|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2020.03.23~ 2020.03.29 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 김영완: ui랜더링을 위한 셰이더, 절두체컬링 구현, 캐릭터 애니메이션 동작 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

김영완:

숫자가 그려진 스프라이트 이미지를 사용하는 ui들을 위한 셰이더 제작.

스프라이트에 대한 인덱스를 셰이더에 보내기 위해 ui에서 사용할 상수버퍼 구조체를 하나 추가.

각 오브젝트들의 바운딩 박스를 카메라의 절두체와 충돌 체크함으로써 절두체 컬링하도록 하였지만, 고민거리 하나 발생. -> 인스턴싱에 포함되는 오브젝트들을 그릴 때 반드시 하나는 그리게 되어 비디오 메모리의 접근은 피해갈 수 없는 상황인데 이런 경우 컬링 없이 무조건 그리게 하는것이 좋을 지 아니면 컬링을 적용해서 해당되는 오브젝트만 그리는 것이 더 효율적인지 판단을 못하고 있음. (삼각형을 그리는 계산을 줄이느냐 vs 계층구조 오브젝트의 컬링계산을 줄이느냐)

사용자의 입력방식(방향키)에 맞춰서 애니메이션이 동작하도록 하였음.

노말 맵핑, 공복 게이지, 충돌 및 물리 처리, 게임로직을 구현하면 싱글 플레이는 충분히 가능.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 절두체 컬링에 대한 문제 미해결 | | |
| **해결방안** | 절두체 컬링은 아직 고민중. | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2020.03.30 ~ 2020.04.05 |
| **다음주 할일** | 김영완: 절두체 컬링 문제 해결, 캐릭터의 공복 게이지를 위한 ui 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |