**컴퓨터그래픽스실습(1)**

B877005 김완일

**프로젝트 이름** : 판타지 박물관

**조작법**

-WASD : 앞뒤좌우 이동

-QE : 위아래 이동

-마우스 : 카메라 회전

**특징**

-메이플스토리, 와우 등 실제 게임에 나오는 오브젝트 사용함.

-하이폴리곤의 큰 박물관 오브젝트 사용함.

-포인트 라이트로 실내조명 느낌나게 구현함.

-오브젝트 회전,이동을 통해 박물관 내부 모형들 생동감있게 구현함.

**어려웠던 점**

-기존 라이트에 포인트 라이트를 추가하기 위해 기존 light.ps와 light.vs와 lightshader클래스 등 모든 부분을 수정하는 게 어려웠고, 쉐이더에러가 났을 때 어느 부분이 잘못된 지 알 수없어서 어려웠습니다.

-파티클이나 텍스트를 추가하기 위해 쉐이더 부분을 다시 수정하고 클래스를 추가하는 과정에서 에러가 계속 났는데, 예제 코드와 구조가 다른 경우가 많아서 구현을 하지 못했습니다.

-오브젝트를 찾는 과정에서 .obj로 돼있는 오브젝트를 찾기 어려웠습니다.

-오브젝트의 텍스쳐가 멀티 텍스쳐로 돼있는 경우가 많아서 원하는 오브젝트를 사용하지 못하는 것이 아쉬웠고, png나 jpg파일을 dds로 변환하는 과정에서 적용되지 않는 텍스쳐가 많아서 아쉬웠습니다.