|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2022.3.2~ 2022.3.8 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 우산 export, 아이템 상자 & 노멀 상자 모델링, 언랩, 텍스쳐링 | | | | |

<상세 수행내용>

바닥, 실내, 컨테이너, 상자이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 바닥, 목재의, 실내, 컨테이너이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

아이템 상자를 제작하였다. 아이템 상자는 열릴 때 뚜껑부분이 따로 움직이고 바운딩 박스를 가져야하기 때문에 분리해서 두가지를 제작하였다. 각 나무판자는 윗면과 아랫면이 같은 무늬를 갖도록 하기 위해서 언랩 시 겹쳐서 놓았다. 그리고 완성된 UV Map에 적절한 텍스쳐 이미지를 구해서 사이즈에 맞게 텍스쳐링 작업을 수행하였다.

바닥, 실내, 컨테이너, 상자이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 캐비닛, 실내, 문, 목재의이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

엄폐물로 맵에 배치할 노멀 박스도 아이템 박스와 같은 방식으로 제작하였다.

실내, 바닥, 파일이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<언리얼에서 배치한 모습>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 2022.3.9 ~ 2022.3.15 |
| **다음주 할일** | 클라이언트 작업 및 언리얼 협업 익히기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |