

그래픽을 위한 엔진 기초 // 기말

16.9도

201913036 김유정

201913061 홍민기

201913129 강지수

# 목차

최종 발표

01

팀원 소개 / 담당 직무

02

컨셉 설정

03

작업 일정 및 이슈

04

최종 완성 결과물

# 01

## 팀원 소개 / 담당 직무



**김유정**

201913036

AD / 모델링

(원래 원화가)



**홍민기**

201913061

모델링

(원래 프로그래머)



**강지수**

201913129

모델링

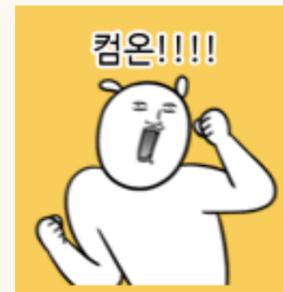
(원래 이펙터)

01

팀원 소개 / 담당 직무



모델러가 없다 ?!



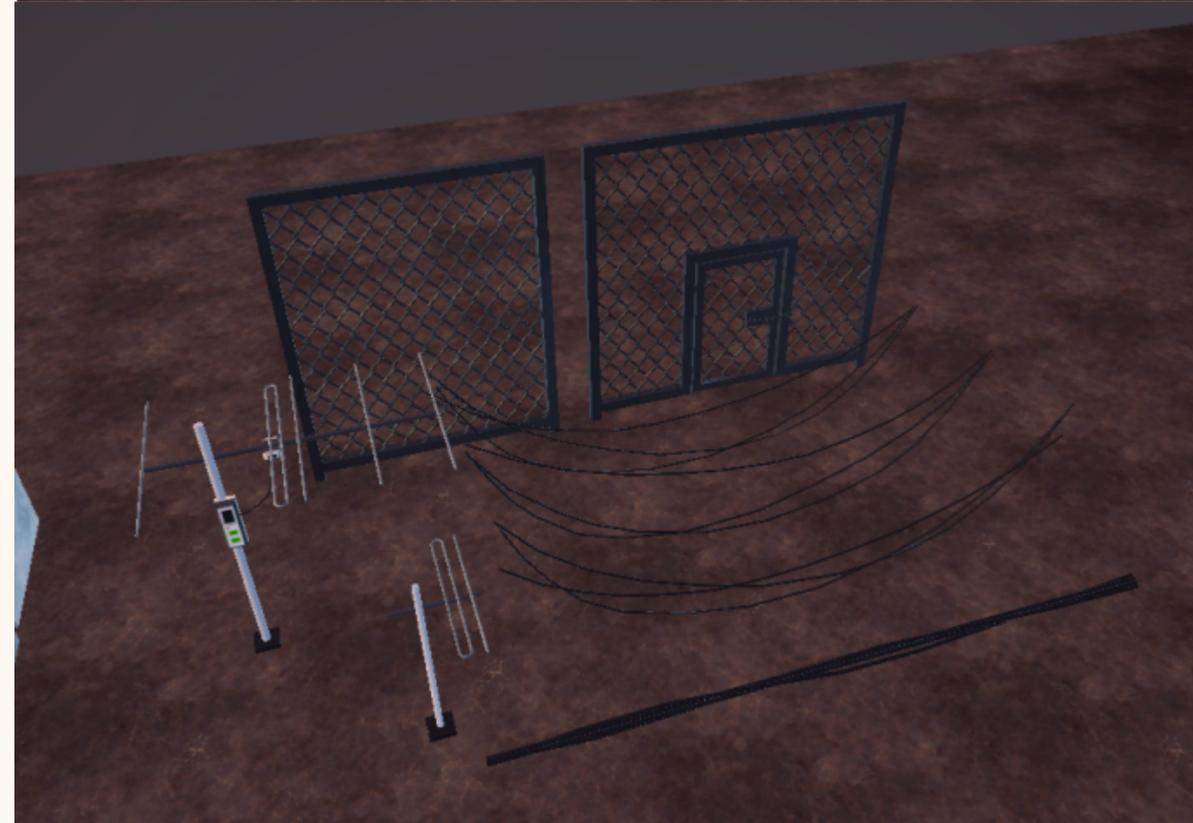
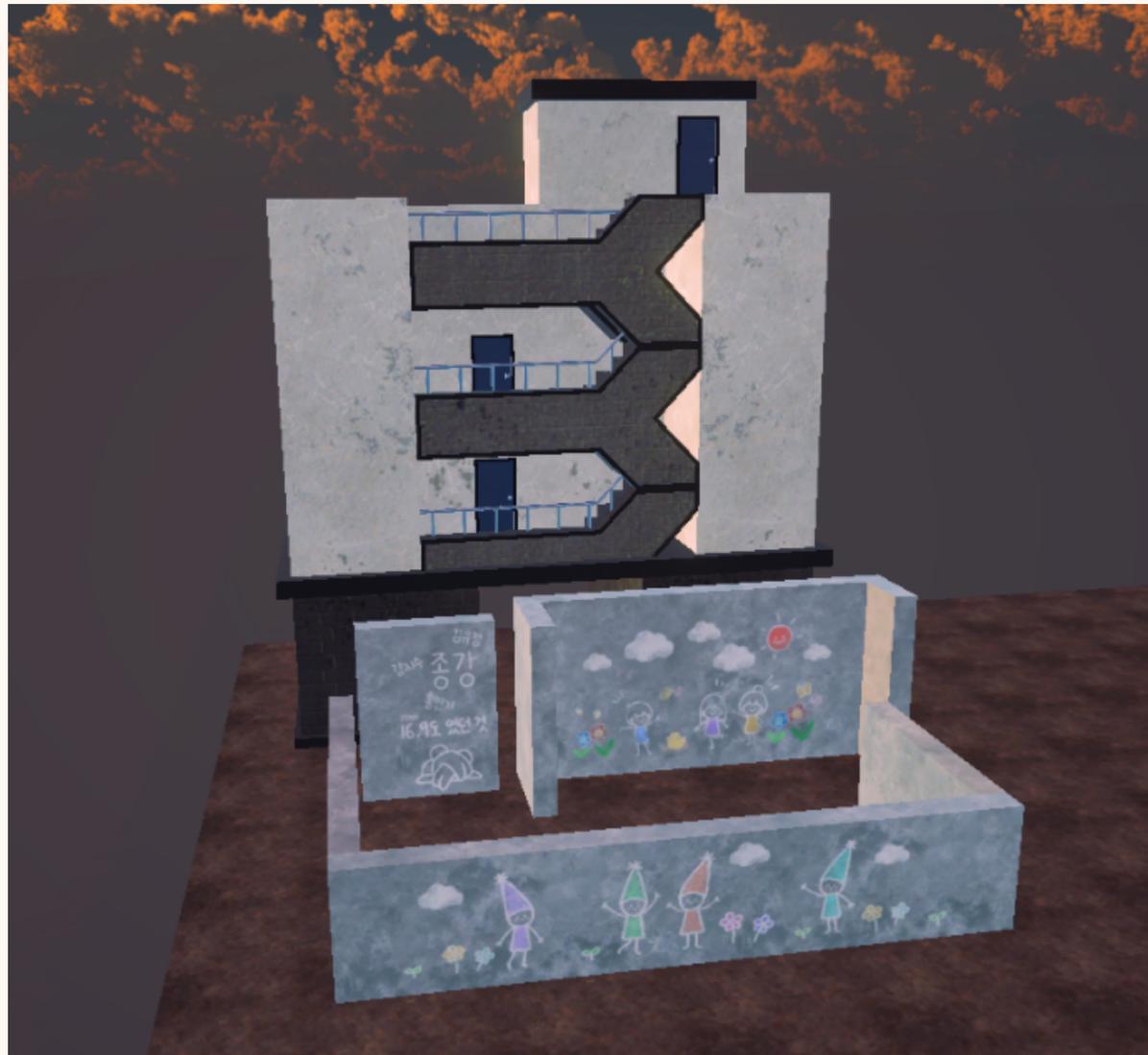
그래도 할 건 다 했다!

3D maxs / 서브스탠스 페인터 / 포토샵 등등

# 01

## 팀원 소개 / 담당 직무

### 개인 작업물 // 김유정



# 01

## 팀원 소개 / 담당 직무

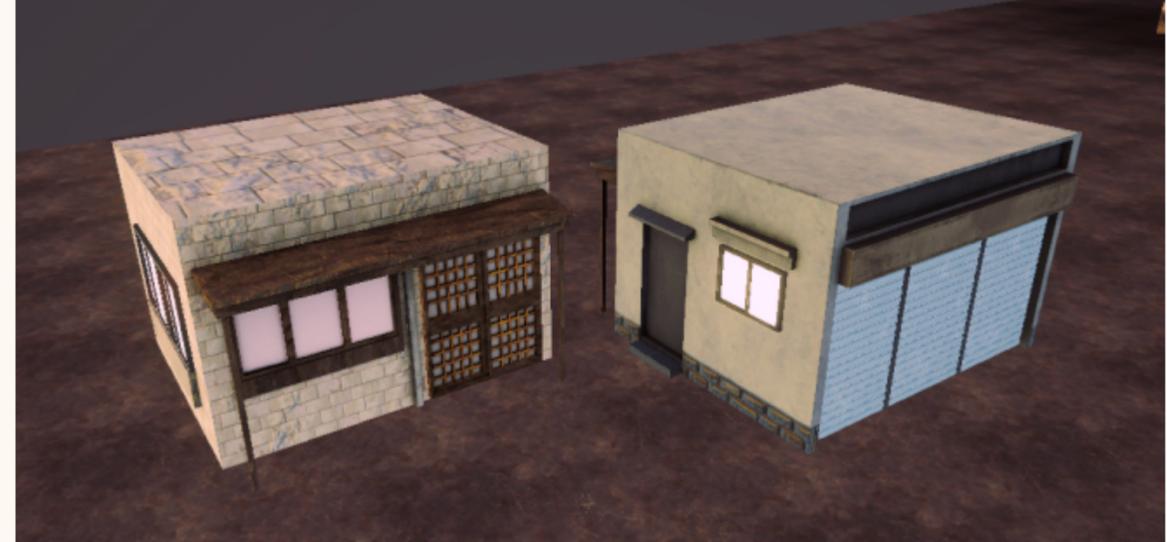
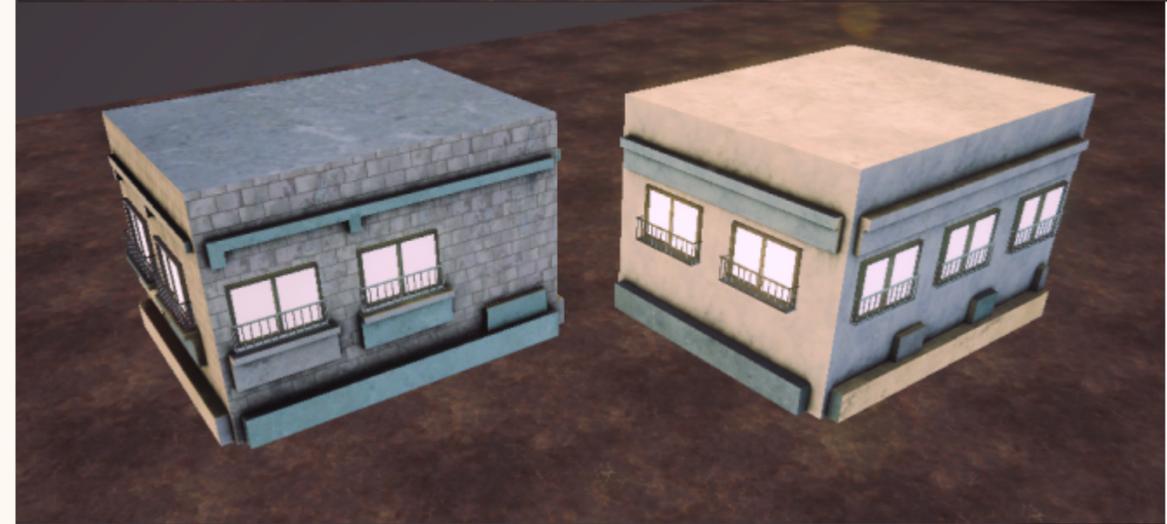
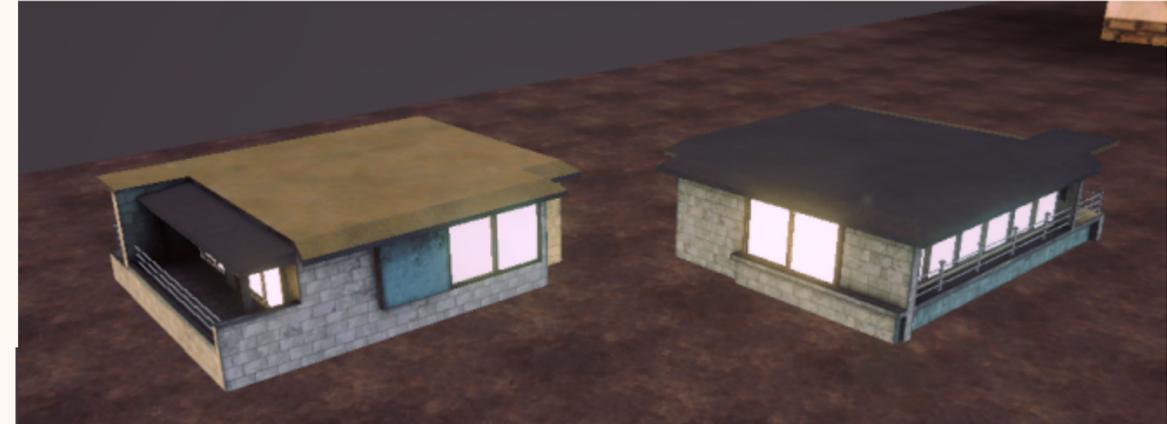
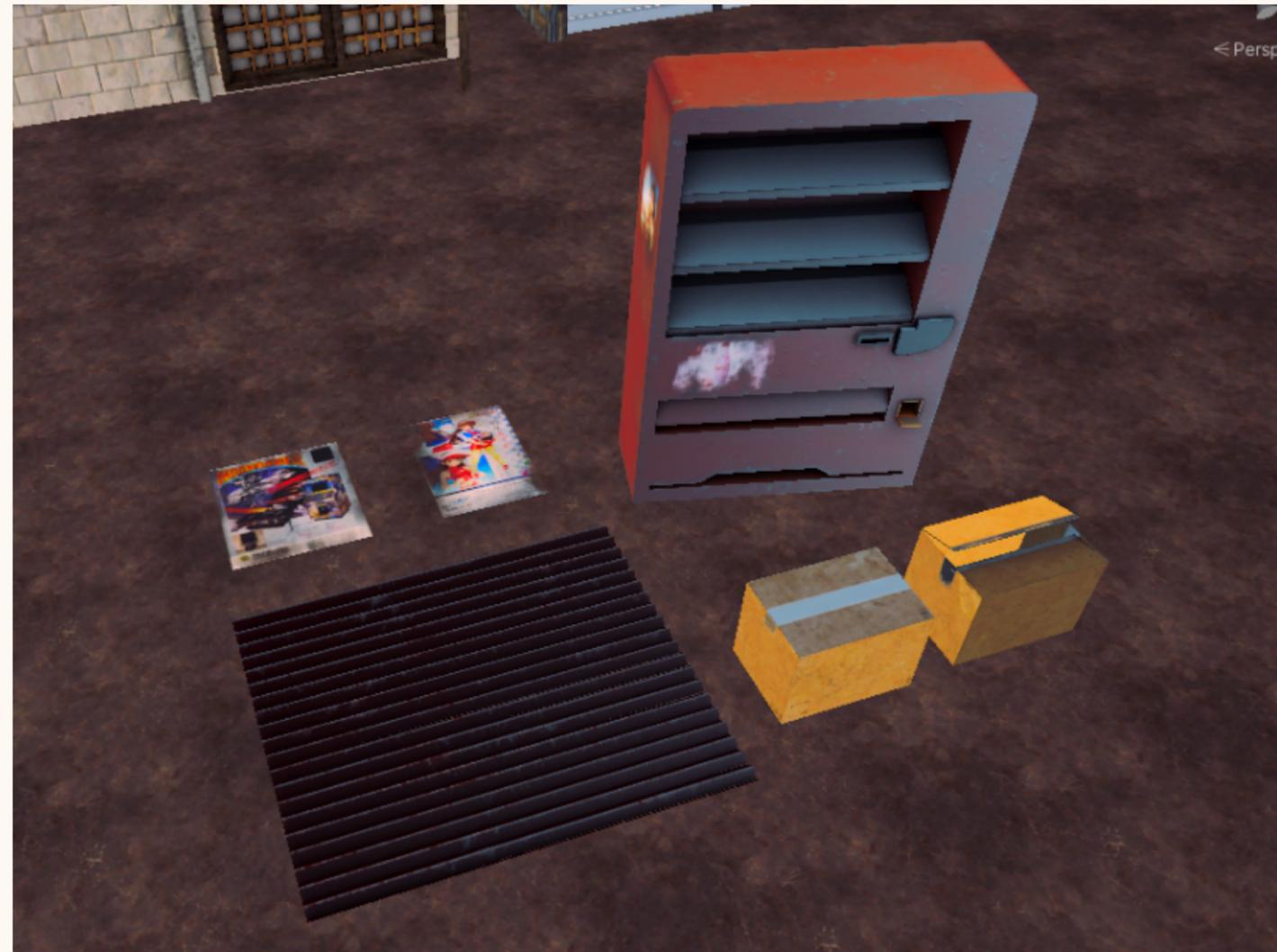
### 개인 작업물 // 홍민기



# 01

## 팀원 소개 / 담당 직무

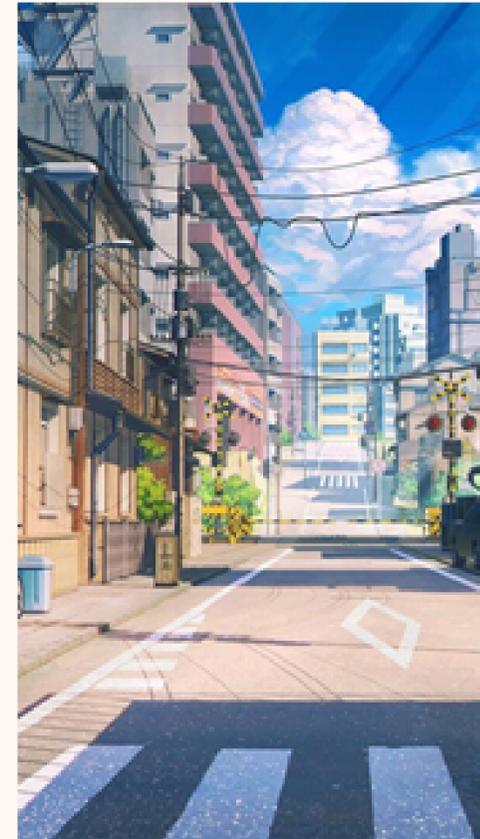
### 개인 작업물 // 강지수



## 02

### 컨셉 설정

#감성 #아련 #추억 회상



13년 만에 돌아온 어릴 적 살던 동네.

한참을 걸어 다니다 발견한 익숙한 골목길에서 어려서 친구들과 놀던 추억들을 발견한다.

# 03

## 작업 일정 및 이슈

### 1주차

컨셉 회의 / 더미 모델링 ( 그레이 박싱 )

### 2주차

맵 뼈대 및 메인 오브젝트 구성하기 / 라이팅 초반

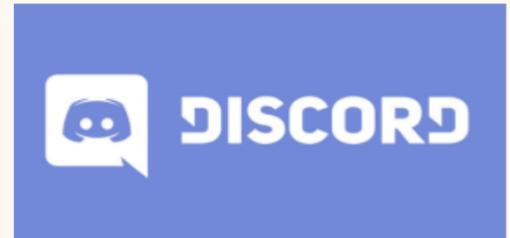
### 3주차

리소스 작업 마무리 단계

### 4주차

엔진 작업 마무리 단계 / 최종 발표 준비

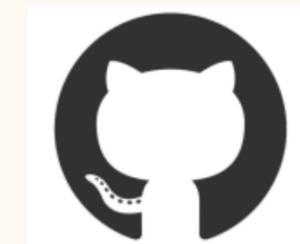
#### 소통



#### 일정 관리



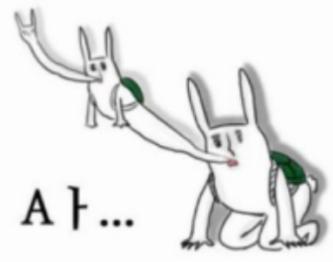
#### 프로젝트 공유



# 03

## 작업 일정 및 이슈

작업자	작업물	작업 상태	1주차							2주차							3주차					4주차						
			컨셉 회의 / 더미 모델링							맵 뼈대 및 메인 오브젝트 구성하기 / 라이팅 시작							리소스 작업 마무리 단계 = 모든 맵핑 완료					씬 작업 마무리 단계					발표 준비	
			토(28)	일(29)	월(30)	화(1)	수(2)	목(3)	금(4)	토(5)	일(6)	월(7)	화(8)	수(9)	목(10)	금(11)	토(12)	일(13)	월(14)	화(15)	수(16)	17(목)	18(금)	19(토)	20(일)	21(월)	22(화)	23(수)
	▼ 순서대로 작업 요망		일정표		더미모델링	그레이박싱									보고서							보고서			퀄리티업	발표준비	발표	
	목표 달성률 (%)													30%								70%					100%	
	실제 달성률 (%)													30%								51%					100%	
김유정	계단형 건물	텍스처										완료						언랩										
	계단형 건물 오브젝트	텍스처										완료						언랩										
	철조망(문)	텍스처											완료						언랩									
	철조망	텍스처											완료							언랩								
	간판_01(직사각형)	텍스처											완료							언랩								
	간판_02(벽걸이)	텍스처											완료							언랩								
	입간판	텍스처											완료							언랩								
	전깃줄	텍스처											완료							언랩								
	전깃줄 다발	텍스처																			언랩							
안테나	텍스처																			언랩								
강지수	단층 건물												완료															
	고장난 자판기	텍스처																										
	문방구용 미닫이 문	텍스처											완료															
	창문 (창살 포함)	텍스처											완료															
	창문 (창살 X)	텍스처											완료															
	슬레이트 지붕	텍스처																										
	전단지	텍스처																										
	박스	텍스처																										
먼지 이펙트																										이펙트		
UI																												
홍민기	파이프(일자형)	텍스처											완료															
	파이프(ㄱ자형)	텍스처											완료															
	실외기	텍스처											완료															
	실외기 거치대	텍스처											완료															
	널클	텍스처													완료													
	잡초	텍스처													완료													
	전봇대	텍스처																										



모델링	노란색
텍스처 제작	초록색
맵핑	파란색
라이팅	보라색
이펙트	분홍색
수정	회색

형식	파일명
모델링	Mod_오브젝트명_01
텍스처	Tex_오브젝트명_Ab Tex_오브젝트명_Nr Tex_오브젝트명_AO
이펙트	Fx_이름

그 외 넘버링은 '01'을 붙여주세요

# 03

## 작업 일정 및 이슈

8.9 ms (113 fps)



프레임이 떨어진다.



무려 8분의 1배...!!

1.2 ms (822 fps)



안 보이는 곳의 오브젝트를 모두 지우고,  
오브젝트 질감은 셰어를 이용해 텍스처로 제작한다.

# 03

## 작업 일정 및 이슈



중간에 스카이 박스를 바꾸었더니  
핵폭탄 맞은 듯 하다.

베이크와 리플렉션 프로브를 파란 스카이 박스로,  
하늘은 노을이 지는 스카이 박스로 변경한다.

리플렉션 프로브가 이상하고 라이팅 값을 잃었다.

# 03

## 작업 일정 및 이슈



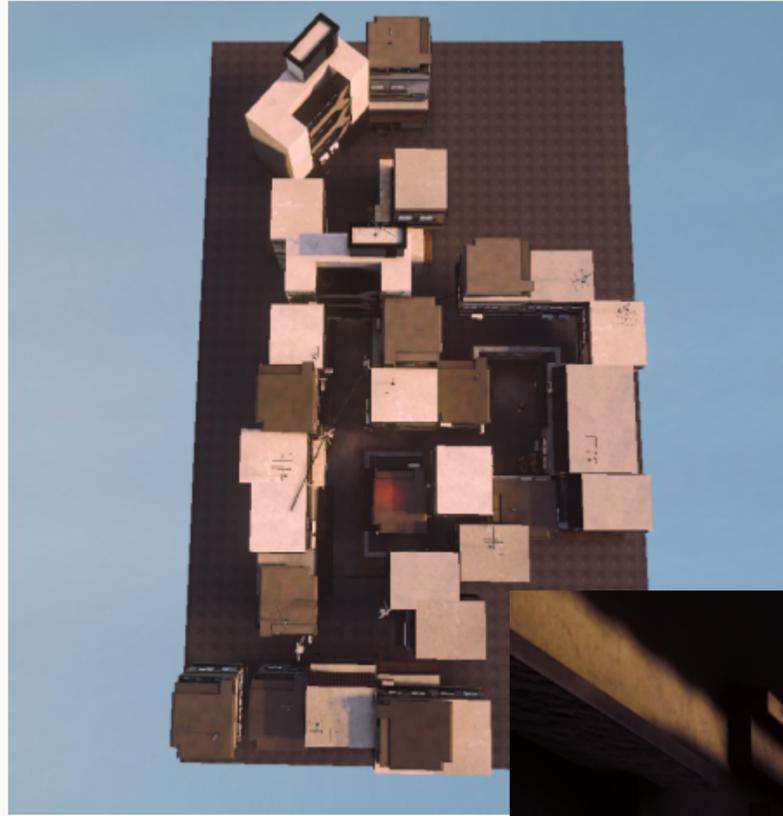
모델링 경계가 보이고,  
알파맵 때문에 라이팅에 영향을 받는다.



모델링부터 다시 제작 후  
텍스처 자체에 원하는 그림을 그린다.

# 04

## 최종 완성 결과물



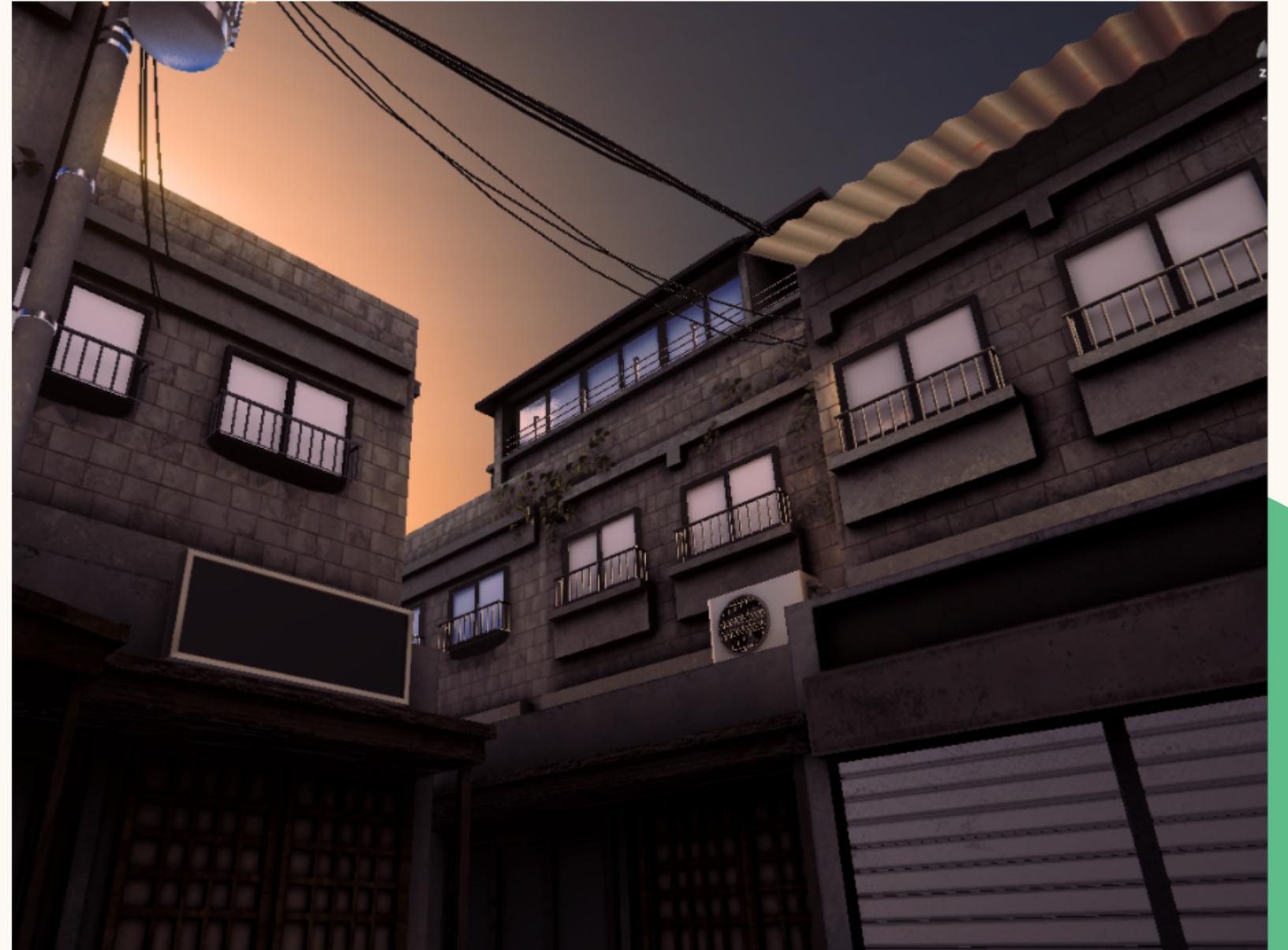
# 04

## 최종 완성 결과물



# 04

## 최종 완성 결과물



감사합니다



Team 16.9도