|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180036  정휘현 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 12주차 | **기간** | 2018.3.19 ~ 2018.3.25 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 모델의 애니메이션을 출력  애니메이션 연산을 hlsl코드로 이식(진행중) | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 지난주 미리 계산해둔 프레임별 애니메이션 정보를 사용하여 런타임에 메쉬의 정점 정보를 바꿔 애니메이션을 출력하였습니다.
* 영상에서 볼 수 있듯이 업데이트 단계에서 애니메이션을 계산하니 디버그 모드에서 프레임이 현저하게 낮아지는 것을 확인하였고 이는 게임 중 화면에 다수의 미니언과 오브젝트들을 배치하려는 계획을 방해하는 요소입니다.
* 해결방법으로 행렬연산을 cpu가아닌 gpu에서 실행하면 더욱 속도가 빨라지며 프레임 드랍을 막을 수 있을 것입니다.
* hlsl코드를 수정하여 애니메이션 연산을 했지만 프레임워크에 적용하는 단계에서 오류가 발생하였고 아직 수정하는 중입니다.
* 유튜브

<https://youtu.be/5PeH8kcnZ9Y>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 위에 언급했듯이 디버그 오류는 없지만 모델이 출력되지 않습니다. | **해결 방안** | hlsl참고 자료를 찾아본다 |
| **다음 주차** | 13차 | **다음 기간** | 2018.3.26 ~ 2018.4.1 |
| **다음주 할 일** | 애니메이션 처리 최적화 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |