|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Morphosis 작업일지 20주차 | | | |
| 작업 기간 | 18.11.07 – 18.11.13 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내역 | - 애니메이션 행렬곱 수식을 완성하였습니다.  - 하드코딩하여 넣은 데이터를 바탕으로 애니메이션 보간이 정상 작동하는 것을 확인하였습니다.  - 행렬 배열을 hlsl로 업로드하기 위하여 서술자 힙과 상수 버퍼, 서술자 등을 수정하였습니다.    <테스트용 애니메이션 데이터를 시간에 따라 보간하고 업로드하는 부분>    <header.hlsli 중 애니메이션 관련 부분>  - 배열을 업로드하는데 성공하여 hlsl에서 보간된 행렬값에 접근할 수 있게 되었습니다.  - AnimationVertex 클래스를 작성하고 PSO를 작성하여 hlsl에 버텍스마다 영향을 주는 본의 인덱스와 해당 본에 대한 가중치를 올릴 수 있게 하였습니다.    <VertexShader.hlsl 중 애니메이션 버텍스 쉐이더 코드 부분>  - 스키닝 애니메이션이 작동하는 것을 확인하였고 그에 따라 기존의 컨버터를 수정중에 있습니다. | | |
| 작업 예정 | - 새롭게 작성한 애니메이션 데이터를 위해 FBX 컨버터를 다시 작성하여야 함.  단일메쉬/복합메쉬, 애니메이션 유/무 등의 내용에 따라 모델 및 애니메이션 렌더링  - Scene 변경 시에 고려해야 할 점들 수정 및 UI와 3D 피킹 작성.  기본적인 게임 진행을 위해 필수적인 사항  - 버프타이머 큐, 점령 지역 추가, 레벨 에디터 수정  기본적인 게임 승패 판정 가능  - 1대1 클라이언트 서버 연결 및 동기화  기본적인 멀티플레이 환경 구축  - 보는 방향에 따른 캐릭터 방향 및 애니메이션 레이어 수정, 메쉬 기반의 이펙트  이후 진행 사항 | | |
| 기타 | - 책에 나와있지 않은 부분이 많아 문제점을 찾기 매우 힘들었습니다.  - 행렬 배열을 업로드할 때 자잘한 문제가 많아 딜레이되었습니다. | | |