1. Binary로 모델 불러오기.

Unity로 모델의 정점, 텍스쳐정보 등등의 데이터를 뽑아내는 스크립트를 작성하여 바이너리 형식으로 추출하였다.

그리고 해당 bin파일을 읽어내서 그래픽스 파이프라인에 흘려보내는 구조체를 만들었다.

1. 텍스쳐 맵핑이 안되는 버그

애니메이션 모델은 Autodesk를 이용하여 FBX모델 그 자체를 불러들였다.

다만 해당 기능으로 모델을 불러오니 정점수가 Binary로 뽑아온 것과 비교했을 때 현저히 적게 작용되었다.

이 때문에 텍스쳐 맵핑이 제대로 되지 않는 문제가 발생하였다.

그래서 FBX모델을 파싱하는 부분의 정점 데이터를 분석하고, 이를 Unity 바이너리로 추출한 모델의 정보와 비교하여서 보간작업을 하고자 하였다.

확인결과 FBX모델의 정점정보가 Binary로 추출한 정점정보 내에 모두 존재하는 것을 확인하였으며, 해당 정점의 UV맵핑정보가 문제이니 해당 UV정보만을 Binary로 추출한 정보로 교체하면 해결되지 않을까 하는 생각을 하였다.

실제로 Binary로 추출한 애니메이션이 없는, 모델은 정상적인 맵핑이 되어있었다.

보간작업을 마치고 실제로 출력한 결과 맵핑이 제대로 되었다.

1. 1인칭 총기 UI

1인칭으로 총이 눈 앞에 있어야 하도록 하고싶었다.

그래서 카메라 위치로부터 정면 오른쪽 아래에 배치해서 플레이어의 회전을 적용시키고 싶었다.

하지만 실적용을 해보니 Y축 회전을 하니 총이 이상하게 회전을 하였다. 즉 카메라의 정면에 머물지 않았다.

그래서 생각해낸 방법은, 플레이어가 회전이 일어날 때 총을 중앙으로 이동시키고, 회전을 적용하고나서 카메라로부더 정해둔 거리만큼 다시 떨어뜨리는 방식을 했다.

해당 과정에서 나의 프레임워크는 오일러방식이여서 쿼터니언으로 변환하는 작업이 필요햐여서 해당 구조체를 만들었다.