|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4 주차 | **기간** | 07.17~07.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 블렌더 공부 – 마을 및 던전만들기 | | | | |

<상세 수행내용>

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

하늘, 양초이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

스크린샷, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

유데미 강의를 들으며 블렌더를 공부하였다. 마을을 만들 때는 decimate modifier 명령을 통해 폴리곤수가 많은 오브젝트를 폴리곤이 적게 만들어주는 법을 알 수 있었다. 그 외에도 빛을 내는 법과 물 표현을 배웠으며 오브젝트를 복제할 때 shitd+d 가 아닌 alt+d 를 사용하면 링크가 되어 복사가 되는데 이를 통해 하나의 오브젝트를 수정함으로써 연결된 다른 오브젝트들도 동시에 수정할 수 있는 법을 배웠다. 던전을 만들 때는 베벨+v 명령을 통해 흠집난 표현을 줌으로써 오브젝트가 사용감있게 표현하는 법과 벽돌모양을 벽을 만들 때 벽돌을 하나하나 만드는 것보다 평면에 돌출과 미러 명령을 통해 폴리곤 수도 줄이면서 벽돌벽을 만드는 법을 배웠다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 5 | **다음기간** | 07.24 ~ 07.30 |
| **다음주 할일** | 블렌더 공부 – 로우폴리곤모델링, 애니메이션 ( 유데미강의 블렌더강의 ) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |