|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Morphosis 작업일지 3주차 | | | |
| 작업 기간 | 18.07.09 – 18.07.15 | 작성자 | 손준혁 |
| 작업 내역 | 신재욱  - 캐릭터 디자인과 모델링(메쉬까지)  캐릭터를 입은 옷과 헤어스타일 등으로 구분하도록 기획하였기 때문에(팀은 고유 팀 컬러로) 다양한 시안이 필요했다. 따라서 이를 위해서 여러 종류의 의상을 간단하게 디자인하고 이 중 한 가지 시안을 선택하여 모델링 작업을 시작하였다.  모니터, 전자기기, 실내, 벽이(가) 표시된 사진  매우 높은 신뢰도로 생성된 설명  <시안 작업을 진행한 모습>  모니터, 전자기기, 스크린샷, 컴퓨터이(가) 표시된 사진  매우 높은 신뢰도로 생성된 설명  <ZBrush에서 Mesh를 보정하는 모습>  모니터, 실내, 컴퓨터, 전자기기이(가) 표시된 사진  매우 높은 신뢰도로 생성된 설명  <컨셉화를 바탕으로 간단하게 메쉬 작업을 한 모습>  손준혁  -FBX Converter로 추출한 데이터를  Animation Controller로 이용했을 때 #DEN된 데이터로 인한  오류가 없는지 여러 파일을 이용하여 확인함  denormalized 된 값이 들어가면 행렬을 만드는 것에서 큰 오류가 발생함을 확인  오류의 원인을 발견하기 어려움  -Bone의 애니메이션 확인을 위한 준비중  다른 임시 클라이언트에서 구성했던 animation 관련 클래스들을 이용해  Bone만으로 애니메이션이 잘 작동하는지 확인하는 중  Bone애니메이션이 정상 작동 하도록 만들면 skinning 부분만 완성하면 동작할 것으로 생각됨 | | |
| 작업 예정 | 신재욱  - 텍스처 작업과 애니메이션 기획 진행  - 3ds Max에서 모델 UV 작업과 리깅 작업 후 애니메이션 제작  - (다다음주차) 손준혁 학우와 클라이언트에서 애니메이션 재생  손준혁  - 애니메이션 동작 확인 및 확장  - 애니메이션 관련 클래스의 정리 | | |
| 기타 | 신재욱  - 근무가 끝나 다음 주부터 여유시간이 늘어날 예정입니다.  손준혁  - 전체 작업량이 많지 않았음  - 작성한 것의 동작의 확인과 앞으로 추가할 것들을  어떻게 구성해야 하는 것인지 좀 막힘 | | |