Dream World

8주차 2023. 02. 12 ~ 2023. 02. 18

작성자 : 최재준

9주차 목표 ( ~ 02 / 24 )

[1] 박승호

1. 충돌처리에 대해 개발할 예정입니다.

[2] 조창근

1. 현재 고치고 있는 오류를 해결할 예정입니다.
2. 오류가 다 해결되면 그림자 파트를 진행할 예정입니다.

[3] 최재준

1. 기존에 처리하던 오류를 임시로 해결한 상태에 진행하려고 합니다.
2. 전체적인 맵을 만들고 Scene Exporter을 사용하여 추출하려고 합니다.
3. 캐릭터 바운딩 박스 설정하려고 합니다.

8주차 한 일 (2월 12일 ~ 2월 18일)

[0] 공동

02월 14일 회의 진행

클라이언트들이 버그로 인하여 진행되지 않고 있어서 이번주 서버는 휴식을 취하기로 결정하였습니다.

02월 18일 회의 진행

다음주 할 일 및 현재 버그에 대해 문제 지점을 공유하였습니다.

[1] 박승호 (서버)

팀원들과 상의 하에 쉬었습니다.

[2] 조창근 (클라이언트)

02월 12일 –

rtv, dsv에 대한 오류를 찾는 중입니다. (무엇이 문제인가 아직 찾지 못하였습니다.)

02월 13일 –

rtv, dsv의 파이프라인 설정이 틀리게 나와 오류가 나온다는 것을 확인하고 왜 틀리게 설정되어 있는지 찾는 중입니다.

02월 14일 –

버퍼 크기가 잘못 잡혔다고 하는데 이유를 모르겠습니다.

02월 17일 –

쉐이더 렌더를 하면서 파이프라인 스테이트를 한 번 더 설정해줘서 오류가 나는 것을 확인했고, 이제 해결하려고 합니다.

02월 18일 –

어제 찾은 문제점을 해결하기 위해서 조건문을 추가하고 있는데 조건문이 제대로 안 들어가 오류가 나고 있는 것 같습니다.

[3] 최재준 (클라이언트)

02월 12일 – 무기 두 개가 같은 위치에 출력되는 버그 고치는 중입니다.

월드 좌표계와 ToParents 좌표계가 잘못 저장되고 있는지 여부를 확인했습니다.

월드 좌표계와 ToParents 좌표계가 정상적으로 저장되는 것을 확인하고 GPU Handle이 다른 주소를 가리키고 있는 것을 의심해 보기 시작했습니다.

02월 13일 –

월드 변환이 업데이트 되지 않고 있는지 확인을 했습니다.

CBV를 추가할 때, Descriptor Heap에 한 개의 ConstantBufferView를 생성하는 것을 확인하였습니다.

02월 14일 –

Descriptor Heap에 ConstantBufferView를 두 개 생성할 수 있게 변경해 주었습니다.

렌더링 하는 부분에서 임의적으로 올바른 위치에 출력되지 않는 오브젝트를 가리키는 핸들의 포인터를 옮겨 그 다음 버퍼를 출력하게 설정해 보았지만 출력되지 않는 것을 확인했습니다.

* 버퍼가 없었던 것뿐만 아니라 GPU 핸들을 저장하는 방식에도 문제가 있다고 가정하였습니다.

02월 16일 –

GPU핸들이 모델을 로드하기 전에 쉐이더를 설정할 때, 기본적으로 맨 처음 위치에 할당되어 있는 것을 확인했고, 일단 쉐이더를 2개로 분리하면 제대로 출력되는 것을 확인하였습니다.

이 부분에 대해서 GPU 핸들의 위치를 설정해 주는 부분을 어디에 두어야 하는지에 대해서 구상 중입니다.