|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 2022.2.9~ 2022.2.15 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 눈사람 캐릭터 모델링, 언랩, 텍스처링, 본 세팅, 스키닝, idle 애니메이션 | | | | |

<상세 수행내용>

실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 점수판이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

눈사람의 눈, 코, 입, 팔, 단추를 제작해서 눈사람 모델을 완성시켰다. 몸통을 만들 때와 마찬가지로 노이즈룰 주어서 코가 구부러지도록 하였고, 눈과 입도 모두 모양이 다르고 삐뚤어지도록 하여서 좀 더 자연스러워 보이도록 하였다. 언랩 작업도 수행하였다.

텍스트, 실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

언랩해서 나온 UV를 바탕으로 텍스쳐링을 수행하였다.

실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

모델에 CATRig로 본을 세팅해 주었고, 이를 바탕으로 IDLE 애니메이션을 제작하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 2022.2.16 ~ 2022.2.22 |
| **다음주 할일** | 눈사람 캐릭터 뛰기, 점프, 점프루프 애니메이션 제작  눈덩이 및 아이템 모델링 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |