|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 11 주차 | **기간** | 09.04~09.010 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 전체적인 계획 수정 및 그래픽 기술 요소 | | | | |

<상세 수행내용>

내가 할 수 있는 그래픽 기술적 요소를 생각해보며 여러 자료를 찾아보다가 블렌더에 대한 국내 활용 및 자료가 별로 없어서 고심 끝에 3ds Max로 전향하기로 하였다. 그래서 다음과 같은 기술적 요소를 넣어보기로 한다.

1. Wrap3를 이용한 Retopo 작업을 통해 3d 모델링 작업
2. Marmoset Toolbag 4를 이용하여 폴리곤을 조절
3. 언리얼 엔진의 쉐이더와 라이팅 효과 응용
4. 나이아가라를 통해 이펙트 구현
5. 3ds Max Script를 이용하여 모델링 작업에 최적화된 툴 제작해보기

Retopo란?

Retopo: 모델의 물리적 모양을 거의 동일하게 유지하면서 더 깔끔한 레이아웃을 얻기 위해 객체의 다각형 메쉬를 수정하거나 다시 생성 하는 3D 모델링 프로세스 의 한 단계이다. wrap 3 프로그램은 이러한 과정을 자동화로 해주어 최근에 각광받고 있다.

Marmoset이란?

3dsMax 같은 프로그램에서 모델링한 결과물들을 이전에는 유니티나 언리얼 엔진같은 게임엔진에 올려야만 어떻게 렌더링이 되서 유저들에게 보여지는지 확인 할 수 있었다. 하지만 게임엔진은 사용할 수 있다고 해도 고퀄리티의 창작물을 올리기 위해서는 여러 단계를 거쳐야 하기 때문에 시간과 에너지가 많이 들어가서 비효율적이었다. 하지만 마모셋이 나오면서 마모셋 뷰어를 통해서 웹 기반으로 언제 어디서든 창작물을 편하고 쉽게 공유하거나 보여줄 수 있어서 시간을 훨씬 절약할 수 있다. 또한 마모셋툴백은 10만개 이하의 폴리곤 오브젝트에 1000만개의 폴리곤 모델링 디테일을 반영할 수 있다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 12 | **다음기간** | 09.11 ~ 09.17 |
| **다음주 할일** | 기획 및 3ds Max Script 공부 - 스크립트에 이용할 ui정렬 및 거리계산 tool, mesh tool 제작  모델링 공부 - 3ds Max, Zbrush  언리얼 공부 - 언리얼 조작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |