|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180036  정휘현 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 11주차 | **기간** | 2018.3.12 ~ 2018.3.18 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 스키닝 애니메이션을 매쉬를 생성할 때 행렬계산을 통해 확인  애니메이션을 위한 계산 중 미리 계산가능한 연산들을 계산하여 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 지난주에 추출해 뒀던 애니메이션 행렬들을 사용하여 모델이 프레임에 맞게 변화 시켰습니다.

애니메이션을 위한 행렬계산은 다음과 같습니다.

1. FBX 애니메이션 정보에서 추출한 binpos행렬 \* transform행렬
2. 1의 결과값을 전치행렬로 만든다.
3. 2의 행렬과 그리려는 정점을 곱하고 skinningweight를 적용해준다.
4. 3의 결과값을 새로운 정점으로 만들어준다.

* 위의 계산 중 미리 계산할 수 있는 부분이 1, 2번이고 이부분을 애니메이션 데이터를 받아올 때 미리 계산해 변수로 남겨뒀습니다.
* 유튜브

비주얼적으로 지난 수요일 중간 발표때와 다를게 없어 영상출력이 없습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 애니메이션을 위한 행렬계산은 완료되었지만 런타임도중 프레임에 맞춰서 모델이 움직이지 않는다. | **해결 방안** | 쉐이더에 접근하는 함수를 만들 필요가 있다. |
| **다음 주차** | 12차 | **다음 기간** | 2018.3.19 ~ 2018.3.25 |
| **다음주 할 일** | 애니메이션 작업  클라이언트 애니메이션 마무리 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |