|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Morphosis 작업일지 5주차 | | | |
| 작업 기간 | 18.07.30 – 18.08.12 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내역 | 신재욱  - 추가적으로 새 캐릭터 모델을 만들고 UV 언랩 작업, 텍스처 제작, 리깅, 애니메이션 제작을 하였습니다.  텍스트이(가) 표시된 사진  매우 높은 신뢰도로 생성된 설명텍스트, 화이트보드이(가) 표시된 사진  매우 높은 신뢰도로 생성된 설명  <작업 전 이면도 제작>  개체, 망원경이(가) 표시된 사진  높은 신뢰도로 생성된 설명  <모델 제작>  실내, 변기, 개체, 하얀색이(가) 표시된 사진  높은 신뢰도로 생성된 설명  하늘, 쥐고있는, 여자이(가) 표시된 사진  높은 신뢰도로 생성된 설명  <메쉬 제작>  개체이(가) 표시된 사진  높은 신뢰도로 생성된 설명    <캐릭터 및 무기 모델링과 렌더링 테스트>  - 기본적인 Diffuse 맵 이외에도 추가적인 텍스처(Normal 맵 등)를 제작하던 도중 Displacement 매핑을 캐릭터에 적용하면 좀 더 높은 퀄리티를 보여줄 수 있지 않을까 싶어 해당 텍스처를 제작하는 법을 알아보고 테스트해보았습니다. 다만, Displacement 매핑은 테셀레이션을 구현해야 한다고 하여 클라이언트의 기본적인 요소들을 구현한 뒤에 좀 더 고민해볼 예정입니다.  벽, 사람이(가) 표시된 사진  높은 신뢰도로 생성된 설명  <Displacement 매핑 리소스 제작 연습>  손준혁  - FBX 파일 컨버터에서 특정 문자열이 상황에 따라 예상치 못한 값으로 등록되어 컨버팅이 제대로 되지 않던 점을 수정하였습니다.  - 컨버터의 서브 디포머에서 인덱스 자료를 포함하지 않는 데이터가 있어 컨버팅이 제대로 되지 않던 점을 수정하였습니다.  - 모델간 connection을 찾아 등록하는 부분에서 Bone의 이름에 따라 오류가 생기는 문제를 찾았습니다.  - 애니메이션 컨트롤러에서 Bone을 HLSL에서 사용하기 위해 Shader 변수로 등록하여 업로드하는 부분을 작성하였습니다. | | |
| 작업 예정 | 신재욱  - 현재 제작된 모델을 사용하여 HLSL에서 렌더링 파트 작업 시작하기.  - 클라이언트의 기초적인 조작법(키보드와 마우스)을 만들고 3D Picking을 구현하여 UI버튼을 클릭하여 상호작용할 수 있게 하기.  손준혁  - HLSL의 애니메이션 파트 문제 해결하기. | | |
| 기타 | 신재욱  - 딱히 없습니다.  손준혁  - BindPose와 Offset 행렬 등의 이론적인 부분에 대해 이용희 교수님께 상담하여 일정 부분 문제 해결하였으나 추가적인 문제가 있어 작업중입니다. | | |