|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5 주차 | **기간** | 07.24~07.30 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 로우폴리곤모델링, 애니메이션 ( 유데미강의 블렌더강의 ) | | | | |

<상세 수행내용>

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

자동 생성된 설명

공룡, 포유류, 동물 피규어, 만화 영화이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

스크린샷, 3D 모델링, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

건물, 실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

유데미 강의를 들으며 블렌더를 공부하였다. 로우폴리곤 공룡모델과 배경을 만들면서 텍스쳐에 대해 자세히 알 수 있었고 비행기 애니메이션을 만들면서 애니메이션 만드는 법을 알 수 있었다.

하단 내용은 영상을 들으며 체크한 것들

평면을 생성해서 미러로 돌출했을 때 확인해야할 것 (노말방향 체크)

1.viewport overlays - face orientation 을 체크했을때 파랗게 뜨면 정상 (노멀이 바까을 향함)

빨갛게 뜨면 shift+n 키를 눌러 인사이드 옵션체크

2. 내부에 생성된 면이 없는지 체크

3. 전체선택 - m - 바이 디스탠스로 겹친 점들 확인

입안생성 = (미러상태) 인셋 - B -> e -> alt+s

alt+s = 면이 향하는 방향으로 스케일 조정 (오토머지버텍스는 끈상태)

노드 (텍스쳐) (fac은 흑백)

1.노이스 텍스쳐

2.웨이브 텍스쳐

3.머스그레이브 텍스쳐

4.텍스쳐 코어디네이트

- 오브젝트 - 절차적 텍스처를 사용하는 경우 훨씬 좋은 결과를 나타냄

- 유브이 - 주로 이미지 텍스쳐에 꽂아서 사용

노드 랭글러 = 텍스쳐의 작업속도 향상 ( bsdf를 누르고 control+T)

그라데이션 텍스쳐 효과 = 세파레이트 xyz

ctrl + shift + 좌클릭 = 메테리얼에 해당 텍스쳐 적용

컬러램프 - 흑백정보를 색깔로 변환

(에디트모드)오브젝트 우클릭 - 서브디바이드 (면 세분화)

(에디트모드) g - g 면따라서 이동

g -g -c 면따라서 밖으로 이동

shift+s - cursor to selected 클릭한 방향으로 3d커서 옮기기

애니메이션 축 지정방법 = 묶을 오브젝트 전체 클릭 -> (empty - plain axis)를 쉬프트 클릭으로 선택 -> 오브젝트 - 패런트 - 오브젝트

애니메이션 움직임 지정 = 축 클릭 -> I -> 로케이션앤로테이션

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 6 | **다음기간** | 07.31 ~ 08.6 |
| **다음주 할일** | 블렌더 공부 – 애니메이션 활용, 캐릭터 머리, 우물 만들기 (유데미 강의) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |