|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 27주차 | **기간** | 2023.12.26~ 2024.01.01 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | Chaos cloth 사용법에 대한 조사와 옷 데이터 만들어보기 진행중 | | | | |

<https://www.youtube.com/watch?v=dyKvqBfuqX8>  
해당 영상을 토대로 언리얼 마네킹에게 맞는 옷을 제작해보려 했으나,  
(<https://sketchfab.com/3d-models/free-fantasy-female-cloth-for-unreal-skeleton-fccbfe0cf4b34f799a3c767bbf5d0c61>  
해당 옷 메쉬를 사용해서)  
예술, 그래픽 디자인, 스케치이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

메쉬와 캐릭터간의 크기가 맞지 않고,  
그래픽 디자인, 그래픽, 텍스트, 예술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

옷이 복잡하여 weight map을 적용시킬 때 어느 부분이 해당하는지 확인하기 어려웠던 점이 있었다.  
야외, 하늘, 스탠딩, 드레스이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 조각상, 야외, 조각, 눈이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
결과적으로 옷에 대해서는 물리가 어느정도 적용되는 모습을 보였으나,  
실제 캐릭터에게는 적절한 위치나, 모양이 적용되지 않을 뿐더러,  
  
조각상, 야외, 조각, 사람이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Weight map을 적절하게 적용하지 못하고, 캐릭터에 맞춰지지 않은 옷이라서  
다리의 움직임에 맞게 움직이지 않는 모습을 보였다.

문제점이   
chaos cloth에 대한 이해도 부족도 있긴 하지만, 캐릭터에 대한 적당한 옷 에셋이 존재하지 않는 다는 점으로 파악했으며,  
혼자 작업하기엔 관련 에셋을 찾아보기 힘들 수 있어, 직접 블렌더를 설치해 유튜브 영상에 나온 것 처럼 만들어본 뒤 작업을 진행해보거나,  
모델러와 같이 공부를 진행해 봐야 할 것 같아 소통중이다.

또한 해결책을 위해  
<https://www.youtube.com/watch?v=x8McbzCAcXc>텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

와 같은 캐릭터 모델에 대한 에셋 제작 방법을 모델러에게 공유하였으며,  
다음주에는 직접 에셋을 만들거나 모델러에게서 받아서 chaos cloth 에 대한 공부를 마무리 지어볼 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 28주차 | **다음기간** | 2024.01.02 ~ 2024.01.08 |
| **다음주 할일** | 에셋 제작 혹은 모델러에게 받은 뒤 chaos cloth 옷 사용해보기, 프레임 드랍 현상 해결 방법이 있는지 찾아보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |