PA4 Report

B677011 방찬웅

조작키

WASD : 상하좌우 이동

E : 상승

Q : 하강

6 : Ambient Light toggle

8 : Specular Light toggle

F : Fog toggle

구현 및 기능

FPS 카메라

Instancing을 활용하여 많은 Object를 생성

Ambient, Diffuse, Specular Light 적용

3가지 색상의 Point Light 배치

Object들의 이동과 회전 구현

안개 효과 구현

파티클 효과를 빌보드 기법을 사용하여 구현

어려웠던 점

Direct 버전의 차이 : 인터넷에서 찾은 예제들과 프레임 워크의 버전이 맞지 않아 함수 변수 등 차이가 있어 더 많은 기능들을 적용하는데 어려움을 겪음

프레임워크의 한계 : 쉐이더를 적용하는데 있어서 현재 프레임워크는 한 개의 쉐이더만 렌더링 할 수 있기 때문에 추후에 프레임 워크 변경이 필요함

수업을 마치며

주위에서 어렵다고 굉장히 많이 이야기를 들었던 수업이라 걱정을 많이 했는데, 역시 왜 어려운 수업인지 알게 되었습니다. 하지만 코드를 계속 보고 공부하며 눈에 익기 시작했고 학기가 끝날 때쯤 전체적인 흐름을 잘 파악하게 되었습니다. 하지만 DirectX에 대한 정보가 많지 않아 구글링이 어렵고, 프레임워크 마다 차이가 심하기 때문에 아직 많이 까다로운 것 같습니다. 이 부분은 더욱 공부가 필요할 것 같습니다. DirectX를 다루며 C++도 더 공부하게 된 것 같아 좋습니다. 2학기때 정말 많은 것을 하게 될 것 같아 많이 두렵습니다.