|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 12차 | | | |
| 기간 | 2019-05-15 ~ 2019-05-29 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 애니메이션도 중요한데 일단 그거 말고도 해야 되는 것들 다시 한 번 정리해보자.  - FBX SDK에서 UV 좌표 얻어오게 하기.  - Mesh 렌더링 됐던 코드 다시 살리기.  - 3ds Max에서 레벨 만들고 사용한 텍스쳐 종류들 받아오게 하기.(여러 텍스처를 쓰면 UV 좌표를 0~1, 1~2 이런 식으로 할까? 아니면 그냥 텍스처를 다른 걸 쓰는 메쉬끼리는 아예 떼어내서 다른 오브젝트로 만들까?)  - 유니티 엔진에서 예전에 배웠던 버텍스에 맞춰서 정렬하는 기능 써서 충돌 맵 만들고 점령지점이랑 캐릭터 스폰 포인트 만들고 파일 만들어서 추출하기.  - 캐릭터 충돌처리 부분 깔끔하게 고치기.  - 투사체 만드는 부분 살리기.  - 투사체에 컴포넌트 속성 넣기.  - UI 띄우기.  - 디버그를 위해서라도 알파벳과 숫자는 폰트로 띄울 수 있어야 함.  - 전체화면 하는 것도 해야 됨.  지난 이야기:  컨버터와 기타 등등 문제를 해결했고 이제 본 클라에서 값이 잘 들어가는지만 보면 되는 것인데!  이제 파일은 정상적으로 들어온다고 가정하자. 테스트 클라에서 잘 들어갔으니까 똑 같은 코드인데 잘 들어가겠지(안일). 현재 방식은 앞서 설명했던 대로 1. GenerateToWorldMatrix()에서 Lcl행렬을 만들고, 그걸 본 행렬의 Lcl 행렬에 넣은 다음에 그걸 가지고 MakeToWorldMatrix()를 한 뒤, 그 결과물과 Offset 행렬을 곱해서 최종행렬을 만들고 그걸 HLSL에 올려주는 방식이다. 이제는 GlobalTransform이 있으니까 굳이 로컬행렬을 만들고~ to월드행렬 만들고~ 할 필요가 없다. 글로벌 변환 행렬을 그대로 보간해주고 그걸 Offset행렬과 곱해주면 아마…… 기대하는 결과가 나올 것…… 안 나오면…… 큰 일 남…….    함 해보자!    응~ 어떻게 디버깅을 할 지 다시 계획을 짜보자.  1. 저 글로벌 변환 행렬이 내가 생각한 행렬이 맞는가?(Offset과 곱하면 되는 행렬이 맞는가)  2. 곱하는 방식에 문제는 없는가?(예를 들어 보간하는 과정이나 YZ축 문제 등)  3. 추가적으로 변환(예를 들어 전치행렬 등)을 해줘야 하는가?  앗 너무 행복해  아 진짜 FBX SDK 너무 싫다. 의미부터 다시 공부해야 할 듯. 근데 의미를 안 적어놓잖아. 한 번 다시 찾아보자.      LclTranslation.Get()으로 바로 받아올수 있구나 했는데 생각해보니까 언제 그 값이어야 하는지 알아야 해서 안 됨. | | | |
| 작업 예정 내용 | | | |
|  | | | |
| 기타 | | | |
|  | | | |