|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Morphosis 작업일지 4주차 | | | |
| 작업 기간 | 18.07.19 – 18.07.29 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내역 | 신재욱  - UV 매핑 작업을 진행하였다. 애니메이션 작업 도중 매핑이 늘어나거나 꼬이는 부분이 있는지 확인하기 위하여 간단하게 테스트용으로 베이스가 되는 색만 얹은 텍스처 제작하였다. 이후 리깅 작업까지 진행하였다.  컴퓨터이(가) 표시된 사진  매우 높은 신뢰도로 생성된 설명  실내, 컴퓨터, 모니터, 스크린샷이(가) 표시된 사진  매우 높은 신뢰도로 생성된 설명  <테스트용 텍스처 제작 및 리깅 결과물>  - 현재 Idle, 이동, 점프 애니메이션까지 제작하였다.  스크린샷, 실내, 모니터, 사진이(가) 표시된 사진  높은 신뢰도로 생성된 설명  <애니메이션 작업 결과물>  손준혁  - Animation에 필요한 Bone구조체를 만들고 Animation Controller가 갖고 관리하게 하였다. 또한 Update 부분에서 Bone의 정보를 갱신하고 DX의 Resource를 갱신하였다. 그러나 애니메이션을 테스트하기 위한 작업환경을 조성하던 도중 오류가 발생하여 아직 진행중인 상황.  - 추가로 Bone을 애니메이션을 테스트하기 위한 Bone Object를 작성하였다. | | |
| 작업 예정 | 신재욱  - 애니메이션을 마저 제작하고 매핑 완성하기. 추가 캐릭터 및 무기 제작하기.  - 테스트용 레벨 제작하기.  손준혁  - 서버 준비하기  - 밀린 애니메이션 처리 | | |
| 기타 | 신재욱  -  손준혁  -애니메이션을 테스트하려고 고친 테스트 클라이언트가 버그를 띄워서 진행이 멈춤 | | |