|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 27 | **기간** | 12.25~1.1 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 제안서 최종수정 및 그래픽특강 | | | | |

<상세 수행내용>

발표 때 지적 받은 부분을 수정하였다. 그래픽특강을 통해 블렌더 4.0버전을 배웠다. 스냅부분이 많이 좋아져서 건물을 만들 때 유용할 것 같다.

서브스탠스페인터 활용

1.low먼저 불러오기

2048

openGL

auto-unwrap해제

2.high불러오기

텍스쳐셋세팅탭

베이크메쉬맵

2048

highdefiniton.. 에서 하이폴리곤fbx파일불러오기

베이크 메테리얼클릭

3. 스마트메테리얼(깊은부분 자동 계산)

레이어지우기

원하는 스마트메테리얼 드래그앤드랍(쉬프트우클릭으로 밝기조정)

4. 다른 재질 넣기

(블랙은 뚫,화이트는 안뚫)

다른 재질 넣을때 레이어에서 이미 넣은 재질 위에다 추가

추가한 재질 우클릭 - 애드 블랙마스크

왼쪽도구에서 네번째(폴리곤필) 선택 후 원하는 부위에 칠

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 28 | **다음기간** | 1.2 ~ 1.8 |
| **다음주 할일** | 그래픽 특강, 캐릭터 모델링 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |