|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Morphosis 작업일지 11주차 | | | |
| 작업 기간 | 18.08.28 – 18.09.10 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내역 | 신재욱  - 디버그를 하기 쉽도록 추가적으로 와이어 프레임 렌더링하는 것을 추가하였습니다.  - 플레이어가 발사한 탄이 다른 플레이어와 충돌하여 데미지를 입히고 죽는 것까지 구현하였습니다.  - 유니티로 테스트용 레벨을 만들고 이를 추출하여 비주얼 스튜디오에서 불러와 오브젝트들을 생성하고 충돌박스를 생성하도록 하였습니다.  스크린샷이(가) 표시된 사진  매우 높은 신뢰도로 생성된 설명  손준혁  - 애니메이션 컨트롤러에서 Bone을 HLSL에서 사용하기 위해 Shader 변수로 등록하여 업로드하는 부분을 작성하였습니다. | | |
| 작업 예정 | 신재욱  -  손준혁  - HLSL의 애니메이션 파트 문제 해결하기. | | |
| 기타 | 신재욱  - 확률적으로 실행이 제대로 되지 않는 문제가 생겼으며 원인을 파악하는 중입니다.  손준혁  - 없습니다. | | |