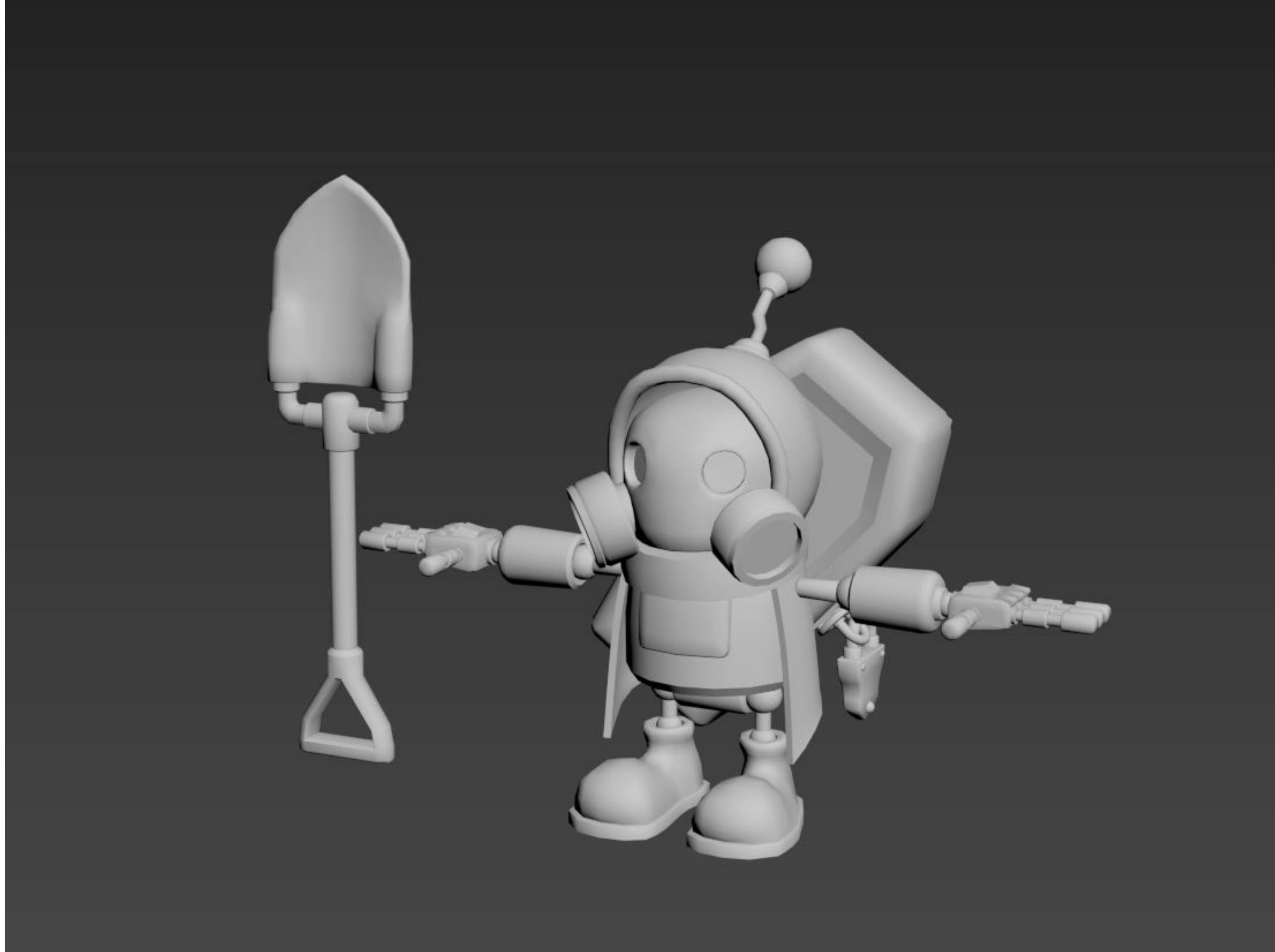
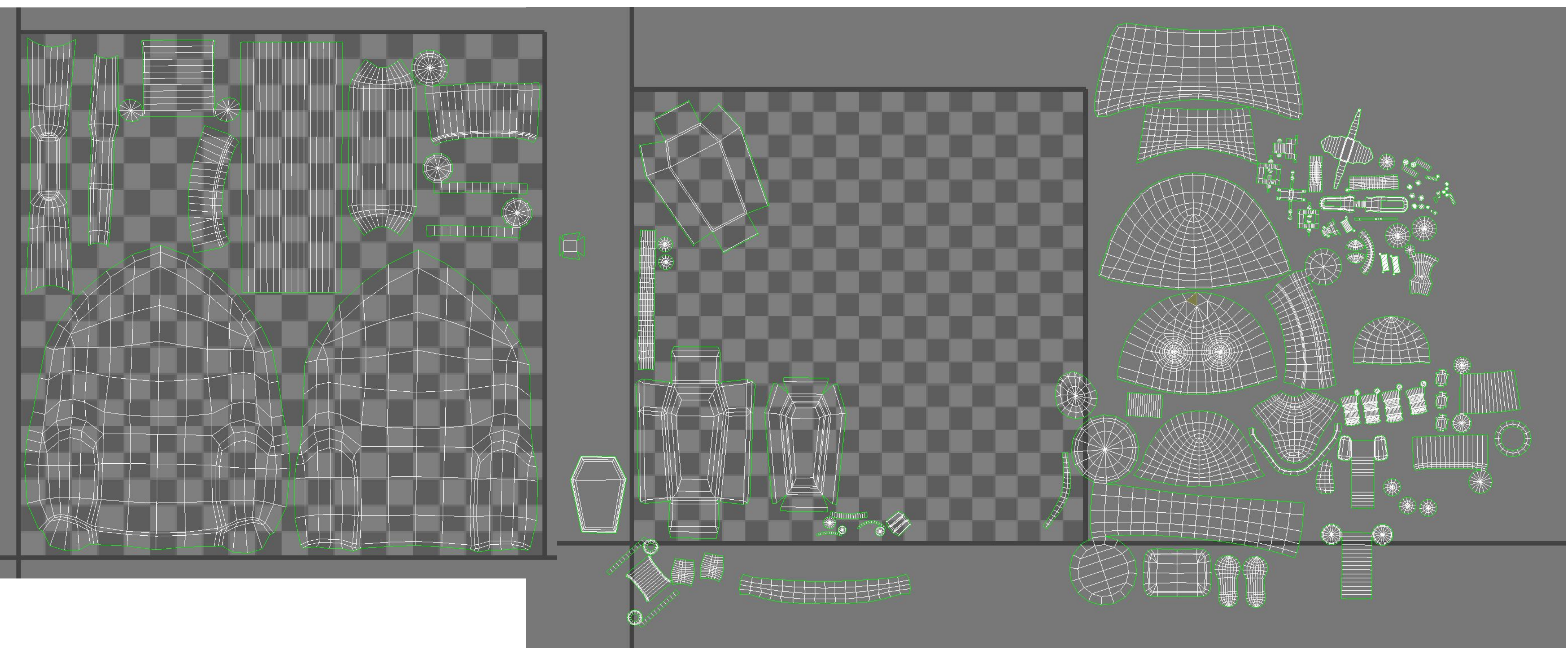


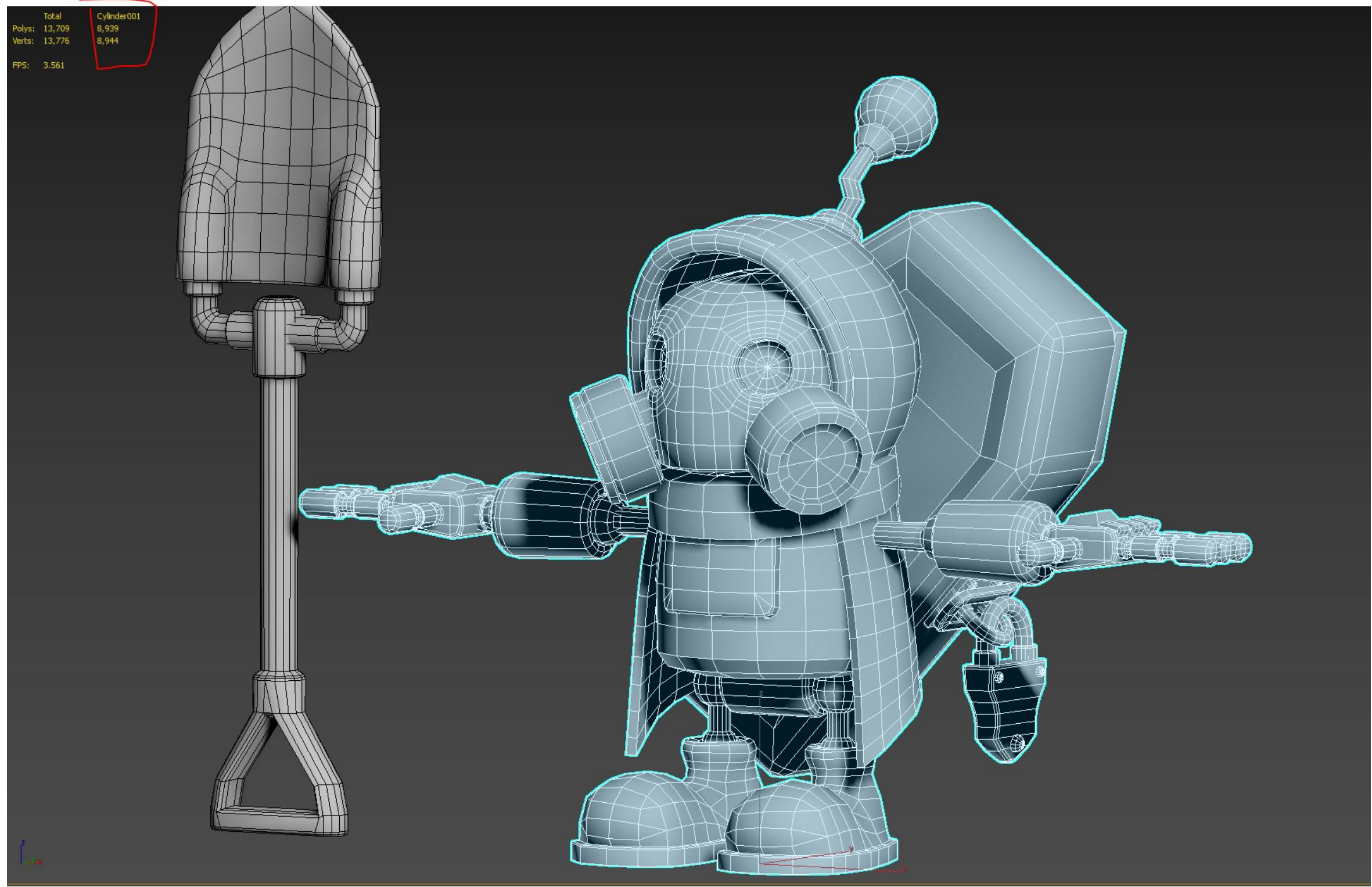
아트 진행 상황

금주 목표 : 메인 캐릭터 Mors 모델링 및 다양한 R&D





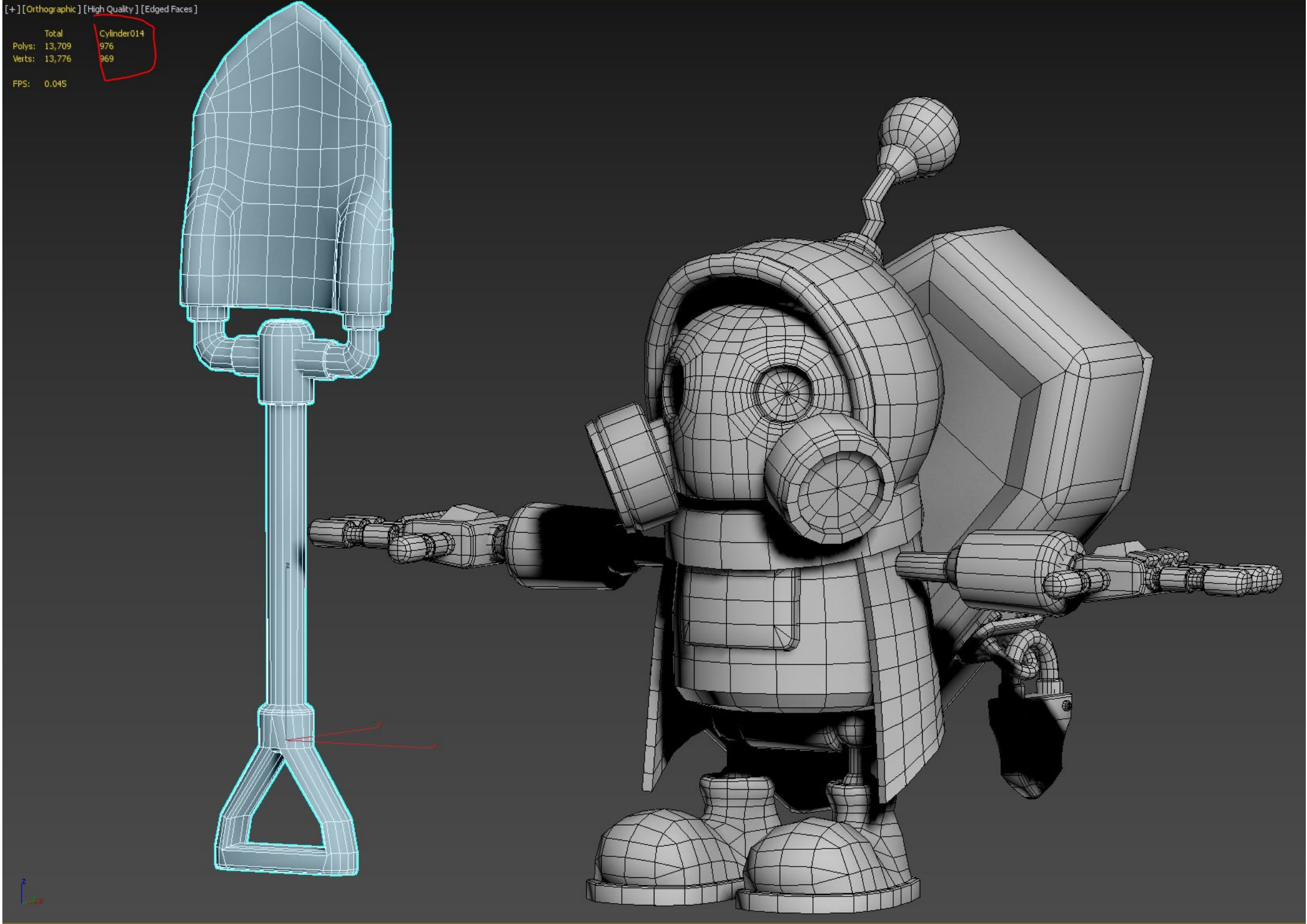
효율적인 데이터 활용을 위한 UV 최적화 작업 진행 완료



Mors Polys : 8,939

얼굴 망토에 주로 분배

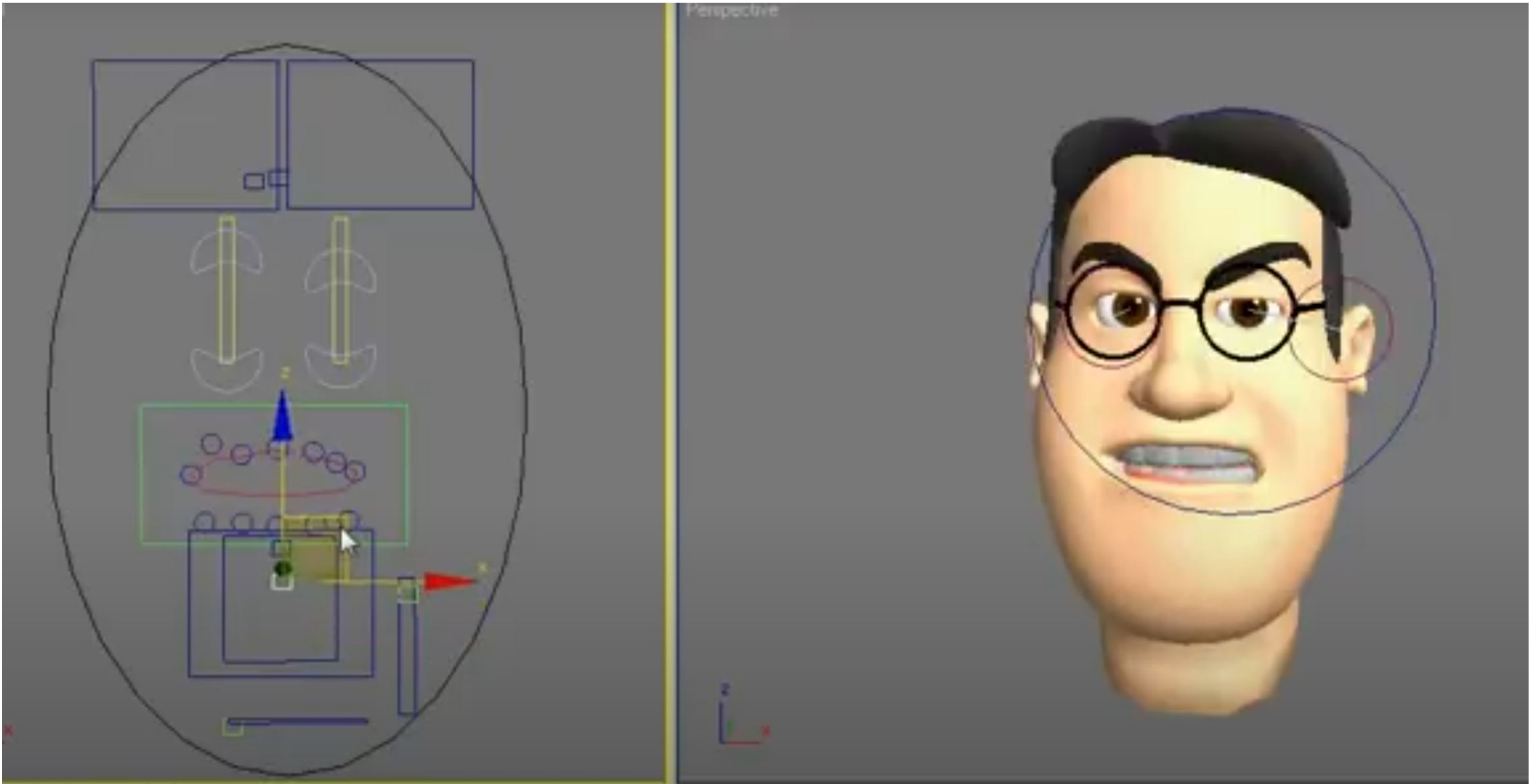
관 악세서리에 분배



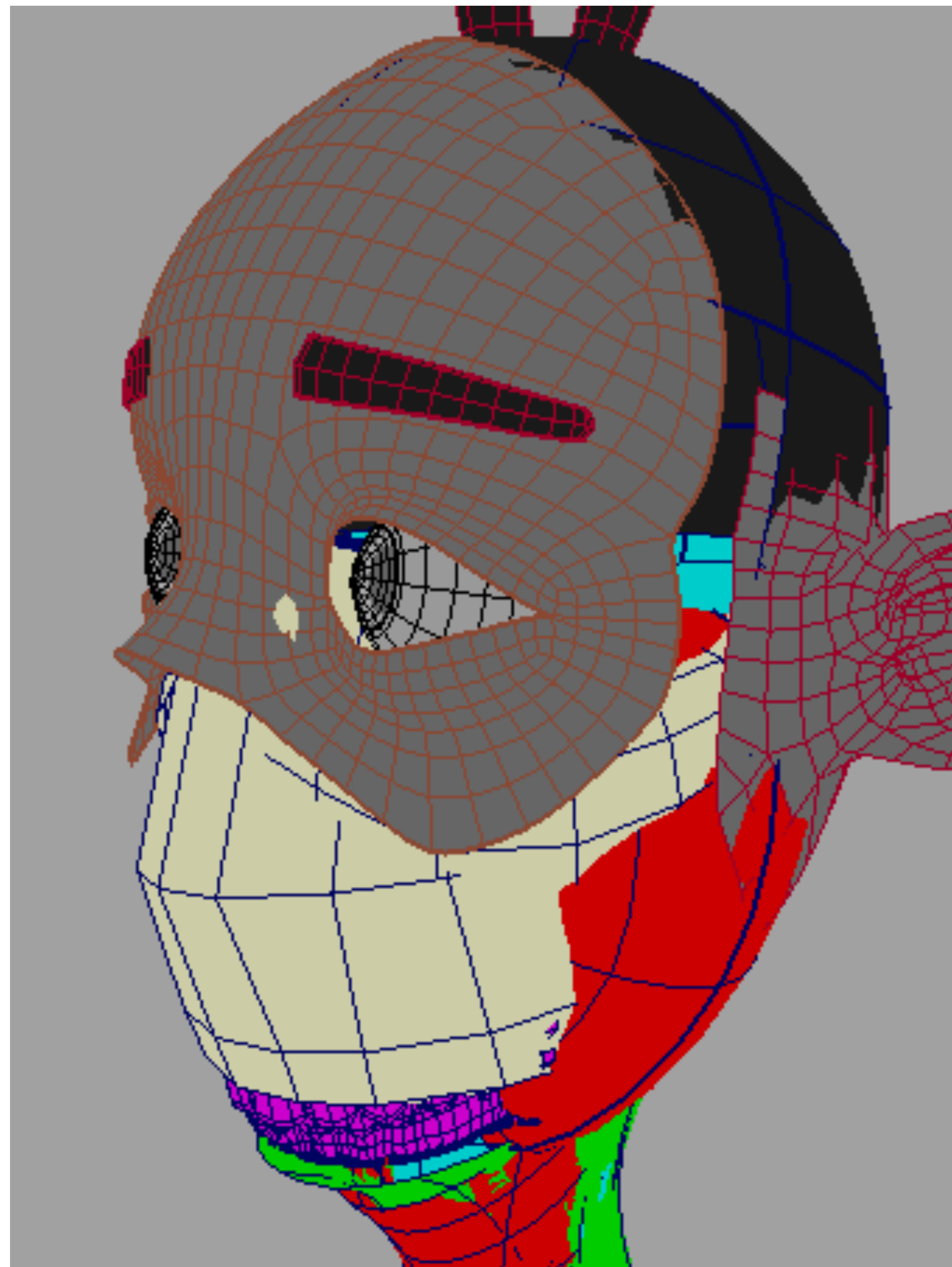
Mors Shovel Polys : 976

삽의 디테일

Facial Rigging R&D



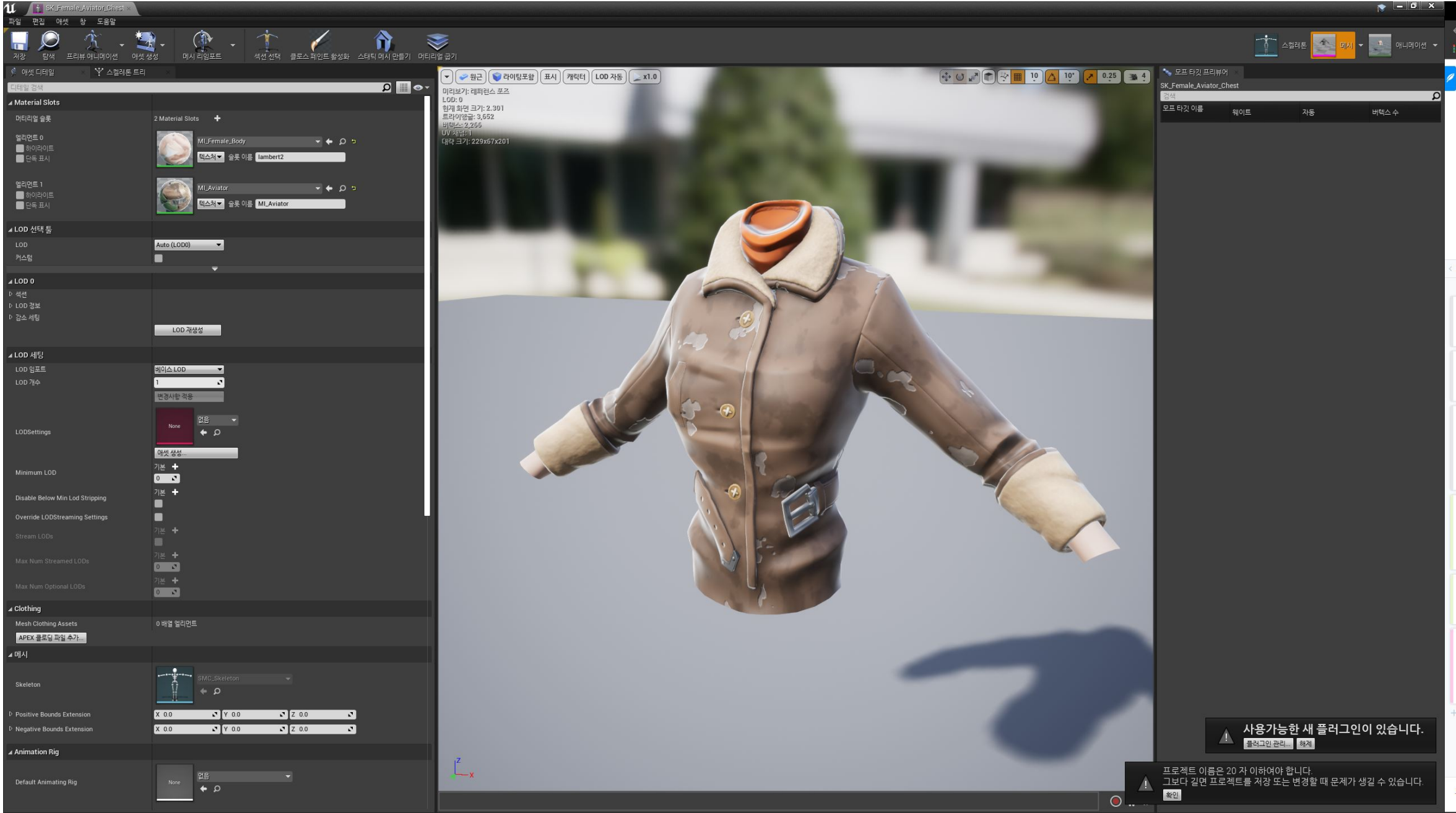
UE4의 시퀀스로 화면 연출 혹은 트레일러 애니메이션 제작을 위한 Facial Rigging R&D



Root Motion 개선

기존의 노가다성 Root motion의 방식에서 스크립트로 짜여진 프로그램으로 보다 빠른 Root motion 사용 가능

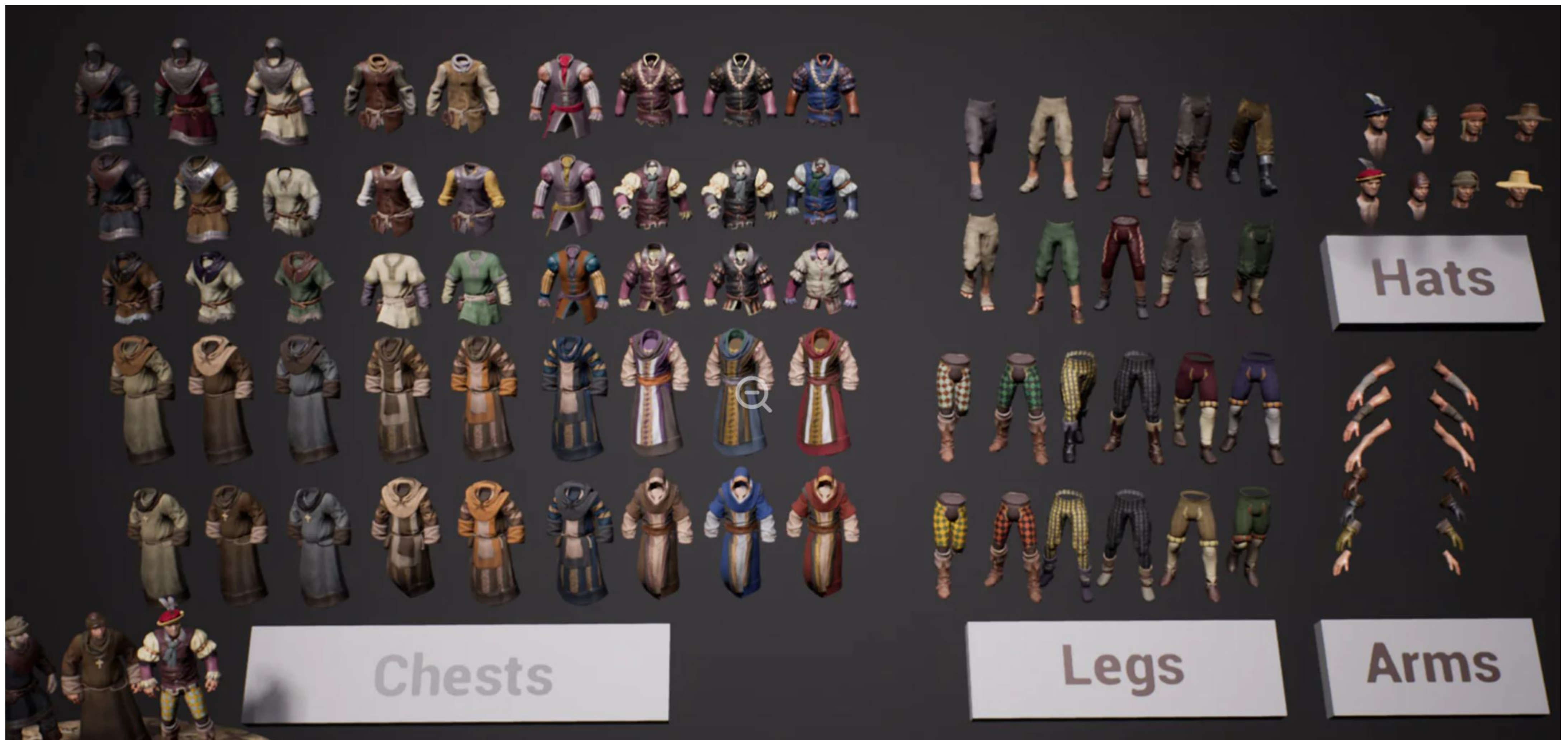
UE4 Modular Character R&D



캐릭터 모듈화는 블루프린트를 활용 함으로 개발자분들과 함께 작업 하여야 한다.

<https://youtu.be/5F623Rm8nPU>

<https://youtu.be/NoHOBPXQRGw>



잘만 활용한다면 다양한 NPC들을 효율적으로 제작 가능

차주 목표 :

Mors 에 대한 Facial rigging & Body rigging

Mors 기본 애니메이션 구현

Idle

Walk

Run

Dash

Attack

Attack2

Charging

Attack3

Damaged

Pick body