|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 1주차 | | | |
| 기간 | 2018-12-27 ~ 2019-01-07 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| - FBX SDK를 다운로드하고 테스트 파일을 보며 구조파악을 시작하였습니다.  샘플 프로젝트를 보고 어떤 방식으로 작동하는지, 필요한 부분은 어떤 것인지 확인하는 중입니다. FBX SDK 라이브러리가 양이 상당히 많고 불필요한 부분이 너무 많아서 FBX SDK를 사용하여 Importer를 만들고 변환시킨 fbx 데이터를 사용하는 것이 좋을 것 같습니다.  - FBX 특강을 듣고 있습니다.  근데 FBX SDK 관련 내용은 약 2~3주 뒤에 진행하실 것 같다고 하셔서 살짝 걱정 중입니다. | | | |
| 작업 예정 내용 | | | |
| - FBX SDK의 ImportScene 프로젝트와 ExportScene 프로젝트들을 참고하여 컨버터를 만들고 기존의 애니메이션 렌더링 방식으로 쓸 수 있도록 변환하기.  Import가 되면 데이터가 어떤 방식으로 쓰여지는지 확인.  해당 내용을 원하는 방식으로 Export.  기존 Morphosis 클라이언트에서 읽어 오기.  렌더링 확인. | | | |
| 기타 | | | |
| - 샘플 프로젝트들이 중단점이 안 걸리는 문제가 있었습니다.  관리자 권한을 받아야 하는 위치에서 다른 곳으로 옮기고 재 빌드를 해보고 하면서 해결했습니다. | | | |