|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2023.7.2~ 2023.7.9 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 게임 룰과 관련된 문서 작성 및 모델링 실습 | | | | |

<상세 수행내용>

7.3~7.4

블렌더 오브젝트 UV 커팅하기 실습과 텍스처 입히기 연습

Texture Paint - 색칠을 블랜더에서도 할 수 있다.

stabillize stroke

Shading

-Metalic 금속재질

-Specular 광택

-Roughness 반사율

환경맵 적용

우측 키패드 / 해당 오브젝트만 보기

P 오브젝트 분리

컨트롤 + J 오브젝트 합치기

N VIEW 커서 좌표축 조절

SHADE SMOOTH 부드럽게

SHADE FLATE 평평하게

7.5~7.6

게임 규칙이나 아이디어 회의는 지속적으로 진행 하였으나 정리한 문서가 따로 없어서 수정을 거치더라도 기본적인 틀을 잡은 상태로 수정하는 것이 좋을 것 같아서

텍스트, 스크린샷, 도표, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 엔진에 대한 학습이 미흡했고 주말에 작업을 진행하지 않았다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2023.7.10 ~ 2023.7.16 |
| **다음주 할일** | 블루프린트 기초 학습 및 블렌더 골격 만들기 학습 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |