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 ~ |
| 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. | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 |  |
| 이번주  작업일지 |  | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 유창민  2013180023 |
|  |  | 기간 |  |
| 이번주  작업일지 |  | | |
| 다음주 할일 |  | | |