|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** |  | **기간** | 2024.01.23  2024.01.29 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 슬라임 이동 애니메이션 수정,캐릭터 이동 애니메이션 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

슬라임 애니메이션을 수축과 팽창을 하는 방식에서 이동 시작 애니메이션 이동 중 애니메이션 정지 애니메이션 3단계로 구분하여 제작하여 작업을 진행 하였다.

한방향으로 계속 이동하는 애니메이션 보다 움직일 때 앞뒤로 움직이는 애니메이션이 낳다고 하여 기존 애니메이션 사용

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

캐릭터 자세 포징

캐릭터의 자세를 고민하는 과정에서 여러 레펀런스를 보다가 기관총을 든 것과 같은 형태의 자세로 하여 애니메이션을 제작하여 보기로 하였다.

만화 영화이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명신발류, 만화 영화이(가) 표시된 사진

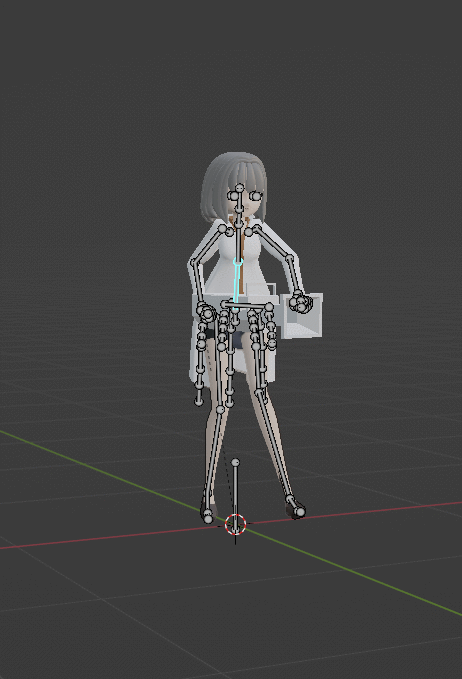
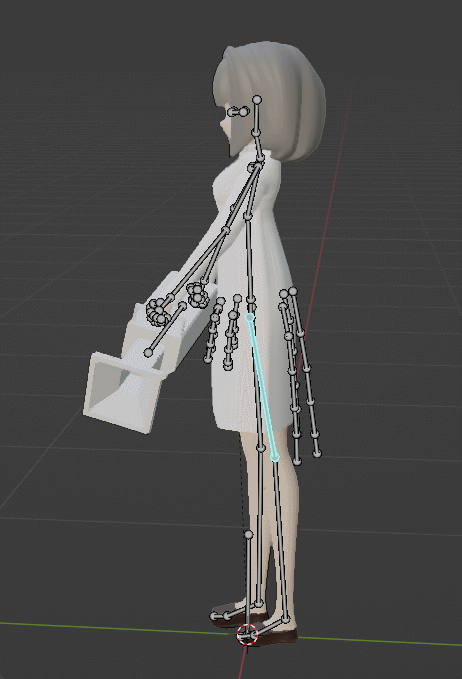
자동 생성된 설명

자연스럽게 캐릭터를 걷게 하는 것이 힘들어 믹사모에서 여러 이동관련 레퍼런스들을 참고하여 이동애니메이션을 제작 및 테스트 하였다.블렌더로 믹사모에 애니메이션을 가져와서 실행 해보면서 캐릭터 이동시 본을 어떻게 움직이는 지 분석하였다.

텍스트, 스크린샷, 스키 타기이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명야외, 흑백이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



<기존 애니메이션> <변경 예정 애니메이션>

기존에 만든 애니메이션과 다른 캐릭터의 차이점은 만든 캐릭터의 걷는 애니메이션에서는 상체가 고정되어 부자연스럽게 느껴지는 부분이 있었고 32프레임안에 한 싸이클을 만들려고 해서 느리게 보여지는 것도 있었다.그리고 오브젝트를 들고 있는 형태여서 허리를 굽혀주지 않은 것도 차이가 있었다.

캐릭터가 정면을 보는 형태보다는 물건을 들고 이동하는 형태의 애니메이션이기 때문에 옆으로 치운치 형태의 걸음으로 바꿨다.

그리고 프레임 구분을 32프레임에서 중간프레임은 보간을 어차피 블렌더에서 지원해 줘서

스크린샷, 라인, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

정자세 -> 왼발 최대치 ->다시 정자세 -> 오른발 최대치 -> 정자세 싸이클이 보간을 받더라도 걷는 자세가 생각했던 것 이상으로 세분하게 나눠져 여러 파트로 나눴다.

텍스트, 스크린샷, 번호, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** |  | **다음기간** | 2024.01.30~02.5 |
| **다음주 할일** | 캐릭터 애니메이션 최종 완료 및 2/5일 테스트용 맵 제작 및 플레이 테스트 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |