|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** |  | **기간** | 2024.02.27  2024.03.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 맵 모델링 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

맵 모델링을 제작 및 UV 작업  
최적화: 텍스처를 칠하는 방식으로 현재 바닥면과 벽면이 칠 해지기 때문에 UV가 깔금하게 나눠져야 한다.

**계획 분리**  
- 컷 면이 안보이도록  
- 면이 켜 들어가거나  
- map이 어두운 라인이거나  
- 되도록 이면 UV가 잘려진 면이 카메라에 잘 보이지 않는 방향으로  
- 구성하는 파트가 다르거나 좌우의 텍스처가 대칭이 되거나  
- 좌우의 텍스처가 대칭인 오브젝트는, 하나로 겹쳐서, 작업 편리와 데이터를 최적화

​

**크기**

- 카메라에 많이 노출되는 부분  
- 상체로 갈수록 면적이 넓어짐

배치  
- 부위가 인접한  
- 질감이 비슷

**방향**

2D Hight map을 이용한 노멀 맵 편집일 경우 정 방향, 편집하기 쉬운 일정한 각도(ex 90,180)로 UV 배치

스크린샷, 직사각형, 라인, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 건물, 타일, 사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명예술, 스크린샷, 그레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

스크린샷, 디자인, 예술이(가) 표시된 사진

중간 신뢰도로 자동 생성된 설명스크린샷, 예술, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

건물, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** |  | **다음기간** | 2024.03.06~3.012 |
| **다음주 할일** | 맵 텍스처 작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |