|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2023.08.13  2023.08.20 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 게임 테스트용 맵 기획 | | | | |

<상세 수행내용>

먼저 블렌더에서 모델을 완성하고 내보낼 준비를 해야 합니다. 모델이나 애니메이션, 텍스처 등을 완성한 후에는 반드시 UV 언래핑과 같은 필수 단계도 빠짐없이 처리해야 합니다.텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

언리얼 엔진에서 가장 흔히 사용되는 모델 포맷은 FBX입니다. 블렌더에서 모델을 FBX 파일로 내보냅니다.

FBX 내보내기 설정 창에서 필요한 옵션을 설정합니다. 일반적으로 스케일, 애니메이션, 메시, 텍스처 등에 대한 설정을 확인합니다.

콘텐츠 가져오기 아이콘  클릭

콘텐츠 임포트를 누른 이후에 새 폴더를 생성하고 이름을 정한다.

텍스트, 라인, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명fbx파일을 추가하면 언리얼에서 자동으로 추가시켜 준다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 컴퓨터 아이콘이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

화면에서 해당하는 fbx를 클릭하여 사용할 수 있다.

구름, 하늘, 스크린샷, 조각상이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이는 모델을 블렌더에서 언리얼 엔진으로 이식하는 기본적인 과정입니다. 각 단계마다 세부적인 설정이 필요할 수 있으며, 프로젝트의 복잡성과 요구 사항에 따라 조정될 수 있습니다. 추가적인 학습 자료와 튜토리얼을 활용하여 자세한 내용을 파악하고 프로세스를 따라가는 것이 좋습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 2023.8.21 ~ 2023.8.27 |
| **다음주 할일** | 팀원들과 월요일에 회의 이후 진행할 내용 결정하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |