|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 13차 | | | |
| 기간 | 2019-05-30 ~ 2019-06-02 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 찾은 문제   * 메쉬의 BoneIdx가 다름. * 보간의 idx를 구하는 식에서 문제가 있음.   해결방안   * 메쉬도 같이 뽑아주기 * 식 수정하기   메쉬에서 내용을 뽑는 것은 이전에도 몇 번 시도했었었지만 그 때도 노멀 값 같은 것들은 못 얻어오고 했었다. 먼저 쓸 예정인 함수들과 클래스 먼저 정리해보자.  <http://docs.autodesk.com/FBX/2014/ENU/FBX-SDK-Documentation/index.html?url=cpp_ref/class_fbx_skeleton.html,topicNumber=cpp_ref_class_fbx_skeleton_html54afb35e-3109-452b-9316-4aa41b5ba8ea>    FbxMesh가 CtrlPoint랑 PolygonVertex 정보를 갖고 있을 예정.  GetAttributeType()으로 eMesh인지 확인한다.      CtrlPoints를 따로 배열로 저장해둔다. 얘랑 PolygonVertexIndex가 필요함.        보니까 FbxVector4를 쓰면 될 것 같다. | | | |