02.09 작업 내역

- 모델에 애니메이션 데이터 적용시 깨지는 현상 수정

02.11 작업내역

- 단일 애니메이션만 적용가능하던 모델 클래스를 다중 애니메이션도 적용 가능하도록 수정

- 샘플 모델에 애니메이션 5개 적용 완료

- 클래스 내 변수에 주석처리

- 애니메이션 로딩을 모델 오브젝트 클래스 내가 아닌 외부에서 가능하도록 수정  
(추후 개발한 모델 관리 클래스에서 한번에 데이터를 읽기 위한 밑작업)

02.13 작업내역

- 모델 로더 클래스 제작

프로그램 시작시 사용할 모든 모델데이터 한번에 로딩  
파일 입력 함수를 통해 필요한 모델 리스트를 한번에 읽어옴  
(txt 파일로 저장된 파일 읽어옴)

- 셰이더 클래스 재사용을 위해 수정

모델 로더에서 로딩한 모델 중 필요한 모델을 셰이더 클래스에서 인덱싱해서 사용

02.20 작업내역

- 애니메이션 시작, 끝 지정 안되는 버그 수정

- 애니메이션 프레임 버그 수정

- 애니메이션에 루프 여부 추가  
(루프 혹은 다음 애니메이션 진행)

- 새로운 모델 데이터로 테스트

02.21 작업내역

- 애니메이션 시작, 끝 프레임 별도 지정이 아닌 모델파일에서 읽어오도록 수정

- txt형식으로 저장된 모델 파일 리스트를 csv 형식의 파일로 저장하고,  
이를 응용프로그램에서 파싱해서 모델을 로드하도록 변경

- 모델 파일 리스트에서 애니메이션의 루프 유무를 저장  
루프가 없는 경우 다음으로 실행될 애니메이션 인덱스도 저장

02.25 작업내역

- 모델 뷰어 기능 추가

- 모델 따로 출력(랜더링), 애니메이션 따로 출력, 애니메이션 Loop 유무 구분

- 파일 리스트 버그 개선

03.04 작업내역

- physX SDK 설치 및 컴파일 (ver 3.4)

03.05 작업 내역

- physX 라이브러리 모델 뷰어에 임시적용

- 기능구현없이 단순히 라이브러리를 붙이고 모델 뷰어가 동작하는 동안 버그가 있는지 확인

03.06 작업 내역

- 디버깅용 physX 라이브러리 추가

- physX 초기화 작업 완료

03.07 작업내역

- 모델에 physX 객체 적용

- 2개의 물체(모델, 바닥)이 상호작용하는 것을 확인  
(모델에 중력이 작용하여 밑으로 떨어짐, 바닥과 모델이 충돌하면 멈춤)

03.08 작업내역

- 모델에 physX 컨트롤러 적용

- 단순히 객체끼리 상호작용하는 것이 아닌 사용자의 입력을 받아 객체의 움직임을 제어  
이 때 physX엔진 상에 등록된 객체의 경우 서로 충돌하여 상호작용하는 것을 확인

- 테스트용도로 0번 모델에 계속 아래로 이동하는 입력을 주고, 바닥과 충돌하면 멈추는 것을 확인.

03.11 작업내역

- 오브젝트 클래스에서 physX 컨트롤러 이식을 위한 밑작업

- 모델링 파일 테스트를 위한 모델뷰어 상에 모델 좌표 값 수정

- 클라이언트 프레임워크와 모델 임포터, physX 병합을 위한 밑작업중

03.12 작업내역

- 자잘한 버그수정

- 모델이 무기 등을 쥐기 위한 손 좌표를 얻어오기 위해 작업중