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. | | |
| 다음주 할일 |  | | |