|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2023.6.26~ 2023.7.2 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 모델링 특강 수강,제안서 내용 수정 회의 | | | | |

<상세 수행내용>

6/27 모델링(블렌더) 특강 수업 참여

기본적인 단축키와 간단한 모델링 실습  
블랜더 3.6 설치

시점 설정

오른쪽 숫자 패드 1번 프론트,3번 레프트,7번 탑/주로 3가지 사용

빨간색 선 X축

초록색 선 Y축

정면 확인

/클릭 시 주황색 선 큐브

기본 - 라이트 카메라 큐브 3가지 배치 - 지울 수 있다.

왼쪽 툴바

G- 움직이기

G+X(Y,Z) - X축으로만 움직이기

R 회전

R+X(Y,Z) X축 회전

R+X(Y,Z)+숫자 숫자 만큼 회전

S 스케일

서브 메뉴바 -> ADD (기본 제공) -> MASH

메뉴바 ->모델링 /오브젝트 모드 ->에디터 모드

키보드 TAB /오브젝트 모드 ->에디터 모드

왼쪽 상단 키보드

1,2,3으로 1.버텍스 2.엣지 3.페이스

다중 선택 SHIFT

메뉴바-> 파일-> NEW -> 제너럴

빼기는 컨트롤

시프트 D 복사

컨트롤 + R + 휠

알트 Z / 반투명

에디터 모드 + E 늘리기

서브 메뉴바-> 엣지 ->브릿지 엣지

도형 생성 이후 / add 실린더 정보 수정

I -> inset 명령어 넣기

오브젝트 모드에서 복사 해야 따로 따로 모델링 가능

서브 메뉴바-> face -> 필 채우기 단추키 컨트롤+F

컨트롤 + B 부드럽게 만들기

Solidify 두깨

Subdivision 폴리곤 갯수 증가

단축키 N 플러그인 확인

큐브 -> Subdivision (서브 디비전)  -> 구

7/1 모델링 특강 실습내용 복습  
비행기,검,방패,책상,의자 오브젝트 다시 만들어 보면서 복습

7/2 - 졸업작품 회의 (오프라인 진행),게임 규칙 정리

게임 방향성 수정

퍼즐 플랫포머 -> 비대칭 PVP

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 졸업 작품과 관련된 학습 시간이 적었다. | | |
| **해결방안** | 평일 중에도 지속적으로 모델링에 관한 학습을 꾸준히 진행 한다. | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2023.7.3 ~ 2023.7.9 |
| **다음주 할일** | 모델링 수업 수강 및 기획 특강 시간에 졸업 작품 기획서 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |