|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Morphosis 작업일지 9/17까지(개인용) | | | |
| 작업 기간 | 18.09.11 – 18.09.18 | 작성자 | 손준혁 |
| 작업 내역 | 컨버터-    추출한 데이터의 Keyframe의 배열에서  시간이 0,0,a,a,b,b와 같이 동일한 값이 나오던 오류를 발견하고  컨버팅 하는 과정에서 문제가 발생함을 발견 해결하였습니다.    회전 값의 문제가 있는지 확인하기 위해 찾던중  보간 쪽에 문제가 있을지 모른다고 생각하여 오일러 방식에서 쿼터니언으로 수정하였으나  동일한 문제를 발생하였습니다.    FBX파일에서의 회전치와 실제 커브로 불러왔을 때 회전치가 같은 지  여러 케이스를 통해 맞음을 확인하였습니다.  이용희 교수님을 통해 상담을 진행하였습니다.    해당 소스에 사용된 스키닝 애니메이션에서의 이론적인 부분에 대한 이해가  맞는지 확인하였습니다.  스키닝 애니메이션의 핵심이고 다른 사람의 github의 코드와 DX12의 예제들을 보면 이론적인 부분은 동일하다고 볼 수 있으므로 문제가 없다는 것을 확인했습니다. | | |
| 작업 예정 | 이용희 교수님의 말씀에 손 부분이 발로 가는 것 같으므로 정점이 다른 본을 따라가는 것 같다는 조언을 통해 본부분의 등록이나 업데이트 관련 문제일 경우가 높으므로 해당 부분을 확인하여 목요일까지 끝내고 주말동안 상태에 따른 변화 같은 살을 붙일 예정입니다. | | |
| 기타 | 도움을 받기 위한 코드를 잘 보니 해당 소스는 자체 포맷을 사용하고 있었으므로 사용 불가능하고 내부 구성을 봤을 때 다른 방식의 구현이지만, 기본 이론적인 부분의 구현에서 큰 차이가 없음을 참조할 수 있었습니다.  현재 이상하게 그려지는 문제는 제 생각 또한 이용희 교수님의 말씀과 같이 너무 많은 원인의 가능성이 있으므로 하나하나 검증하여 확인할 수밖에 없습니다.  실제 상태에 따른 구현은 애니메이션 외적인 컨트롤러 부분이니 크게 문제될 것이라 생각하지 않으며  애니메이션의 부분이 빠르게 해결이 안되면 포기하고 자체 포맷을 만드는 방법을 찾아 해당 방법으로 바꾸려고 합니다.  문제가 될 수 있는 부분  1.데이터의 무결성  2.정점의 본 등록  3.본의 계층적 업데이트  4.Shader에 전해지는 Resource에 잘못된 값이 들어가  중간부터 잘못 참조된 경우  5.데이터 사이즈를 넘어 사용한 경우  또한 해당 문제들은 클라이언트, 컨버터를 오가며 생길 수 있는 문제라  현재도 검증중임을 말씀드립니다. | | |