|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6 주차 | **기간** | 07.31~08.6 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 블렌더 공부 – 애니메이션 활용, 캐릭터 머리 | | | | |

<상세 수행내용>

스크린샷, 3D 모델링, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

장난감, 만화 영화, 애니메이션이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

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

자동 생성된 설명

유데미 강의를 들으며 블렌더를 공부하였다. 캐릭터를 만들고 본을 추가하여 걷는 애니메이션을 만들어 보았다. 주의할 점은 본을 이용할 때 오브젝트의 트랜스폼을 0으로 설정하고 작업해야 한다. 그리고 이미지대신 영상을 삽입해서 텔레비전의 노이즈 효과도 손쉽게 구현할 수 있었다. 캐릭터 얼굴을 작업할 때는 스컬핑을 이용해서 하이폴리곤 모델로 제작하였다보니 폴리곤 수가 80만개정도 되었다. 게임에서는 이정도까지 적용할 수는 없어서 폴리곤 수를 적절히 조정하면서 주름이나 세세한 표현을 어떻게 하는지가 중요해보인다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 7 | **다음기간** | 08.7 ~ 08.13 |
| **다음주 할일** | 블렌더 공부 – 중세 시대 풍 우물 만들기 (유데미 강의) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |