Magic World 종합설계 작업일지

팀원 : 최규화, 이관구, 유창민

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 | 2018-02-26 ~ 2018-03-04 |
| 이번주  작업일지 | 프레임워크에 Light, Material 클래스 추가, Scene클래스에서 RootSignature에 Parameter수정하고, ConstantBuffer에 Light와 Material삽입/ 업데이트. 이후 HLSL에서 지향광, 반사광을 나타내도록 VertexShader와 PixelShader작성. | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 | 2018-03-05 ~ 2018-03-11 |
| 이번주  작업일지 | GameObject내 애니메이션 변경시 상수를 enum class로 변경, sky.hlsl추가하여 Skybox를 위한 VertexShader와 PixelShader 작성, Skybox용 PSO추가. Skybox용 클래스 생성 이후 구 메쉬와 텍스쳐로 Skybox 생성. | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 | 2018-03-12 ~ 2018-03-18 |
| 이번주  작업일지 | 텍스쳐사용시 cubemap, 일반 텍스쳐 구분을 위해 setTexture, LoadTexture함수 수정, 큐브 클래스 추가후 화면에 큐브 오브젝트 랜더링. 땅바닥 grid오브젝트 생성. 빌보드를 위한 기하셰이더 원리 학습. 땅바닥 위에 여러 오브젝트가 있을 때 발생하는 텍스쳐에 노이즈가 발생하는 문제-> 프레임이 60정도 되거나 밉맵하지 않거나, 전체화면으로 바꾸면 문제없음. | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 | 2018-03-19 ~ 2018-03-25 |
| 이번주  작업일지 | 기존에 파일명과 종류를 받았던 CreateShader함수를 수정하여, 여러 PSO가 이 함수안에 존재하고, 각각 다른 HLSL파일이 연결되고, InputLayOut를 받을 수 있도록 수정. Geomety Shader 작성 – 나무오브젝트를 만들고 항상 카메라 방향을 향하게끔 만듬. GS에서 각점은 사각형으로 확장.  이후 y축 기준으로만 회전하던 빌보드를 수정, 위에서 바라봐도 카메라방향을 향하게끔 수정. | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 | 2018-03-26 ~2018-04-01 |
| 이번주  작업일지 | 빌보드 나무들은 맵 밖으로 둘러싸게 만듬, 데미지 오브젝트 클래스 만들고, 캐릭터를 큐브로 맞출때마다 데미지를 띄우고 Tick함수에서 조금씩 데미지 이미지가 올라가면서 1.5초뒤에 사라지게끔 함. 이후 기존 10만 뜨던 데미지를 총알의 데미지에 따라 텍스쳐를 교체하여 데미지를 띄우도록 수정함. Scene에서 메쉬를 계속 생성하다보면 LoadTexture가 계속불리기 때문에 isTexRender 불함수로 이것을 막아줌. 맵의 기본틀이 될 625x625 타일을 깔아봄 | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 | 2018-04-02 ~ 2018-04-08 |
| 이번주  작업일지 | 지면을 만드는데 있어서 기존에는 Scene에서 리스트 포문을 돌면서 생성해주다 보니 fps가 엄청 안좋아짐. 그래서 GameObject내에서 그냥 한번에 생성해서 그려줌  -> 결과 Debug 모드일때 40정도 나오던 것이 110대로 올라감  tile텍스쳐가 흐려서 고해상도로 바꿈, 관구씨가만든 Aim에 텍스쳐 만들어서 교체함.  HP바 생성. cubeMan 생성시에 HP바도 생성, HP바 오브젝트는 주인의 정보를 가지고있고 Tick에서 HP정보를 받음. 이후에 CustomData와 함께 셰이더에서 크기를 조절. 6일에 HP바 오브젝트 클래스와 나머지 완성. 그러나 지금은 체력감소시에 우에서 좌로 줄어들지 않고 스케일 자체가 줄어 드므로 추후에 수정 필요.  총알 이 날라갈 때 너무 밋밋해서 파티클을 뒤에서 내뿜게 만들어봄. 파티클의 소유자는 총알이고, 총알이 Tick에서 0.2초마다 파티클 생성, 생성시 파티클은 총알의 Lookvector의 반대로 받고 x,z값에 sin, cos함수활용, y에 중력값을 곱해줌. 파티클들은 생성 이후 2초뒤에 사라짐. | | |
| 다음주 할일 | 제대로된 맵 기획, 작성, 직접 만들기. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 | 2018-04-09 ~ 2018-04-15 |
| 이번주  작업일지 | 팀미팅 후 맵기획, 기획서 추가.  총알 파티클 수정 – 데미지 오브젝트처럼 총알 오브젝트 생성시에 생성되며 기존에는 Tick마다 생성했으나 퍼포먼스 문제가 크기 때문에, 기하쉐이더에서 좌표를 처리하도록 함. 기본적으로 생성시에 cos과 sin으로 원을 그리고 불릿오브젝트 생성자에서 2개를 생성, 각각 0.2, 0.3초마다 총알 위치로 이동, 기하쉐이더에서는 속도, 시간을 받아서 이동 좌표를 계산, 결과적으로 총알 뒤 둥근 파티클이 나가는 모양새, 더 화려하게 하려면 추가 수정 필요  팬타곤 모양 그리드 생성 - 이후 각 변의 길이가 좀 달라서 수정.  벽 오브젝트로 펜타곤맵을 둘러쌈.  HP바 틀생성, HP바 텍스쳐 교체, 맵에 각종 오브젝트 배치. | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 | 2018-04-16 ~ 2018-04-22 |
| 이번주  작업일지 | 스킬 UI창 텍스쳐 교체 및 화면 비율 조정시에 UI크기 조절 같이 작업. | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 | 2018-04-23 ~ 2018-04-29 |
| 이번주  작업일지 |  | | |
| 다음주 할일 |  | | |