|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2023.7.9~ 2023.7.17 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 게임 룰과 관련된 문서 작성 및 모델링 실습 | | | | |

<상세 수행내용>

나의 첫 블렌더 책 구매 이후 본 골격 만들기 실습

캐릭터 셋업 – 캐릭터를 자유롭게 움직이기 위한 준비 작업,과절을 구부릴 수 있게 골격을 추가하거나 얼굴 메시를 변경 해서 표정을 만들 수 있게 조정해 다양한 모션을 만들 수 있다.  
아마튜어(골격) 만들기 실습

에디터 모드에서 뷰보프 앞족 설정

아마튜어 –> 변환 -> 이동  
아마튜어 -> 돌출  
가슴 , 목 , 머리 본을 만든다.

뷰포트를 오른편으로 변경하여 몸의 위치에 맞게 본을 조정한다.  
어깨,팔,아래 팔,손바닥,손가락본을 차례로 만든다.  
다리 본을 만든다.

뷰포트 표시 패널 -> 이름 활성화

금요일 회의 이후 제안서 내용 수정  
만화 영화, 애니메이션, 피규어, 가상의 캐릭터이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2023.7.17 ~ 2023.7.23 |
| **다음주 할일** | 포즈모드를 활용하여 여러 포즈 만들고 저장하는 방법 학습 및 제안서 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |