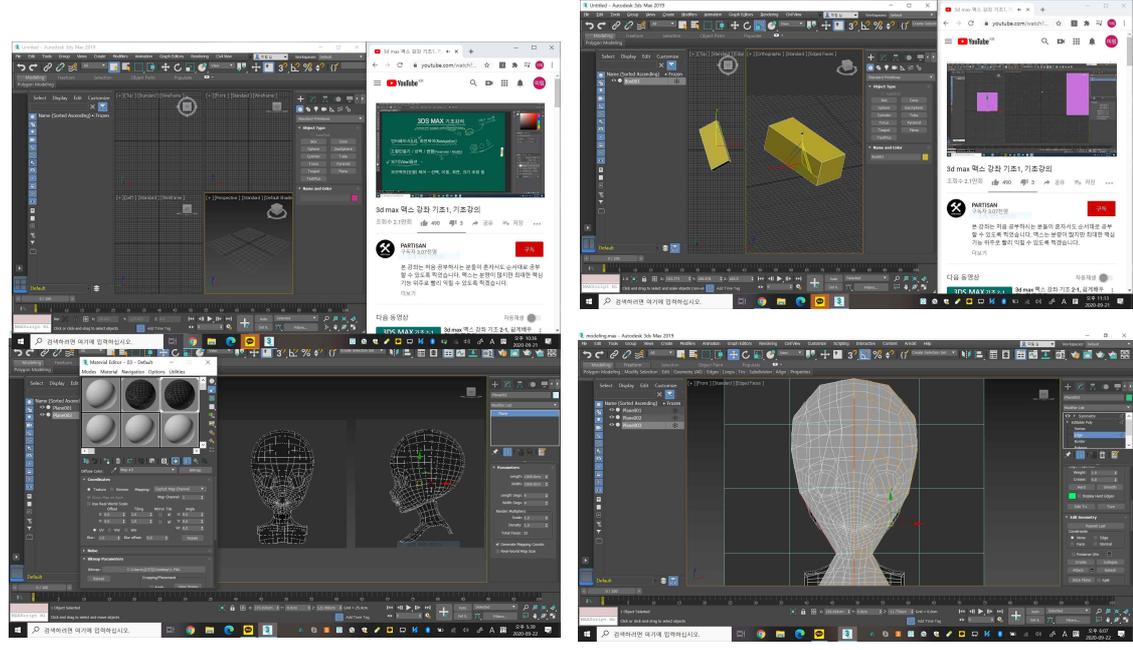


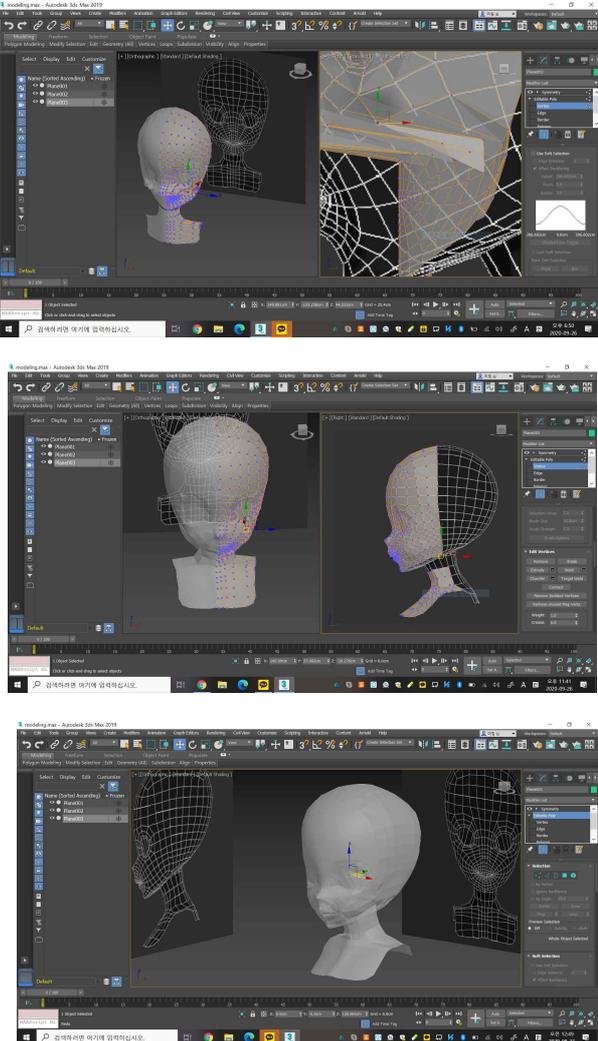
[과제 수행 일지]

과제명	3DS MAX로 3D 캐릭터 모델링하기
이름	심미림
과제수행기간	4주차

날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
09.22	<p>프로그램의 기초를 유튜브를 통해서 공부했다. (작업 환경, 캐릭터 모델링의 기초...)</p> 	<p>처음 다뤄보는 프로그래밍을 독학해서 중간중간 시간이 많이 걸리는 부분이 있었다.</p>	<p>작업 환경을 더욱 잘 이해하도록 공부하고 캐릭터 모델링의 기초를 다진다.</p>

참고문헌

- 3d max 맥스 강좌 기초1, 기초강의 (PARTISAN)
<https://www.youtube.com/watch?v=s22A1Nmlt1c>
- 캐릭터 모델링 : 3ds Max (모델러 나타)
https://www.youtube.com/watch?v=W4NKngzaPuE&list=PL9QSIQnYSen_XluTtJtVQilFarm2-oadm

날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
	<p>캐릭터 모델링의 기초가 되는 작업을 유튜브를 통해서 학습했다. 앞면과 뒷면 이미지를 통해서 캐릭터의 머리부분 모델링을 하였다.</p>	<p>각 칸에 점들을 맞추는 작업을 처음 하다 보니 시간도 오래 걸리고 점을 잘못 옮기거나 선을 잘못 연결하여 머리 모델링을 하는데 시간을 더 많이 걸렸다.</p>	<p>머리와 목을 연결하는 방법을 학습하고 몸체를 모델링하는 작업을 유튜브를 통해서 학습할 예정이다. 프로그램과 모델링의 기초를 다지는 기간이 부족할 것 같아서 캐릭터 디자인을 1주로 줄이고 남은 2주는 기초를 다지기로 했다.</p>
<p>09.28</p>			

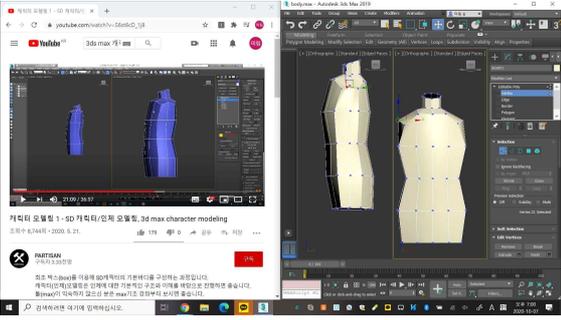
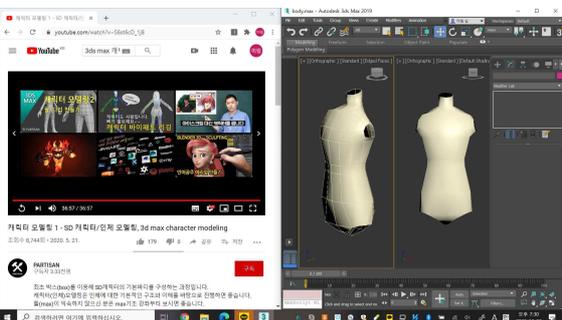
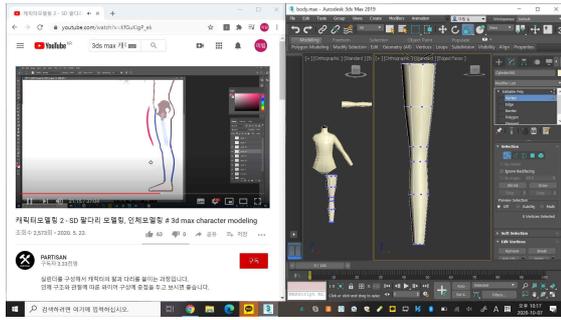
참고문헌

- 캐릭터 모델링 : 3ds Max 10~15장(모델러 나타)

https://www.youtube.com/watch?v=F3AZArWk66U&list=PL9QSIQnYSen_XluTtVQilFarm2-oadm&index=11

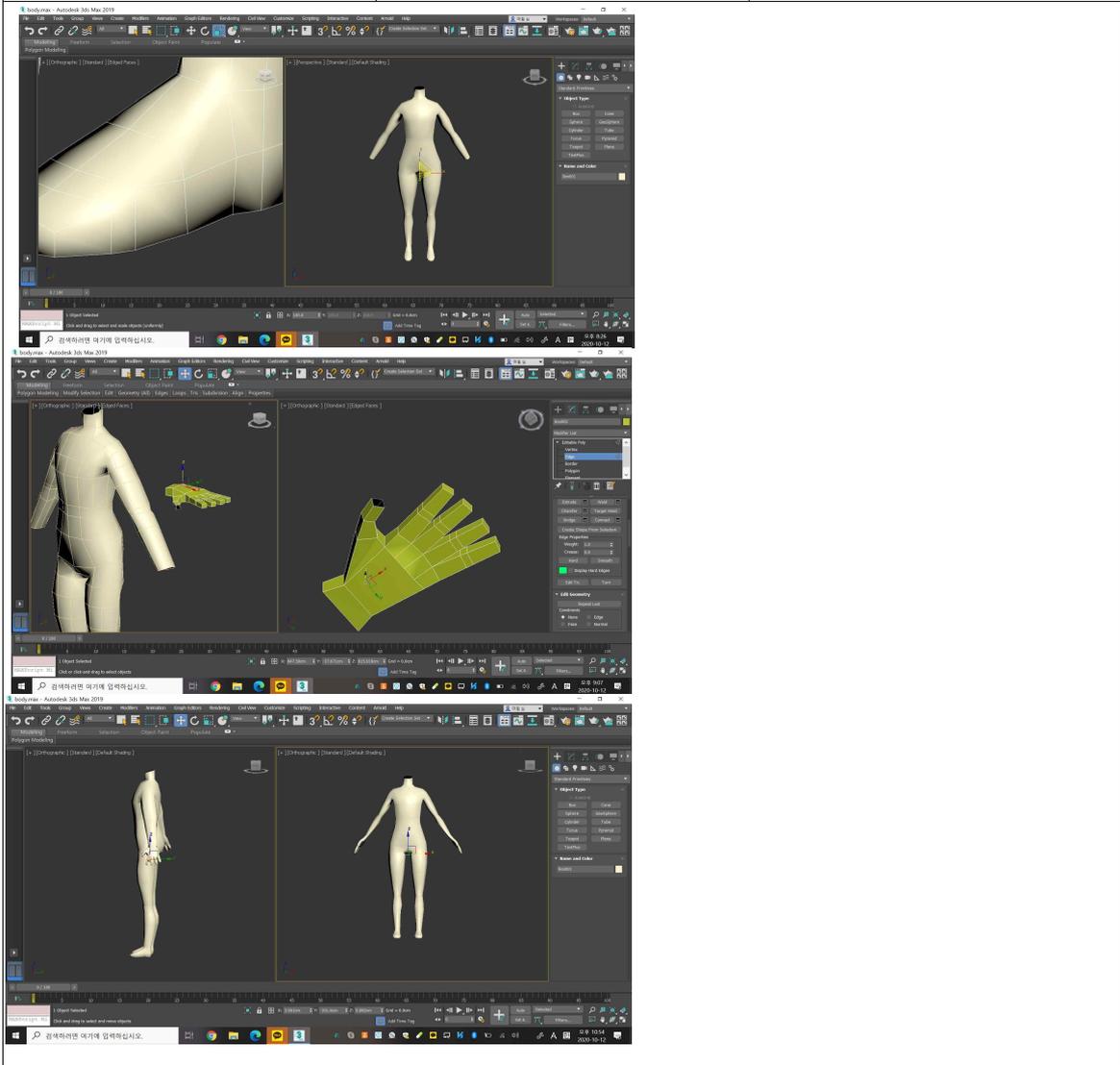
과제수행기간

6주차

날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
	<p>유튜브를 이용해 캐릭터의 몸의 형태를 모델링하는 것을 학습하였다. 몸통 부분과 팔, 다리를 따로 만들어 합쳐줬고 인체의 세밀한 부분을 공부하였다.</p>	<p>다른 유튜버가 올린 영상이라서 방식이 달라서 새로운 작업 형식을 습득하는데 오래 걸렸다. 이번에는 판넬 없이 작업했기 때문에 모델링을 감각으로 했어야 해서 어려웠다.</p>	<p>다음주까지 모델링에 관한 기초를 다지도록 한다. 손이나 발을 만드는 작업을 유튜브를 통해서 학습할 계획이다.</p>
10.07			

참고문헌

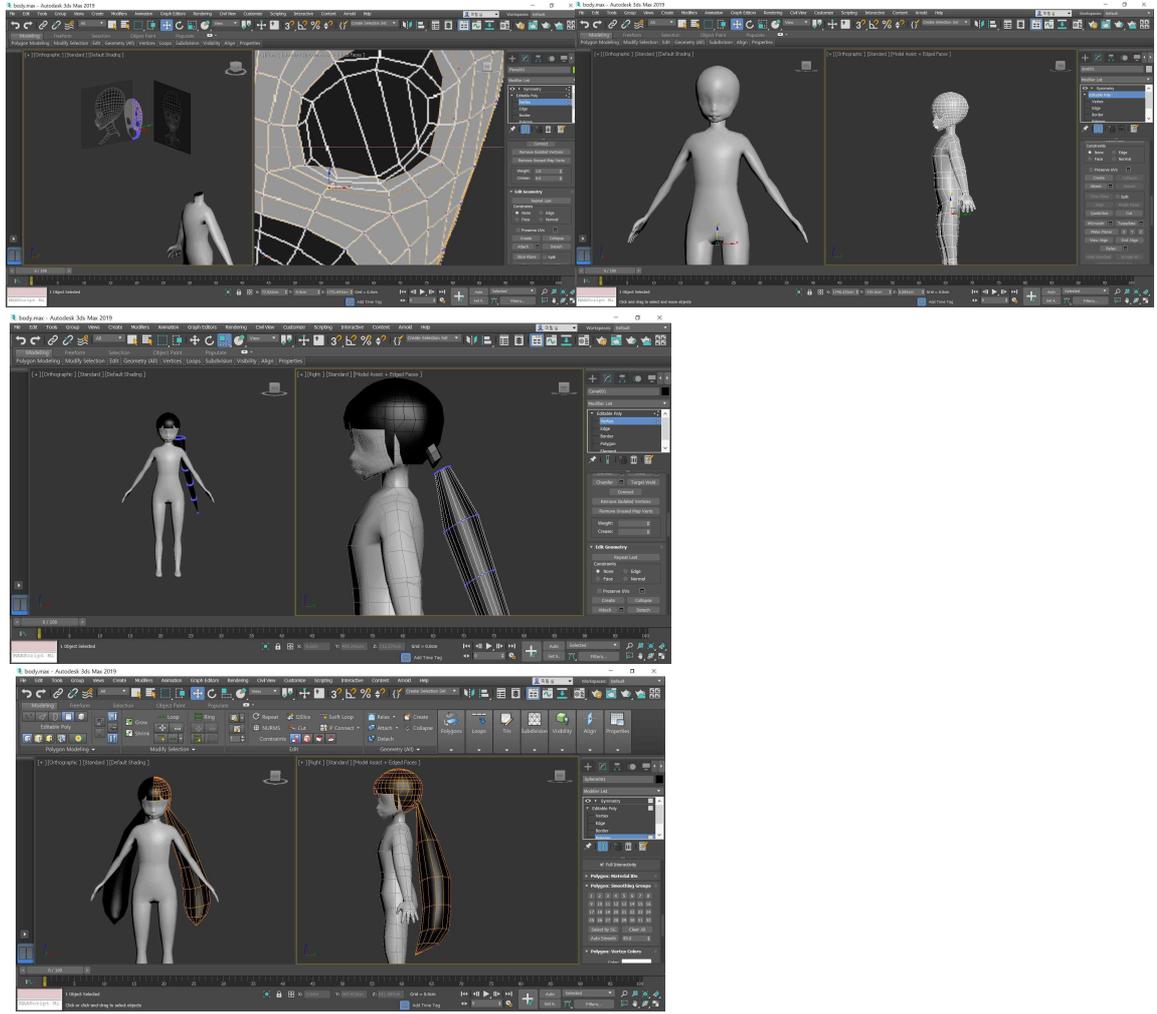
- 캐릭터 모델링 1 - SD 캐릭터/인체 모델링, 3d max character modeling(PARTISAN)
https://www.youtube.com/watch?v=S6st6Cd_1j8&list=WL&index=3
- 캐릭터모델링 2 - SD 팔다리 모델링, 인체모델링 # 3d max character modeling(PARTISAN)
https://www.youtube.com/watch?v=KfGuKigP_ek

날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
	<p>유튜브를 통해서 손과 발을 만드는 방법을 공부했다. 손의 디테일을 공부하고 손과 발의 연결하는 작업을 진행하였다. 인체의 비율을 생각해가면서 이상한 부분을 조금 더 고쳐주었다.</p>	<p>새로 보기 시작한 유튜브가 가르쳐주는 강의를 정확하게 이해가 되지 않아 직접 이것저것 해보면서 작업을 해서 시간이 매우 오래 걸렸다.</p>	<p>3DS MAX를 이용한 캐릭터 모델링의 기초는 어느정도 다져놓았으니 캐릭터의 전체적인 이미지와 디테일들을 EZ Photo나 삼성 노트를 통해서 그림을 그릴 것이다.</p>
<p>10.07</p>			

참고문헌

- 캐릭터 모델링 3 - 손발 만들기, SD 인체모델링 (PARTISAN)
https://www.youtube.com/watch?v=GPYzRgmj_bA

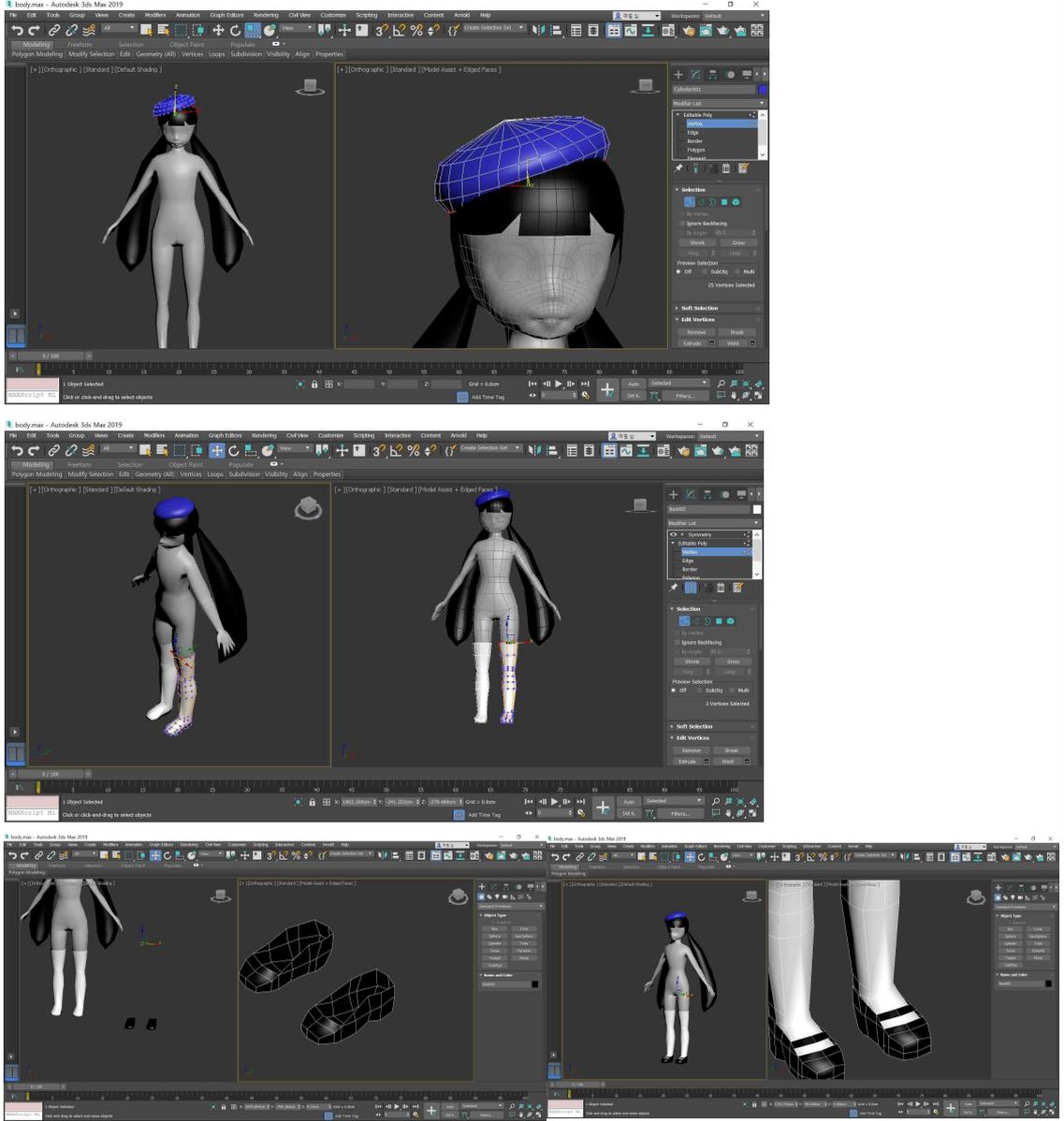
날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
	<p>EZ Photo와 삼성노트를 이용하여 내가 만들 캐릭터의 전체적이 디자인을 구현해 보았다.</p>	<p>제일 자신 없는 전신을 그리는 작업을 하다보니 인체 비율을 맞게 그리기위해 시간이 오래 걸렸다.</p>	<p>전에 캐릭터 모델링 기초를 다지기 위해 만들어놓은 머리와 몸통을 이용하여 캐릭터의 전신을 비율을 잡아주고 디테일을 살려주는 작업을 진행할 것이다.</p>
<p>10.19</p>			

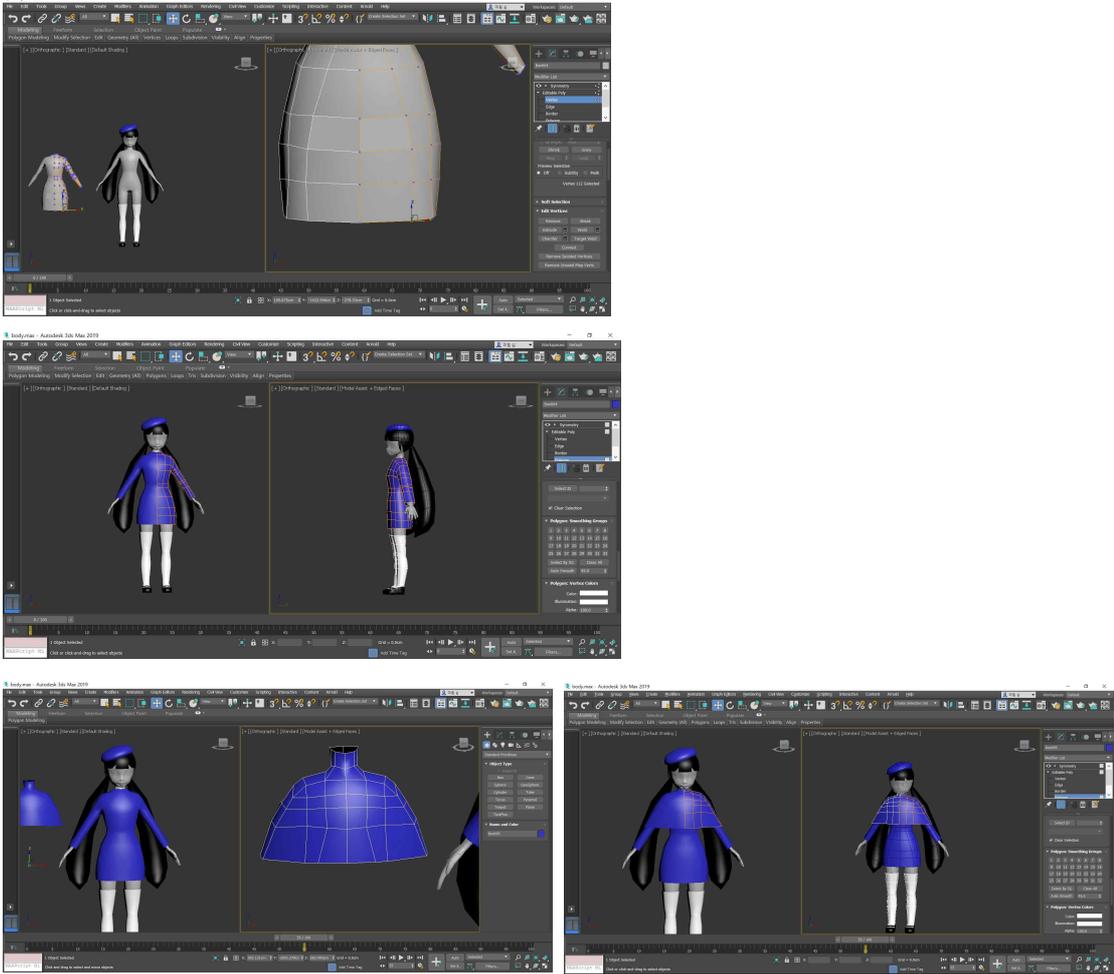
날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
	<p>머리와 몸을 이어주고 마무리로 잘 다듬는 작업을 해주고 유튜브를 통해서 머리카락을 만들기를 공부해 만들어준 몸에 머리카락을 만들어줬습니다.</p>	<p>원래 만들어 놓았던 몸과 머리가 다른 파일이어서 몸 파일에 머리를 다시 만들어야했어서 의도치 않게 시간이 오래걸렸습니다.</p>	<p>캐릭터의 디자인 해놓은 베레모와 신발, 스타킹을 만들 최대한 구현해보도록 할 것입니다.</p>
<p>10.31</p>			

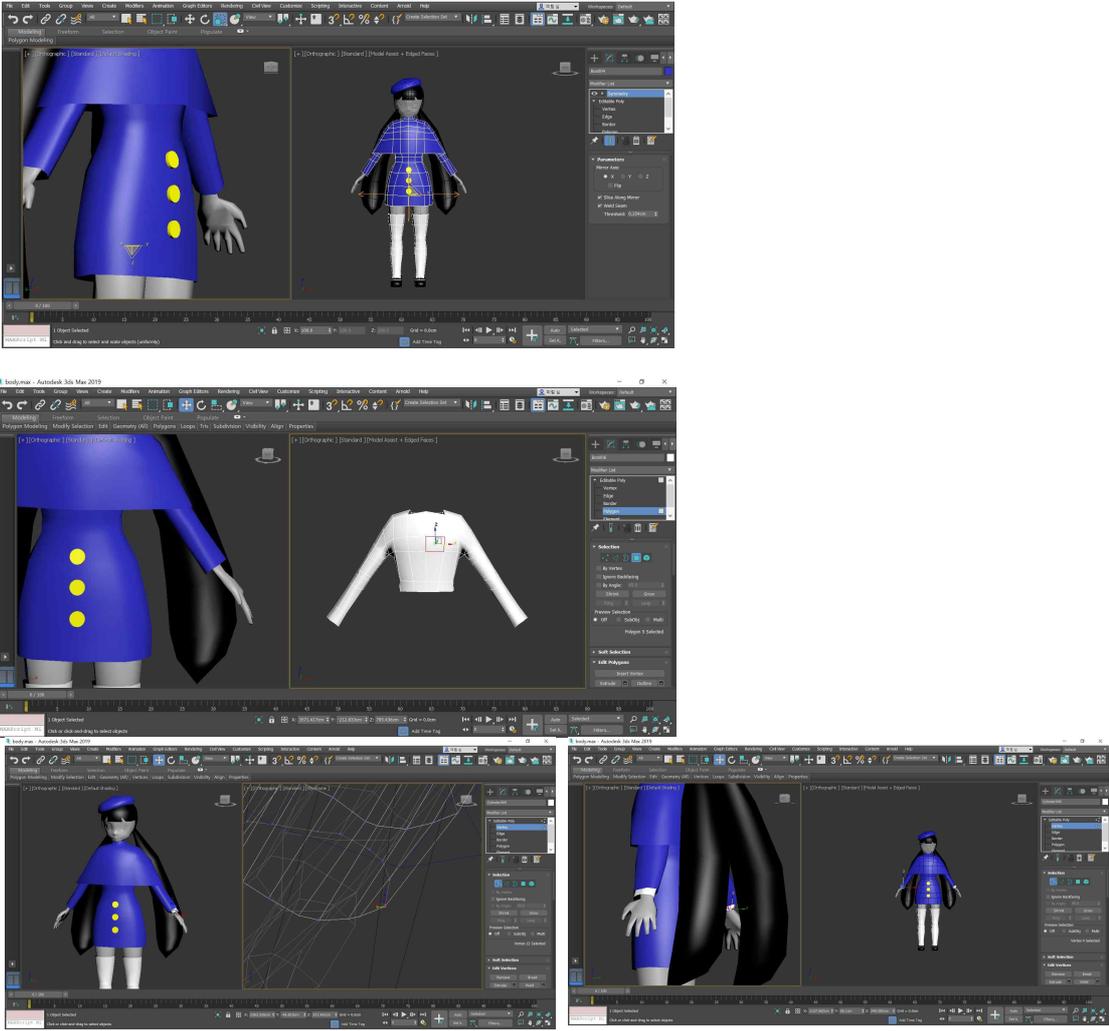
참고문헌

- 캐릭터모델링 5 - 헤어모델링, 머리카락 / 스타일헤어 만들기 (PARTISAN)

<https://www.youtube.com/watch?v=I1msy1DwjOE>

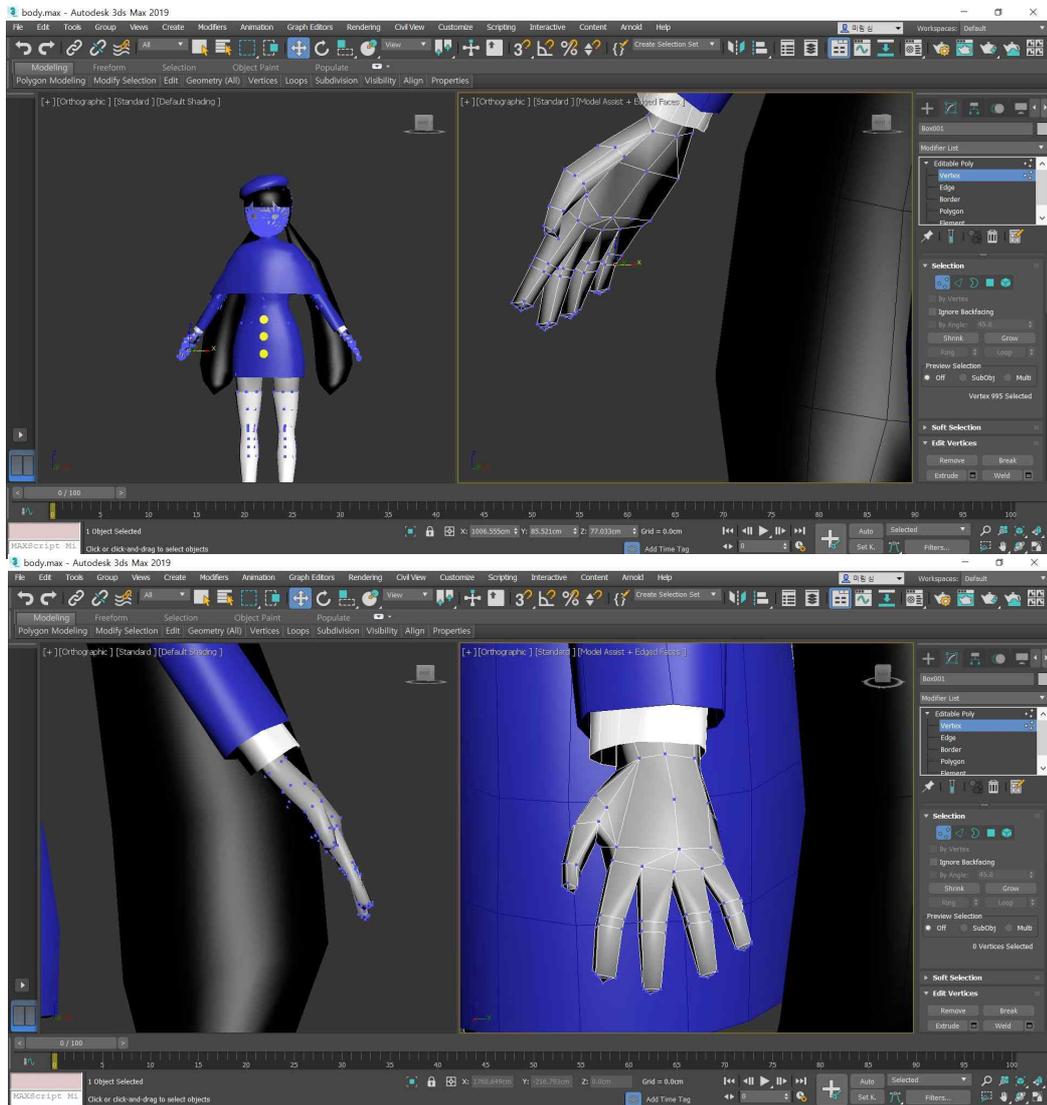
날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
	<p>세부적인 소품들을 만들어줬습니다. 베레모는 구를 이용해 반으로 잘라서 만들어줬고 스타킹과 신발은 다리부분을 복사해서 만들어줬습니다.</p>	<p>스타킹과 신발은 원래 다리의 겉면에 있는 것이기 때문에 크기를 맞추는 과정에서 어려움이 있었습니다. 아직 스케일의 사용법에 어려움이 있어서 베레모를 만들 때 이용을 잘못해서 시간이 조금 오래 걸렸습니다.</p>	<p>디자인 해놓은 옷의 전체적인 틀을 잡을 계획입니다. 겹옷과 셔츠부분과 구형해 놓고 단추와 같은 디테일은 다음 시간에 잡을 예정입니다.</p>
<p>11.04</p>			

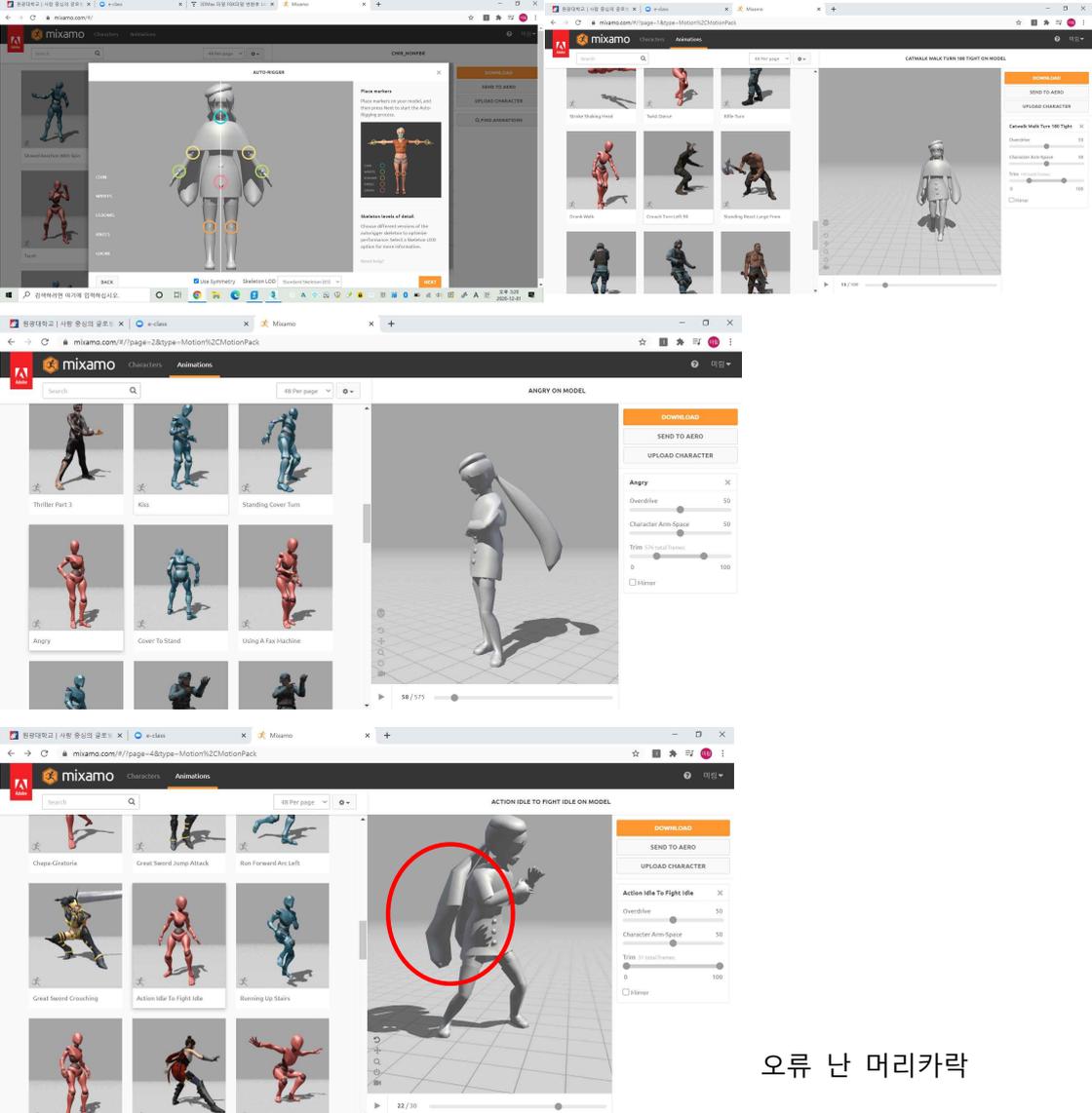
날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
11.11	<p>원래 몸체를 복사해서 폴리곤을 이어준 후 모양을 잡아서 옷의 전체적인 틀을 잡아주었습니다. 원피스와 망토를 따로 만들어서 망토 안에가 비어있지 않게 만들었습니다.</p>	<p>옷의 팔을 만들 때 각도가 기울어져 있어서 전체적인 크기와 틀을 조정하는데 어려움이 있었습니다.</p>	<p>옷의 세부적인 디테일을 잡아주고 셔츠와 단추를 만들어줘서 완성을 하는 작업을 할 것입니다.</p>
			

날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
	<p>만들어 놓은 원피스를 셔츠형으로 바꾸어 원피스 밖에 나온 셔츠소매를 만들어주었습니다. 실린더를 이용해서 단추를 만들어줬습니다.</p>	<p>팔의 크기를 조정할 때 스케일을 사용했는데 스케일 사용이 미숙해서 소매를 만드는데 오랜 시간이 걸렸습니다.</p>	<p>렌더링을 하는 방법에 대해 찾아보고 할 수 있다면 어떤 방법으로 가능한지 정보 검색을 해볼 예정입니다.</p>
<p>11.19</p>			

날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
	<p>렌더링을 하기에는 시간이 오래 걸릴 것 같아서 신체의 세부적인 사항을 조금 더 다듬었습니다.</p>	<p>손을 다듬는다고 만졌지만 관절을 완벽하게 만들지 않아서 완벽한 손 모양을 만들 수 없었습니다.</p>	<p>완성작을 올릴 수 있는 곳을 찾아보고 올릴 수 있도록 해 볼 것입니다.</p>

11.25



날짜	수행작업	애로사항
	<p>아직 완성작을 올리기에는 실력이 많이 부족한 것 같아서 모델링한 것을 .fbx 파일로 만들고 mixamo라는 페이지에서 자동 리깅을 통해서 애니메이션을 구현해보았습니다.</p>	<p>다른 세부적인 요소들은 오류 없이 잘 작동하는데 한쪽 머리카락이 오류가 있어서 아쉬웠습니다.</p>
<p>12.01</p>		<p>오류 난 머리카락</p>

참고문헌

- mixamo

<https://www.mixamo.com/#/?page=4&type=Motion%2CMotionPack>