 [ 2017년 12월 28일[목] <1주차>]

2013184018\_유상건

<Daily Report>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 목 표 | | 물리시스템 적용 연구 |
|  | 1. PhysX VS2017문제 해결  2. PhysX SDK사용에 대한 이해 넓히기 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 도출결과 | | 1. PhysX 3.4 VS2017 컴파일 문제해결  2. PhysX 컴파일에 대한 오류 해결  3. PhysX Sampler 컴파일에 대한 오류 발생 |
|  | **1.PhysX 3.4 VS2017 컴파일 문제해결**  - 현재 PhysX 3.4의 VS2017 컴파일 문제에 대한 NVIDIA 지원센터에서의 응답은 2017.12.12 기준으로 일주일전에 해결되었고, VS2017 15.5버전으로 업데이트하면 사용 가능하다고 한다.  - VS2015를 다운 받는 것 대신 VS2017를 15.5로 업데이트하였고, 제한해둔 부분을 삭제한뒤 컴파일 하였다.  **2. physX 컴파일에 대한 오류 해결**  - VS2017에는 경고수준을 낮춰주지 않으면 정상적으로 컴파일이 되지 않는다. 그래서 [구성속성 -> C/C++]로 이동, 수준을 낮춰주고 재 컴파일하여 오류를 해결하였다.  **3. PhysX 샘플러 실행 오류**    - PhysX SDK까지 컴파일 성공하였지만, Sampler 실행에서 다시한번 오류가 발생했다. PhysixSDK 컴파일 할 때 생겼던 오류가 Sampler에서도 나왔지만 이 부분은 동일한 방법으로 해결하였다.  - MSB3073 컴파일 에러의 경우에는 띄어쓰기가 없어야하고 따옴표로 감까주면 문제가 해결된다. [ 프로젝트 -> 속성 -> 구성속성 -> 빌드 이벤트 -> 빌드 후 이벤트 -> 명령줄 ]  - 그 문제 해결 후 컴파일은 성공했으나 D3D디바이스와 스왑체인 생성이 불가능한 문제가 발생하였다. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 문제점 & 개선방안 | | 1. PhysX 샘플러 오류 |
|  | 1. 현재 SDK 문제는 해결했으나 Sampler 문제가 남았다. 우선 경고 수준을 낮췄기 때문에 잡지 못한 문제일 것이라는 생각과 WindowsSDK 혹은 PhysXSDK가 정상적으로 설치가 되지 않았을 것같고 우선 WindowsSDK는 재설치 해봤으나 변함이 없었기에 익일에 PhysXSDK 설치가 정상적으로 됐는지 확인해보고 됐다면 경고 수준 문제에 대한 고민을 해보고 그래도 안된다면 VS2015로 다시 시도해보려고 한다. | |

