|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2 주차 | **기간** | 07.03~07.09 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 블렌더 공부– UV와 텍스쳐작업 | | | | |

<상세 수행내용>

텍스트, 스크린샷, 만화 영화, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

저번주에 만들었던 모델링으로 UV와 텍스쳐작업을 하였다. UV를 어떻게 자르고 배치하느냐에 따따 텍스쳐작업할 때 좀 더 편하고 정확하게 작업이 가능한다는 것을 알 수 있었다. 그 외에도 게임용이 아닌 모델링을 제작도 해봤는데 확실히 폴리곤수가 많아지면 퀄리티가 올라가지만 게임에 적용하면 처리하는데 오래 걸려 추후에 졸업작품용 모델링을 만들 때 폴리곤수 조절을 잘해야 할 것 같다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 3 | **다음기간** | 07.10 ~ 07.16 |
| **다음주 할일** | 블렌더 공부 – 특강 때 배운것들 한번 더 복습  기획 특강용 기획서 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |