|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2020.3.16~ 2020.3.22 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 박건호: 맵 제작, 오브젝트 모델 제작, 공룡1 모델 제작  김영완: 프레임워크 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

박건호: 게임에 사용할 코스 하나를 높이 맵과 텍스처를 만들었다, 오브젝트 모델로는 나무1과 3가지 길이를 가진 울타리를 텍스처와 함께 만들었고 게임의 플레이어가 사용할 공룡모델 하나를 제작하여 텍스처까지 완성하였다.

김영완: 방학동안 프레임워크 상 d3d 인터페이스 객체를 생성하는 CreateManager와 랜더링을 수행하는 DrawManager구현, fbx파일의 bin파일 포팅 프로그램 제작하였음.

현재 그려지는 오브젝트들의 그림자를 나타내는 기능 및 애니메이션이 적용된 오브젝트들의 인스턴싱 처리를 구현하고 있음. 그림자는 방향성 조명의 정보를 통해 만들어진 직교투영의 카메라에서 보이는 장면을 깊이버퍼(Shadow Buffer)에 따로 두고 랜더링때 Shadow Buffer의 내용을 참고하여 픽셀의 색 결정하는 식으로 구현중에 있으며 문제점은 아직 없음.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2020.03.23 ~ 2020.03.29 |
| **다음주 할일** | 김영완: ui랜더링을 위한 셰이더, 절두체컬링 구현  박건호 : 공룡 애니메이션 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |