이성적으로 잘 판단하고 마음을 다잡고 작업을 진행해야 했는데, 그게 잘 되지 않음.  홍범도  **1. FBX 파일로 DEMO에 내 게임 캐릭터 띄우기 마무리**  FBX 파일 로드를 위한 FBX SDK를 공부했다. 제공되는 자료가 빈약하다  생각하여 Google에서 참조를 해가며 FBX SDK를 통한  Mesh를 불러오는 FBXLoader를 만들었다.  그러고 메쉬를 불러왔는데 모델이 뜨지 않았다.  디버깅 결과 화면에 뜨지않는 이유는 IA설정과 루트시그니처 연결 문제인 것  같아서 고치려는데 생각보다 루트 시그니처 연결하는 부분에 대한 이해와  D3D12에 대한 공부가 부족하다는 점을 느끼고 렌더링 파이프라인 연결하는  부분에 대한 공부를 하면서 보냈다.  그 후 Position , Normal, UV정보까지 불러서 넘겨주었다.  그리고 모델을 띄운 후 마무리하려고 하였으나,  갑작스레 경조사가 생겨 시간을 더 투자하지 못했다.  하는 수 없이 다음주에 마무리하면서 여러 개 모델 띄우기도 진행될 것 같다.  **2. FBX Importer 공부 및 구현**  진행하면서 필요에 의해 만들어지는 것 같다.  김덕규  **1. DX12를 이용한 3D 프로그래밍 입문에서 다이렉트 기본 인터페이스 부분인 4~7장 공부 및 정리**  - 4장에서 6장까지 공부를 끝냄.  - 4장에서는 기존에 했던 다이렉트 장치 초기화를 다시한번 보면서 이 인터페이스 함수가 어떤 기능을 하고 어떤 것을 나타내는 지 확인해 봤다.  - 5장에서는 렌더링 파이프라인에 대해서 공부했다. 3차원 공간을 이미지로 만드는 방법 등 방법적인 부분도 많이 배웠고, 원래 몰랐던 테셀레이션, 기하셰이더에 대한 의미를 알 수 있었다.  - 6장에서는 렌더링을 하기 위한 정보들에서 살펴봤다. 정점 버퍼, 상수 버퍼를 셰이더에 넘기는 방법들을 살펴봤다. | | |
| 다음주 할 일 | 최현욱  1. 추가 수정 부분을 보완하여 이동과 회전 구현  홍범도  1.1개 모델 띄우기 + 여러 개의 모델 띄우기  김덕규  1. 범도의 도움을 받아 스마트 포인터에 대해 공부하고 프레임워크에 적용해보기  2. 학습하지 못한 7장을 공부하기  3. 만든 카메라를 적용해 입체적으로 메쉬 띄워보기 | | |
| 문제점 | 최현욱  - 빠르게 멘탈 잡고 이성적으로 행동해야 했는데 그렇게 하지 못하고 너무 감정적으로 행동함.  - 앞으로 해야 할 것들 중 DB연동 부분은 온라인 강의로 진행되어 다른 강의 부분에 비해 집중도가 떨어짐. 다시 공부할 필요성이 있음.  홍범도  - 다렉에 대한 확실한 개념이 안잡혀서 문제가 생기는 것 같다.  (ex. 루트시그니처, IA(InputLayout)설정에 대한 문제)  - 경조사로 인해 이번 주에는 집중을 못한 것 같다.  김덕규  - 생각한 것보다 양이 많아 7장을 공부하지 못함.  - 팀원들이 경조사가 생겼는데 다들 빨리 말해줘서 괜찮았음. 회의를 통해 다음에도 이런 일이 있을 경우 지금처럼 빠른 보고를 해달라고 부탁함. | | |