|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180036  정휘현 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2018.2.5 ~ 2018.2.11 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | FBX sdk를 분석하고 애니메이션 정보를 추출  FBX sdk에 대하여 검색하던 도중 관련 오픈소스가 있어서 사용하였다. | | | | |

**<상세 수행내용>**

* FBX exporter관련 오픈 소스가 존재하여 분석하고 필요한 부분을 따서 수정 작업하였습니다.
* 추출하는 정보

\*메쉬정보

– 삼각형 폴리곤의 개수, 각 삼각형의 정점 인덱스

* 각 정점의 위치, 노말벡터, 텍스쳐 uv좌표, 스키닝 정도, 스키닝된 골격의 인덱스

\*애니메이션 정보

- 골격의 개수, 각 골격이 가지고 있는 행렬 값과 부모와 자신의 인덱스, 골격의 이름

- 애니메이션의 길이, 각 골격이 가지고 있는 프레임별 행렬정보

* 유튜브

파일을 추출하고 바이너리 데이터로 추출하는 부분 작업밖에 하지 못했기 때문에 영상 촬영이 없습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | FBX에서 정보를 추출했지만 프로젝트에 적용하질 못했다. | **해결 방안** | 프레임워크 작업과 연동하여 실헙해볼 것 |
| **다음 주차** | 7주차 | **다음 기간** | 2018.2.12 ~ 2018.2.18 |
| **다음주 할 일** | 애니메이션 작업  FBX import작업 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |