2018-06-25

1. 기존 프레임워크에서는 배치 처리를 위해서 Shader 클래스에 Object 리스트를 두고 개발을 진행하였었는데 그랬더니 Object의 위치나 방향 등을 바꾸거나 정보를 읽어오는 등 해당 Object에 접근하는데 번거로움이 심했다. 이 부분에 대해서 손준혁 학우가 Object 관리를 Scene에서 하고 Shader 클래스를 Object에서 가져가도록 하는 식으로 하자고 의견을 냈다. 생각해보니 그 구조에 Object 리스트를 하나로 두지 말고 Character, Bullet, SkillProjectile 등으로 나누고 Render()에서 모아서 처리하면 배치처리가 될 것 같아서 그렇게 변경하자고 결정하였다.

2. 현재는 텍스처를 모아두는 SRV가 1개이며 서술자 테이블로 사용하고 있었는데 텍스처가 가끔씩 깜빡깜빡 거리는 문제가 있다고 손준혁 학우가 건의하였다. 텍스처를 등록하는 배열을 추가로 두거나 또는 배열에 인덱스를 범위별로 나눠서 여기서 여기까진 캐릭터, 여기서 여기까진 오브젝트 이런 식으로 구분해야 텍스처가 깜빡이는 문제가 생기지 않을 것 같다. 이 부분에 대해서 RootSignature 생성부를 봐야할 것 같다.

3. 오늘은 팀작업을 할 수 있도록 CFramework 클래스 등 DirectX 12 API의 기본적인 코드들을 작성하는 걸 목표로 하였다. 손준혁 학우는 이전 프레임워크에서 작성하던 애니메이션 코드를 수정, 보완하여 완성하는걸 목표로 하고 있다. 다만 그 날 그 날 체크할 수 있는 작은 목표로 나누고 싶은데 Animation 파트는 그런 부분에 있어서 나누기가 힘들어 일정 관리하기에 지장이 있다.

4. 손준혁 학우가 지난번에 작성해둔 FBX Converter의 최신 버전이 버전 관리가 제대로 되지 못해 지워졌다. 대체...? 🡪 최신 버전을 찾는데 성공했고 다행히 준비하는데 문제가 없었다. 이제부터 라도 버전 관리를 열심히 하자. 🡪 Converter가 아니라 Animation 작업을 했던 테스트 클라이언트가 지워졌고 작업 사항이 사라짐.

5. 전체화면으로 전환하면 어딘가 깜빡이는 문제가 있다. 왜 이런지 전혀 모르겠음. 해결해야 할 문제 리스트에 올려 두고 일단 진행하도록 하자.