

창의적 통합 설계 활동로그

2017-12751 컴퓨터공학부 이동학

4월 13일 월요일: 모르페우스 본사 방문

- light stage 하드웨어 구경

4월 17일 금요일: 회사와 온라인 회의

- blender 사용법을 익히고 diffuse / specular shader 구현에 돌입

4월 22일 수요일: local illumination 공부

- shader 구현에 필요하다고 판단되어 따로 공부를 함

4월 25일 토요일: 팀원들과 오프라인 모임

- diffuse / specular shader 구현에 어려움을 겪어서 팀원들과 협력
- 발상을 어렵게 하고 있었는데 팀원들의 도움으로 간단한 구현 방법을 생각해냄

4월 28일 화요일: 회사와 온라인 회의

- diffuse / specular shader 구현 후 mesh generation 구현을 시작하기로 함

5월 2일 토요일: 논문 읽기

- mesh generation 구현을 위해 필요한 논문을 읽음

5월 6일 월요일: 시뮬레이션 작동

- 구현한 shader를 이용하여 3d model을 만드는 작업
- 개인 PC로 돌리다 부하가 심하여 회사측 PC 이용

5월 8일 금요일: 회사와 온라인 회의

- 논문을 대략적으로 이해하고 앞으로 정확히 어떤 것을 구현해야 하는지 질문함

5월 15일 금요일: 회사와 오프라인 회의

- 중간발표 전에 진행상황 확인 및 QnA, 앞으로의 목표 설정