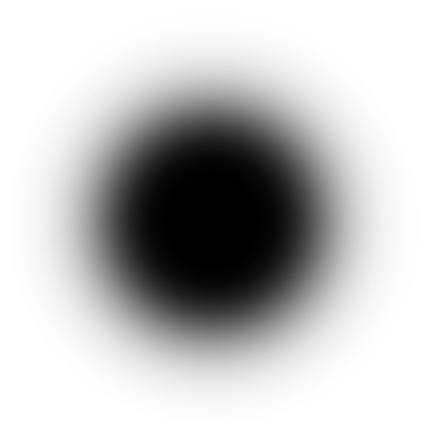
2020182031 이서연 졸업작품 20주차 진행

1. Mage Player 투사체 Particle

저번 주에 Particle을 만들 수 있는 코드를 짜서 파란색 Particle이 특정 방향으로 날아가는 듯한 Particle을 만들어 냈다.

이 Mage Player의 Magic Particle을 더 화려하게 꾸며 줄 생각이다.

일단 현재 Particle은 Alpha값을 가지지 않는 원인데 더 신비로운 느낌을 주기 위하여 가장자리 부분이 흐릿한 새로운 DDS Texture를 준비해준다.

검정색 Particle을 준비한 이유는 Vertex에 Color정보를 넣어, Particle의 최종 색상에 더해 줌으로써 원하는 색상을 만들어 내기 위해서이다.

저번주에 썼던 Particle Texture은 파란색 원이었는데, 그렇기 때문에 파란색밖에 만들지 못했다.

Particle을 바꿔서 원래 코드로 실행해보면 다음과 같은 결과가 나온다.

구름, 하늘, 스크린샷, 잔디이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Sky Box쪽에 생기는 것은 Depth가 생겨서 그려지는 것이고, Sky Box쪽을 제외하고 보면 아무것도 그려지지 않는 것을 확인할 수 있는데, Particle Shader의 계산 방식이 원래 Render Target의 Pixel색상에 Particle의 색상을 더해주는 방식이므로 검정색 (0,0,0,1)을 더해주고 있어서 원래 화면이 그대로 그려지는 것이다.

텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이제 내가 위에서 말한 방법으로 Pixel Shader에서 얻어온 Texture색상 (0,0,0)에 원하는 색상정보를 더해주면 색상을 선택할 수 있다. (즉, Particle Texture은 색상이 아닌, Alpha정보만 얻기 위해 존재)

나무, 스크린샷, 야외, 예술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이후 실행해보면 내가 넣은 색상(청록색)이 잘 출력되는 것을 확인할 수 있다. (너무 이쁘다!)

이제 Vertex에 Particle마다 다른 색상 정보를 넣어줄 것이다.