|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2021.3.29~ 2021.4.4 | **지도교수**  장지웅 | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 컴퓨트 쉐이더를 통한 3D 애니메이션 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

이곳에 수행내용을 상세하게 기록

VertexShader에서 각 정점의 Weight와 Index를 사용해 다음 프레임에 있는 정점의 위치를 가져왔습니다. 애니메이션에서 사용될 정점의 위치는 StructuredBuffer에 담아논 뒤 Compute Shader를 통해 프로그램의 Delta Time값을 계산해 현 시간값에 해당되는 프레임을 계산한 후 Vertex Shader와 연동된 StructuredBuffer에 전달 해줬습니다. 그 후 VertexShader에서는 해당 버퍼에 접근하여 애니메이션이 실행됩니다ㄷ/

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 애니메이션 메쉬를 파일로 부터 읽어올때 오래걸림 | | |
| **해결방안** | FBXManager를 안쓰고 각 파일을 직접적으로 불러오게 만듬 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2021.4.5 ~ 2021.4.11 |
| **다음주 할일** | 1. 사용할 애니메이션 병합 및 애니메이션 인덱스를 이용한 모션 관리  2. 데모 준비 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |