|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 27주차 | **기간** | 12/25~12/31 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | chaos cloth 용 리소스 분석 | | | | |

클라이언트 담당에게 제공받은 영상 분석: <https://youtu.be/x8McbzCAcXc>





메타휴먼 -> 스태틱 메쉬 (fbx) 내보내기





마블러스 디자이너 -> 3d 모델(obj)



uv 맵에 페인팅으로 WeightMap 지정

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 영상에서는 마블러스 디자이너 라는 프로그램을 사용해 3d 모델을 제작하는데, 사용하고 있지 않음 | | | |
| **해결방안** | 다행인 점은, 마블러스의 3d 데이터는 uv 맵이 실제 옷의 재봉선에 맞춰 나누어진다는 것 빼고는 타 프로그램을 사용하여 제작한 것과 큰 차이가 없음 | | | |
| **다음주차** | | 28주차 | **다음기간** | 1/1~1/7 |
| **다음주 할일** | | chaos cloth 테스트용 리소스 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** | |  | | |