|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 21차 | | | |
| 기간 | 2019-08-12 ~ 2019-08-19 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 1년 요약   * 애니메이션 데이터는 FBX SDK를 사용하여 처리해야 한다. * DirectX 12의 DescriptorHeap 생성부의 서술자 개수를 올바르게 넣지 않았을 경우에도 힙 손상 에러가 발생할 수 있다.   왜 계속 힙 손상 에러가 날까… 분명 내가 할 수 있는 부분에선 모든 포인터와 할당을 인덱스로 대체하고 여러가지 일을 했는데 왜 이럴까… 하다가 프로젝트의 모든 코드에 힙 손상 체크 함수를 뿌려두고 발생하는 위치를 확인한 뒤, 거슬러 올라가다가 디스크립터 힙…. 디스크립터 힙… 힙…? -> 이후 수정완료. | | | |