|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12 주차 | **기간** | 09.11~09.17 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 공부 - 언리얼 조작 | | | | |

<상세 수행내용>

3dsMax를 설치하는 데 계속 오류가 나서 결국 컴퓨터 포맷을 해서 다시 깔았다. 그런데 학생용 라이센스도 만료가 돼서 다시 발급받느라 이번주에는 설치밖에 못하였다.

Zbrush 또한 학생용 라이센스까진 발급받았는데 사이트 자체 내에서 학생용 프로그램을 아직까지도 점검하느라 설치를 못하였다. 아껴둔 14일치 무료라이센스를 설치하여서 진행할 계획이다.

그래서 이번주에는 언리얼 조작법만 익히며 언리얼에서 쓰이는 용어들과 언리얼엔진5에서는 무슨 기능이 있는지 알아보았다.

에셋

- 스태틱 메시(하늘색 라벨) : 사물

- 머테리얼 (초록샐 라벨) : 외형

- 머테리얼과 스태틱메시를 조합하여 사물을 생성, 머테리얼을 더블클릭하여 수치조정

- 텍스쳐 (빨간색 라벨) : 사진

- 텍스쳐는 머테리얼을 만들때 사용

- 파티클 (하얀색라벨) : 이펙트

- 오디오 : wav파일만 가능

- 블루프린트 : 코딩보다 간단한 논리정렬

- 레벨(주황색라벨) : 게임 맵처럼 다른 레벨들

언리얼엔진5는 나나이트라는 자체기술 덕분에 고품질의 데이터를 최적화하기때문에 폴리곤의 개수에 더이상 연연할 필요가 없다

퀵셀 : 세상에 존재하는 다양한 사물들을 초고해상도로 촬영하고 그것을 3d데이터로 만들어서 제공하는 회사로 언리얼엔진5부터는 엔진 내에서 자체적으로 활용가능

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 13 | **다음기간** | 09.18 ~ 09.25 |
| **다음주 할일** | 기획 및 3ds Max Script 공부 - 스크립트에 이용할 ui정렬 및 거리계산 tool, mesh tool 제작  모델링 공부 - 3ds Max, Zbrush  언리얼 공부 - 퀵셀 및 머터리얼 활용 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |