|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2022.1.12~ 2022.1.18 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 곰 캐릭터 모델링 | | | | |

<상세 수행내용>

곰 캐릭터의 귀, 팔, 다라, 몸통, 꼬리를 모델링하였다. 귀를 모델링한 후 머리에 붙일 수 있도록 반을 자르고, 머리에도 구멍을 뚫어서 귀를 붙일 자리를 만들어 주고 둘을 합쳤다. 실린더로 몸통, 팔, 다리를 만든 후 서로 접합 부분을 자르고 붙여주었다. 꼬리는 새로운 객체를 만들어서 붙이지 않고 기존의 엉덩이 부분의 면을 튀어나오도록 돌출시키고 엣지들을 만들어주었다.

전체적으로 보고 어색해보이는 부분들의 버텍스나 엣지들을 조정해주면서 정리하였다. 그리고 후에 스키닝과 애니메이션 작업 시 자연스럽게 보일 수 있도록 관절부분의 엣지들을 추가해주었다.

텍스트, 컴퓨터, 실내, 검은색이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트, 컴퓨터, 실내, 모니터이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2022.1.19 ~ 2022.1.25 |
| **다음주 할일** | 곰 모델 Unwrap, Texturing, Bone setting | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |