졸업작품 주간 보고서

작성자: 2016180003 권준석

작업일: 2021/ 02/ 04 ~ 2021/ 02/ 11

1.이번주 작업내용: 피라미드 geometry Shader 구현

2.세부 진행 사항

|  |
| --- |
| 스크린샷:    이 피라미드로 흩어짐 구현 예정  구현 내용:  오브젝트 평면의 가장자리를 구해 입력한 값만큼 솟아난 정점을 만들어 튀어나온 오브젝트로 만들어주는 geometry Shader 구현 |

3.기타 보고 사항:

|  |  |
| --- | --- |
| 다음주  작업계획 | 여러 개의 피라미드가 지정된 오브젝트(건물, 플레이어 등)을 덮고 회전하기 |
| 특이사항 |  |