|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** |  | **기간** | 2023.12.26  2024.01.01 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 |  | | | | |

<상세 수행내용>

1/10(수) 재리깅 및 바디페인팅 작업 재개

스크린샷, 다채로움, 일렉트릭 블루, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

손가락 바디웨이트 재작업 - 애니메이션에서 손가락을 구부릴 때 겹쳐지는 현상 발생  
손가락을 움직일 때 2개의 본에 0.5이상의 영향을 받는 상태에서 손을 내릴 경우 마디 별 웨이트에 의해 관절이 손 마디 보다 더욱 움직이는 문제가 있었다. 마디 부분 페이스를 선택하고 1.0으로 칠하고 관절 파트를 점만 선택한 상태에서 웨이트 값을 0.5로 적용하면 해당 파트에 관절이 움직일 때 위에 마디에 본과 아래 마디에 본에 영향을 0.5씩 받아서 비교적자연스럽게 움직일 수 있다.

스크린샷, 멀티미디어, 텍스트, 컴퓨터이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명좌측은 바디웨이트에서 선택한 버텍스만 칠 할 수 있고 오른쪽은 버텍스만을 선택하여 바디웨이트를 칠 할 수 있다.

스크린샷, 도표, 라인, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

좌측은 기존에 임의로 조정했을 때 각도를 내렸을 때 관절부가 겹쳐지지만 오른편은 해당방식으로 해서 각도를 내려도 겹쳐지지 않는다.  
하지만 여전히 본을 따라가지 않는다.

리깅할 때 기본 모델을 제공하는 에드온을 사용했는데 해당 에드온에서 과한 움직임에 보정이 있어 이런 현상이 발생한 것으로 추정

스크린샷, 라인, 디자인, 예술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

테스트 해본 결과 생성한 본에서는 구겨짐 없이 잘 따라옴

오토리깅 관련 자료 부족>>>리깅 재작업

도표, 라인, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명도표, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** |  | **다음기간** | 2024.01.09~2024.01.16 |
| **다음주 할일** | 캐릭터 사용할 장비와 추가 채색 애니메이션 추가 및 적용 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |