

Blender 과제 제출 시 유의사항

과제 제출시 FBX 파일, Animation Video 파일 제출 기준만 준수하신다면
나머지 세부 설정은 개별적으로 수정하셔도 무관합니다.



: 과제 제출시 필수로 설정해야 하는 요소

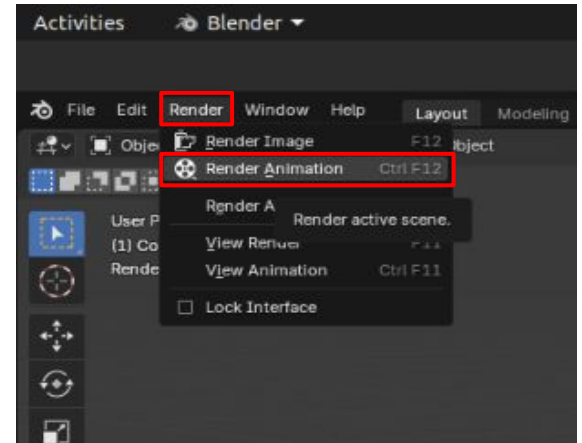
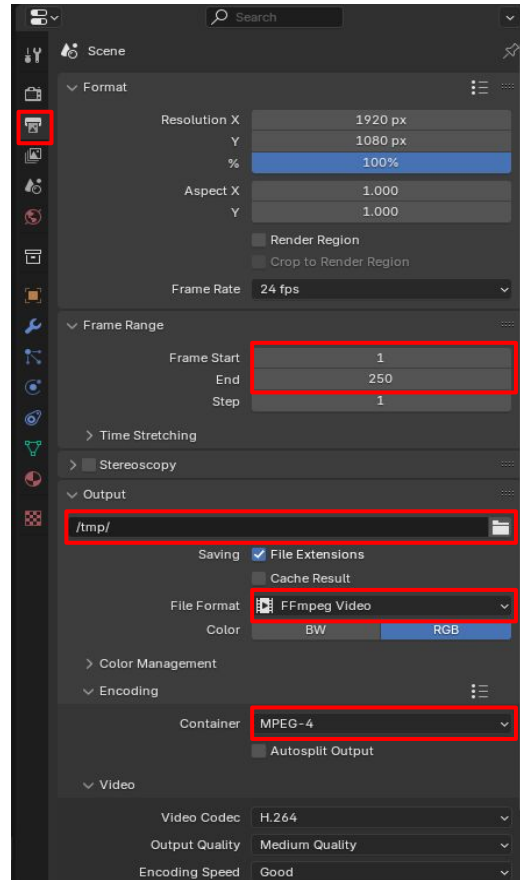
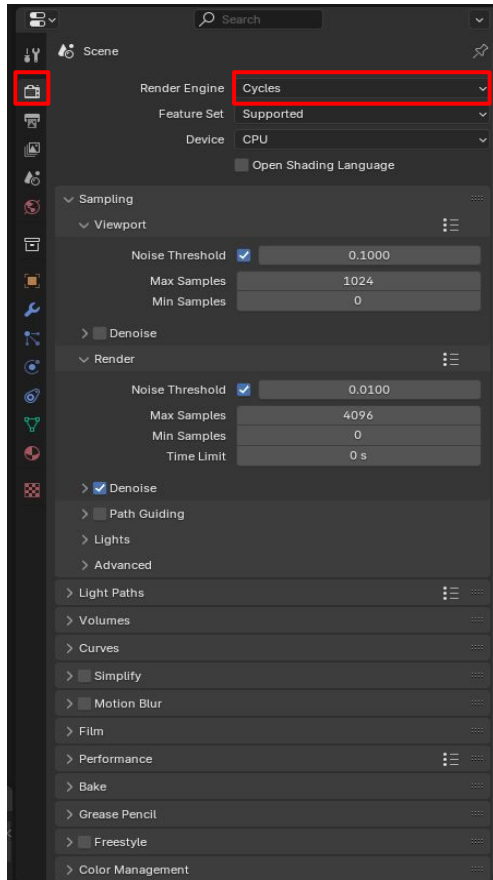


: 본인 작업물에 따라 선택할 수 있는 요소



: 확인해두면 좋은 요소

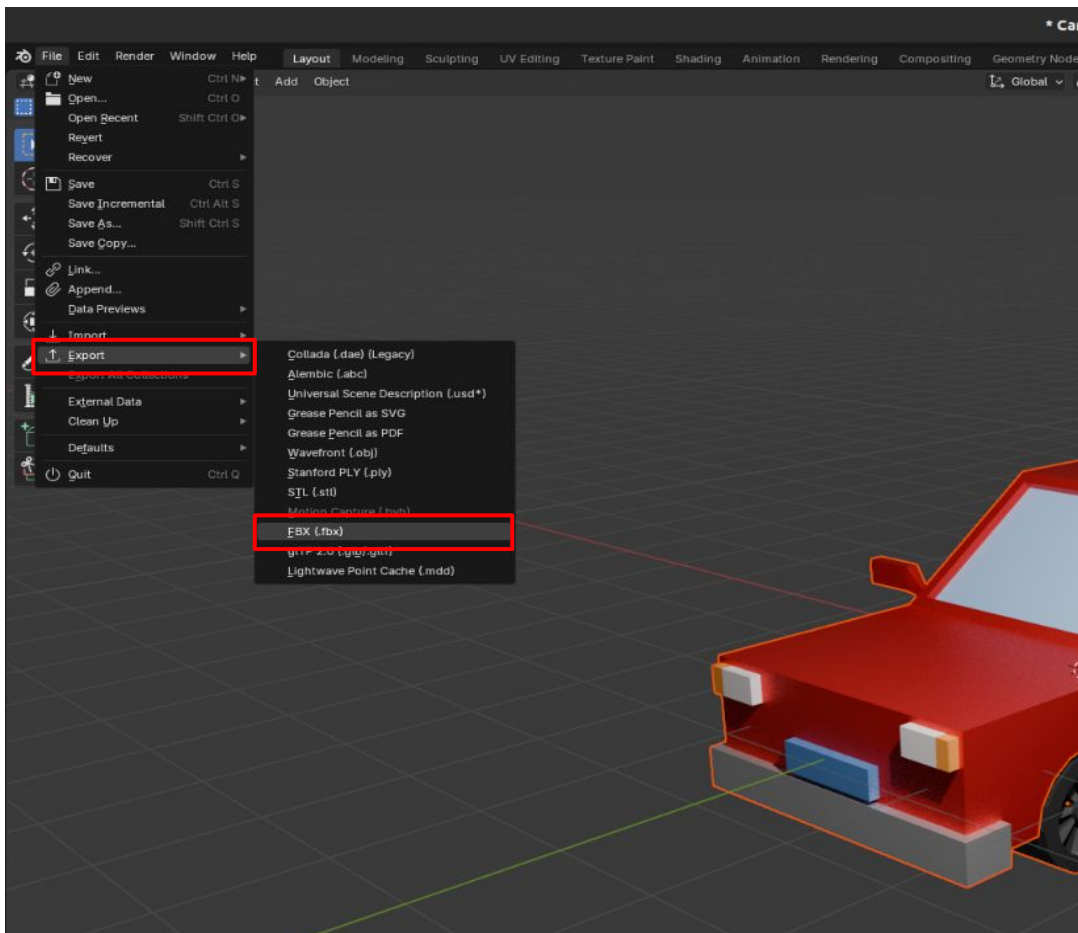
Blender Video Rendering Setting



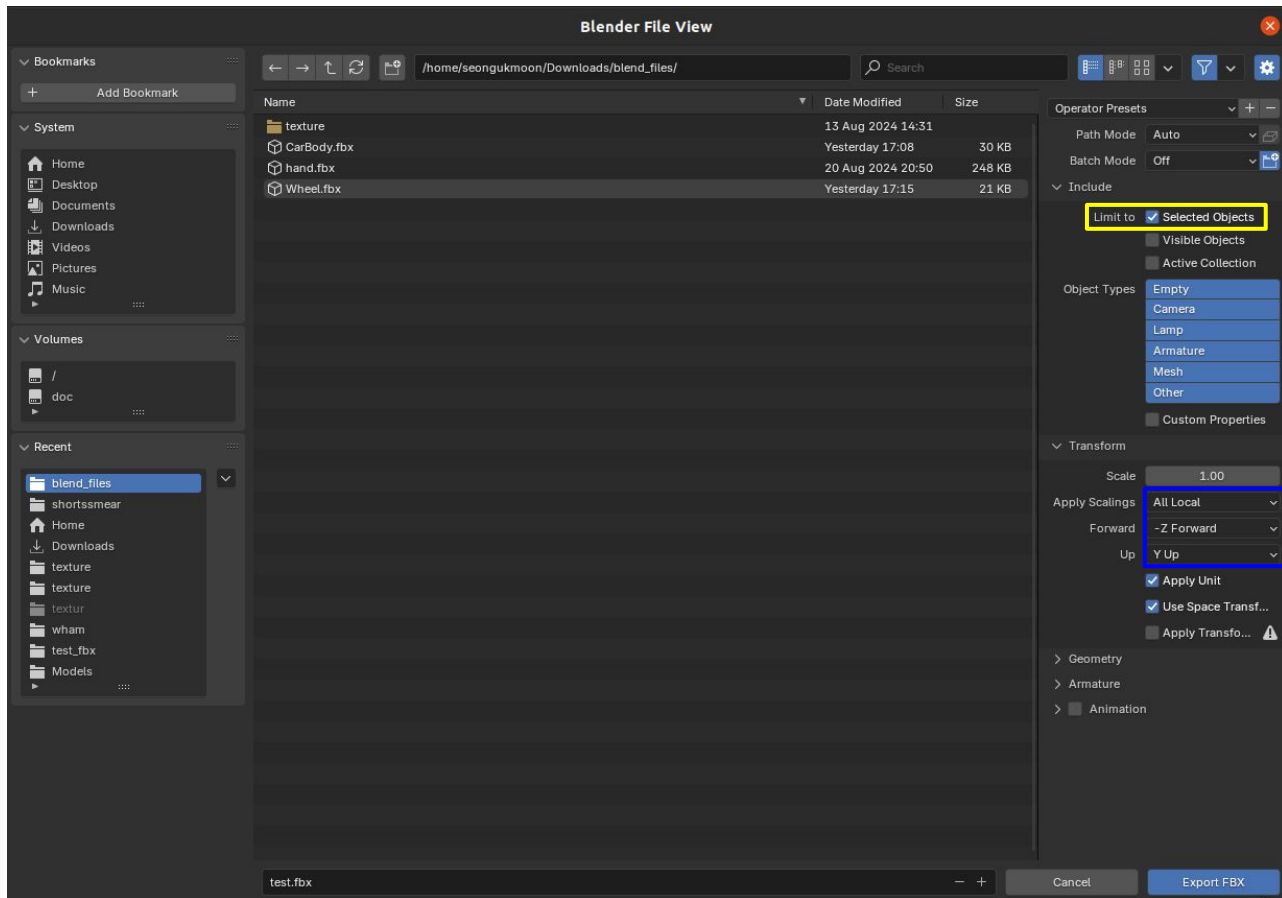
저장 경로는 원하는 경로로 설정

MP4 확장자를 권장합니다.

Blender FBX Model Export Setting



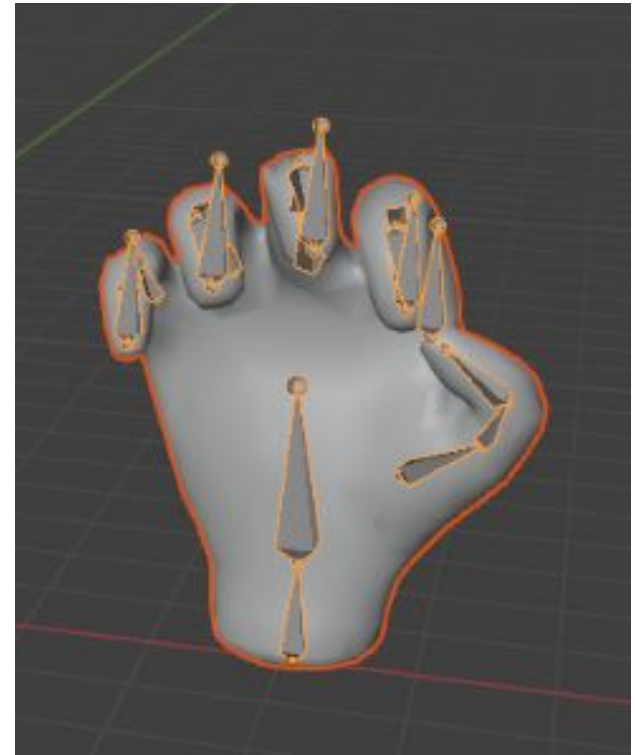
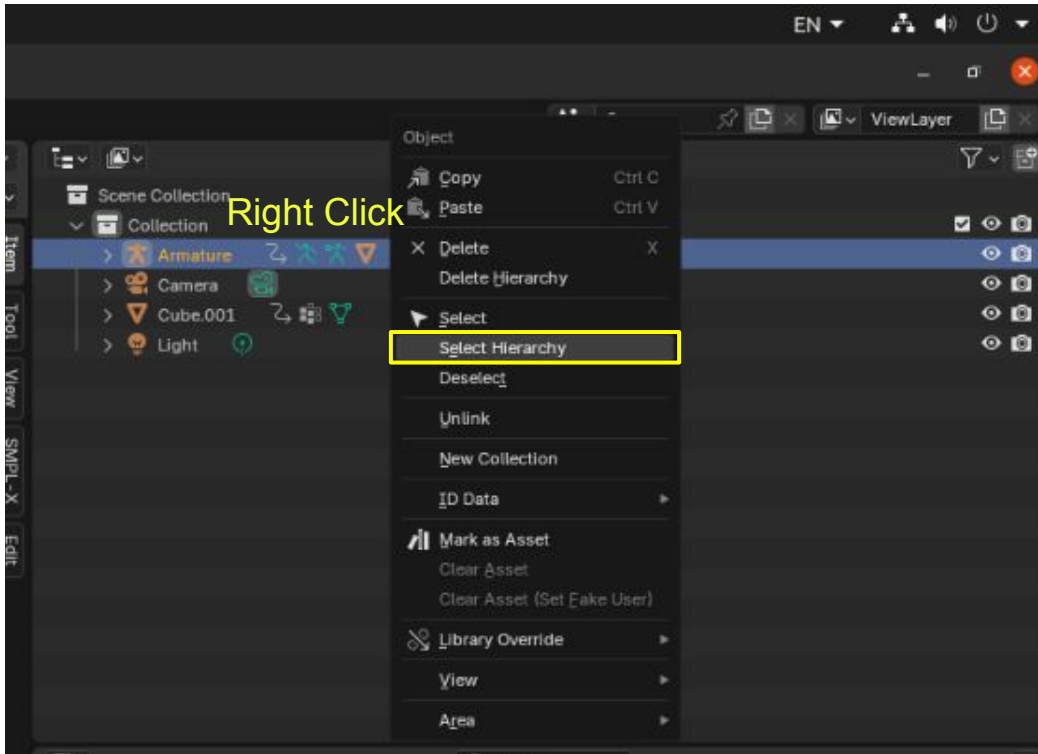
Blender FBX Model Export Setting



선택된 오브젝트만 Export 할 때
사용합니다. (다음 장에서 세부 설명)
만약 체크를 해제하면 전체 요소가
모두 Export 됩니다.

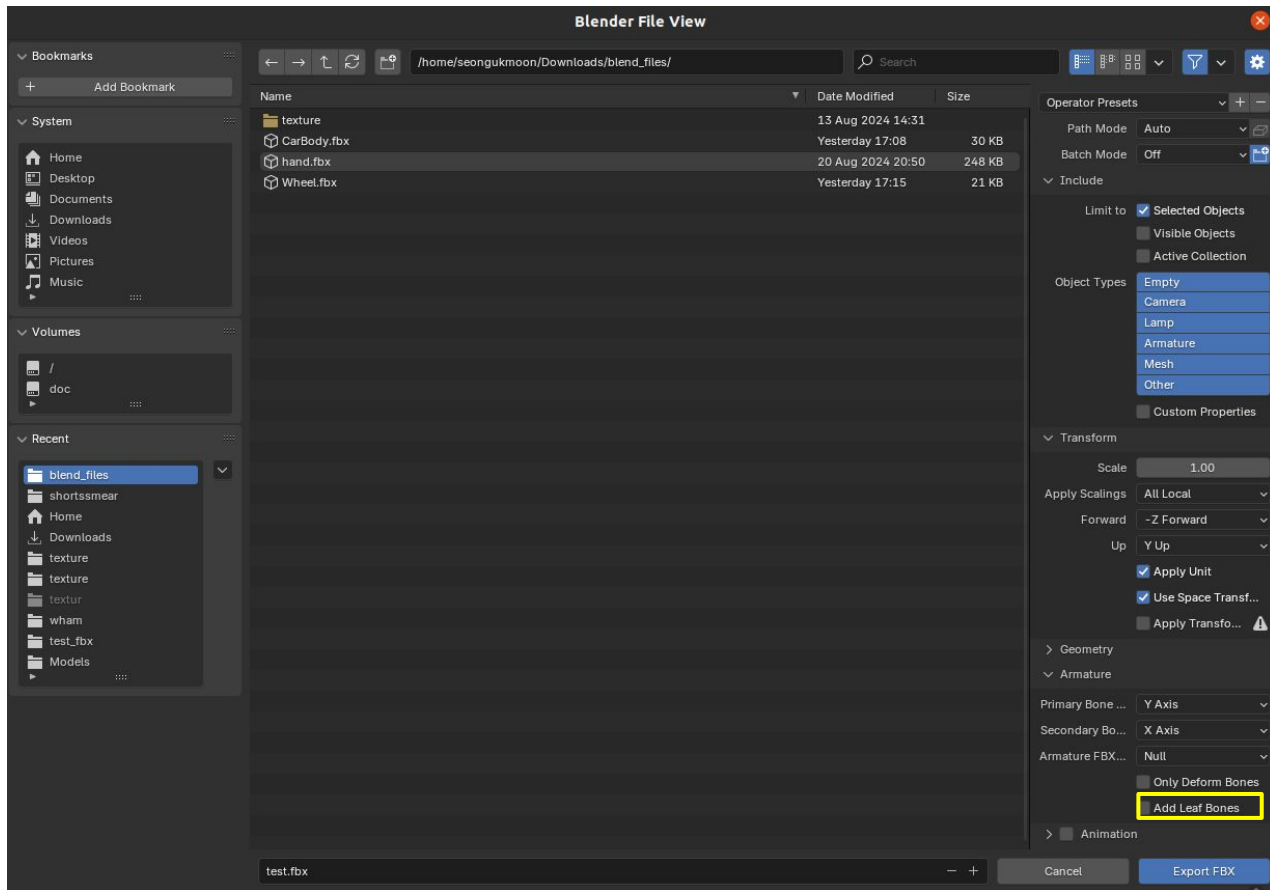
추후 Unity에서 모델을 활용할 때
고려해야할 부분입니다.

Blender FBX Model Export Setting



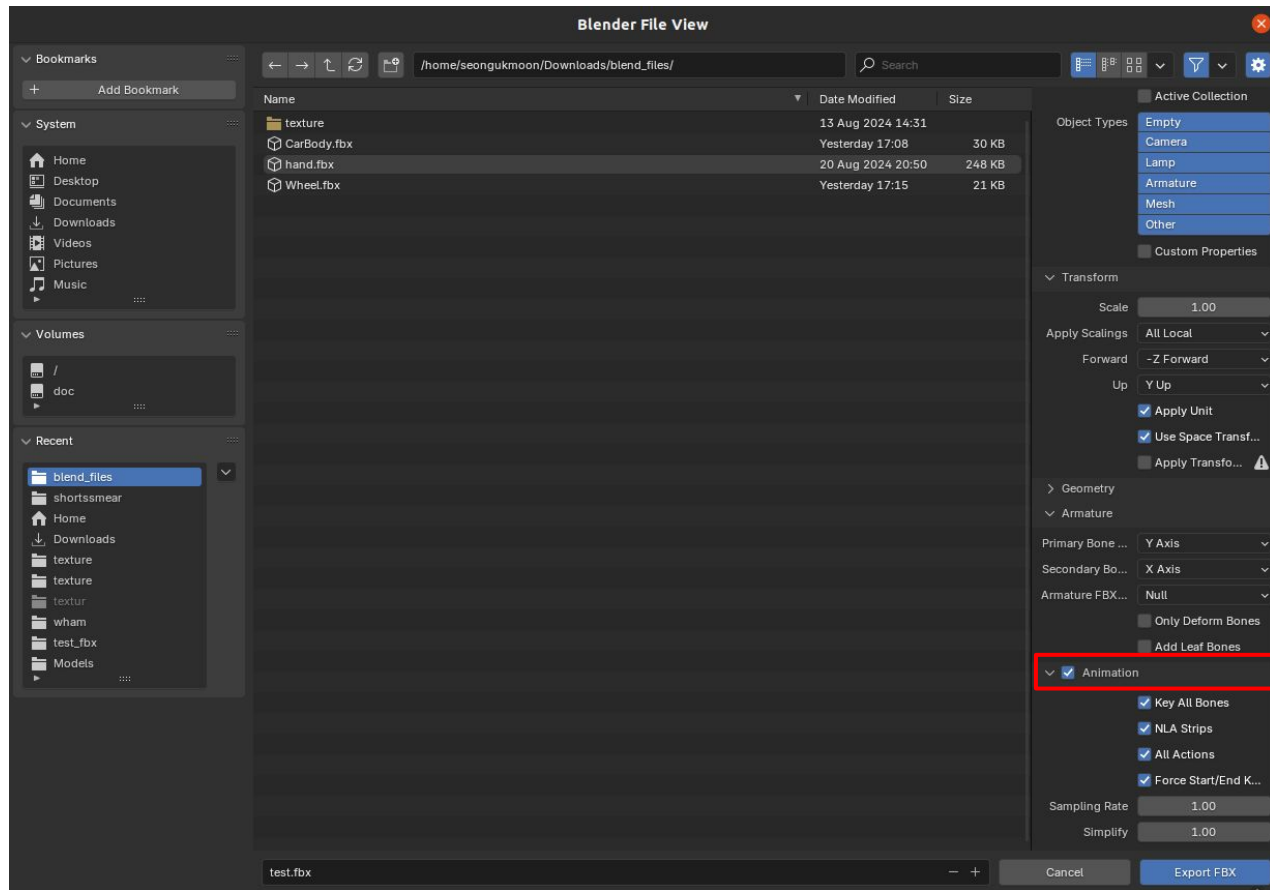
오브젝트를 선택할 때, Armature / Mesh / Animation Object가 모두 선택되었는지 확인하여야 합니다.
(Mesh 만 선택한 상황에서 Selected Object를 Export 하면 Armature 와 Animation은 반영되지 않습니다.)

Blender FBX Model Export Setting



Bone의 Endpoint를 표현하기 위해 Leaf bone을 추가하는 속성입니다. (On/Off는 자유입니다.)

Blender FBX Model Export Setting



Animation이 포함되어 있는 모델의 경우에는 꼭 활성화를 시켜주어야 합니다.