|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3 주차 | **기간** | 07.10~07.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 블렌더 공부– 특강 때 배운 것 복습 (나무 질감 및 네온사인 구현) | | | | |

<상세 수행내용>

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

자동 생성된 설명

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

자동 생성된 설명

특강 때 배운 것을 토대로 라디오를 만들어보면서 복습을 하였다. 특강때에는 나무의 표현은 이미지로 대체하고 라디오 속 숫자표시도 아무런 효과없이 구현했었는데 이번에는 나무의 표현을 직접 구현해보았다. 유튜브강의를 찾아서 해보았는데 매테리얼을 배치하는 방법과 적절한 애드온을 사용하여 빠르게 맵핑하는 법을 알 수 있었다. 하지만 직접 게임에 구현을 해보진 않아서 이런 방법으로 게임 내에서 불러오면 로딩이 더 심할지는 아직 모르겠다. 만일 비슷한 로딩 수준이면 이 방법을 사용하여 좀 더 상향된 나무 표현을 할 수 있을 것 같다. 그 외에도 숫자에 빛 효과를 넣어서 네온사인 같은 표현으로 해보았다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4 | **다음기간** | 07.17 ~ 07.23 |
| **다음주 할일** | 블렌더 공부 – 우물만들기 ( 유데미강의 블렌더강의 ) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |