

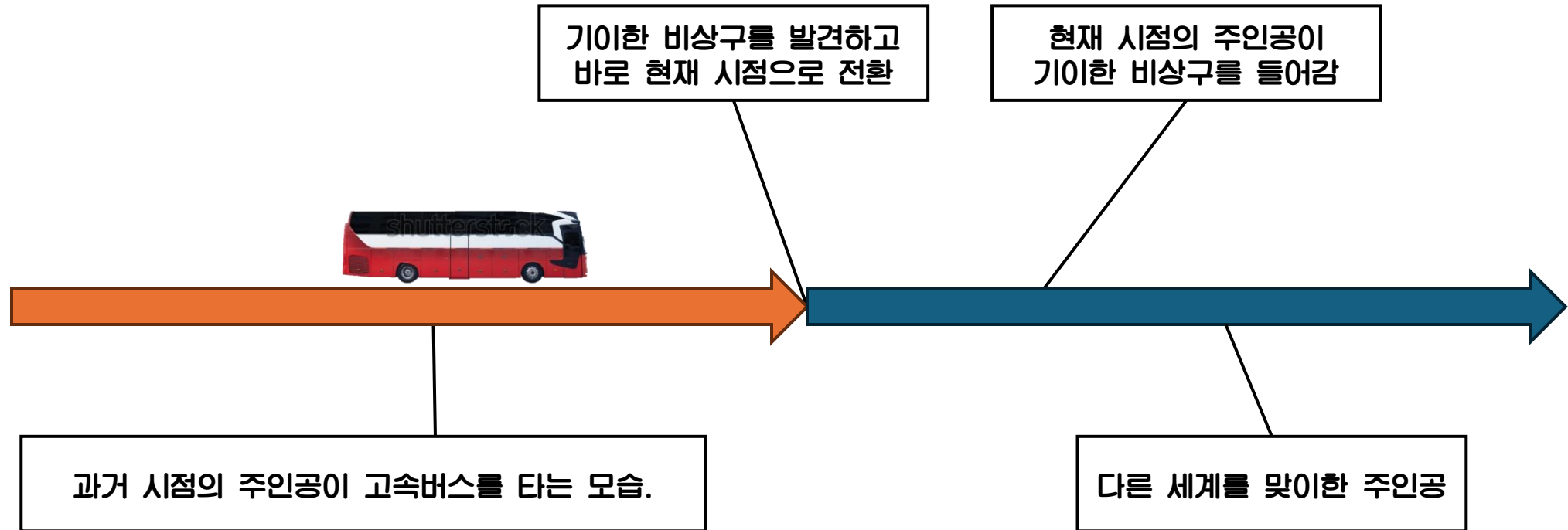
2024 3D애니메이션2 기말 프로젝트 보고 (3주차)

〈비상구非常口〉

게임공학과 2022180003 김도엽

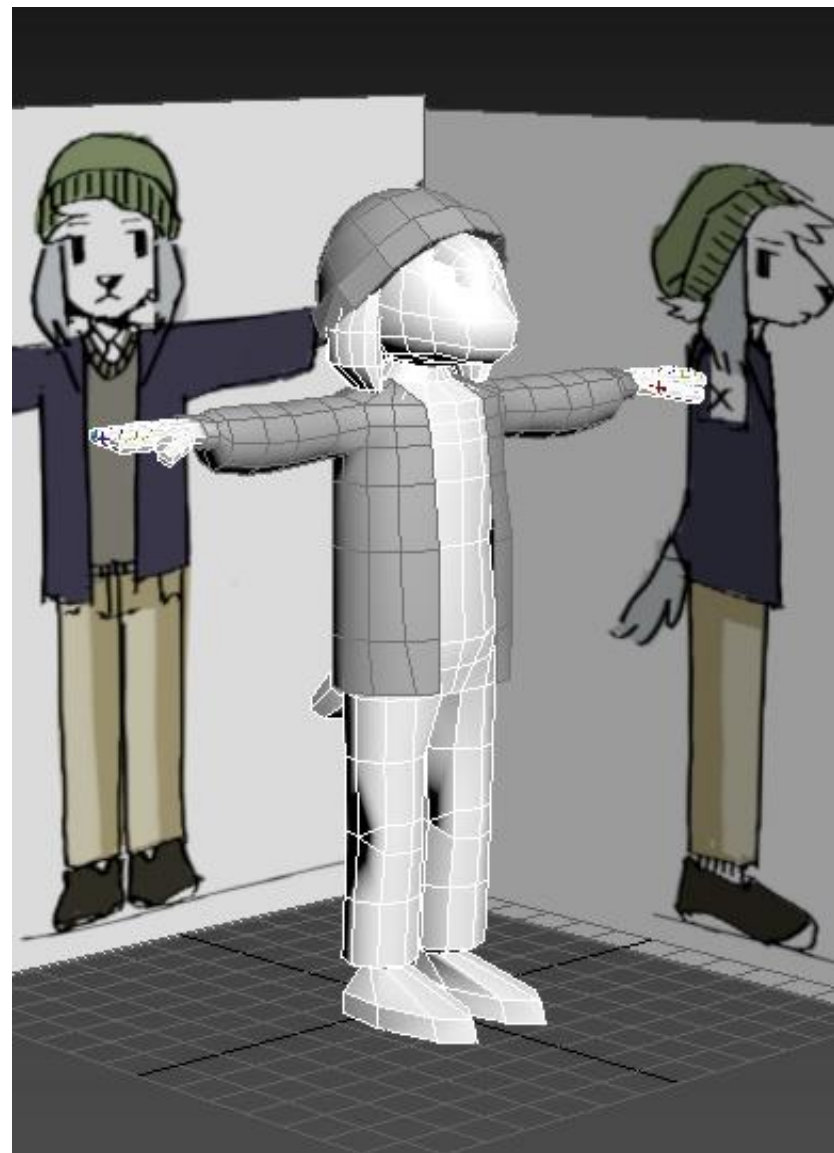


기획 구성

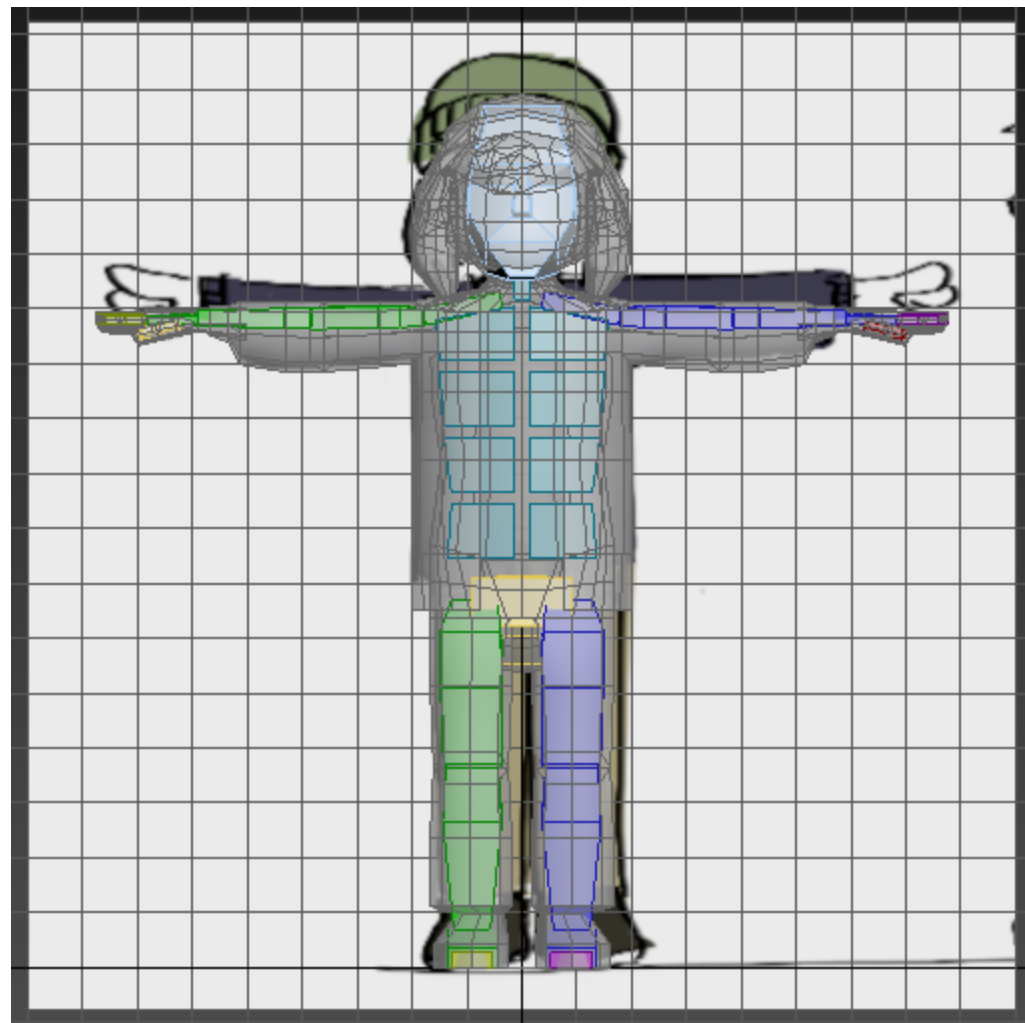


과거 시점의 주인공과 미래 시점의 주인공이 전환되는 **입체적 구성**

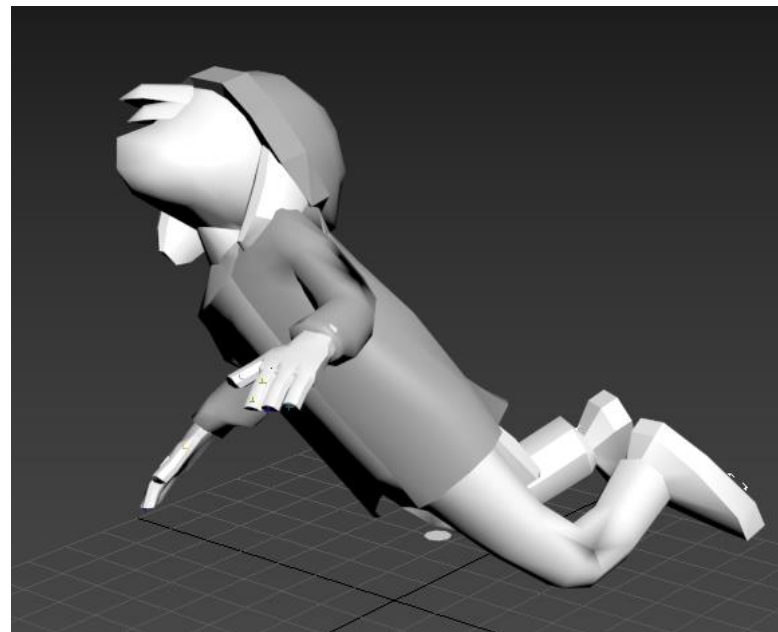
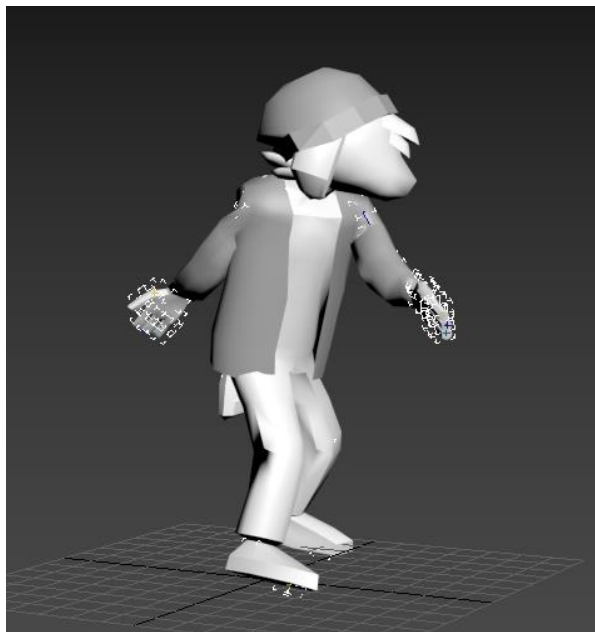
캐릭터 모델링



캐릭터 리깅



캐릭터 리깅



느낀 점

- 3DS MAX에서 외투가 있는 캐릭터의 리깅을 적용할 때 몸이 외투를 뚫고 나오는 현상을 해결하기 어려웠다.
 - 외투 안에 가려져 있는 몸은 보이지 않게끔 하여 어느 정도 해결
- 대부분의 경우 Skin 적용 중에 폴리곤의 변경이 필요할 때 지금까지 작업했던 Skin을 폐기해야 하는 점이 힘들었다.
- 폴리곤이 겹치거나 접히지 않도록 리깅을 완벽하게 하는 것 보다 애니메이션에서 과격한 포즈를 잡지 않는 것이 실용적일 것 같다고 느꼈다.

12 / 03 작업 예정

- 플레이어 텍스처 적용
- 플레이어 애니메이션 구현
- 작업하였던 배경 오브젝트들 이어 전체적인 배경 구성
- 전체적인 씬 구성 Rough 하게 타임라인에 배치

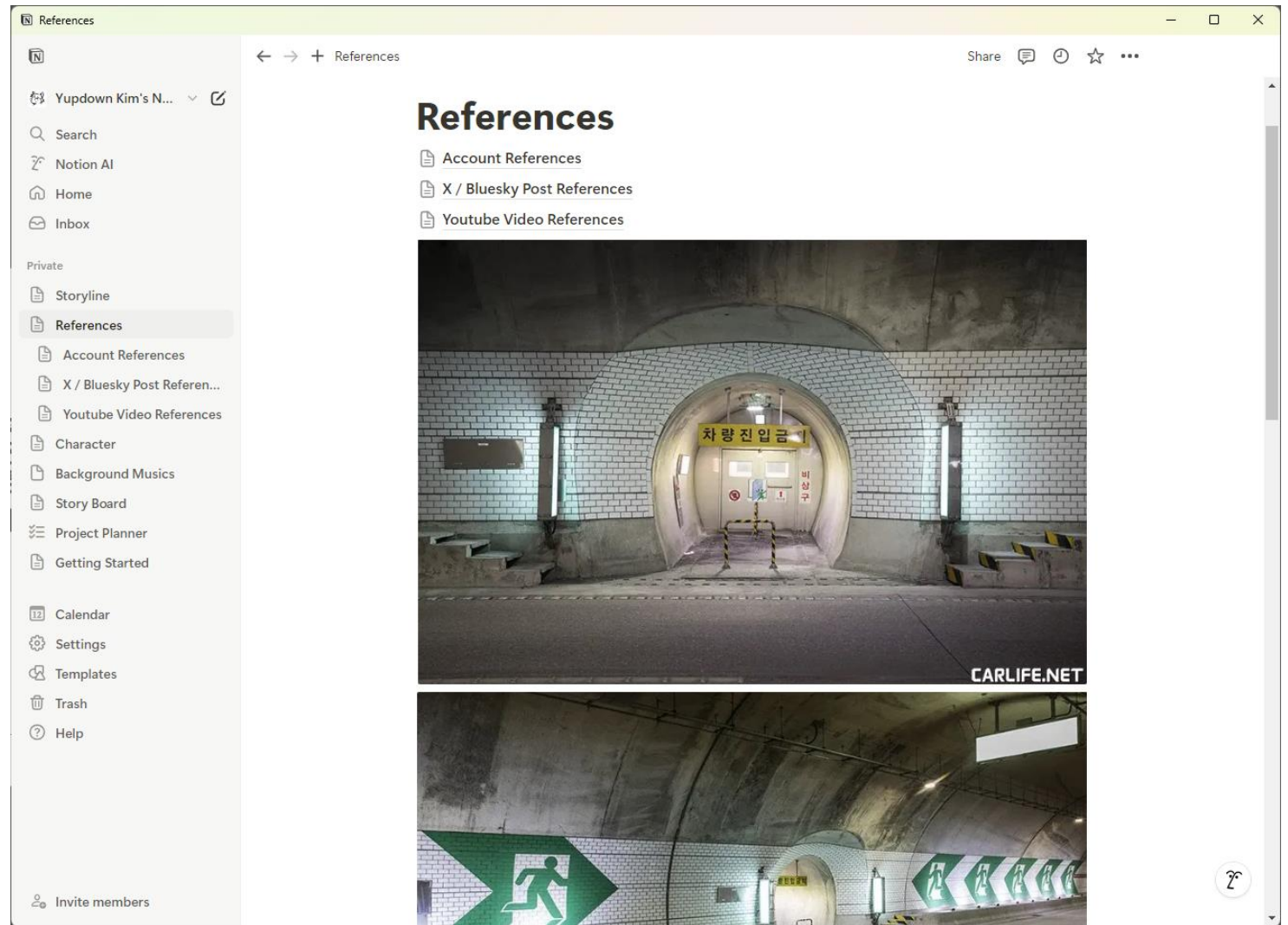
진행 사항

배경 리소스
수집

모델 제작

캐릭터
애니메이션
제작

시네머신
카메라 구성



〈작업 관리를 위한 Notion〉

감사합니다.