



# Onepiece - Franky Project

- 2015012597 권우진
- 2015012733 박준용
- 2015012833 이운영

# Contents

- 팀 명 소개
- 모델 선정 이유
- 모델링 과정
- Kinematics 과정
- 후기

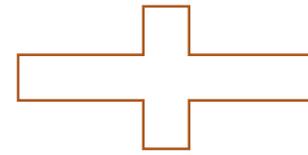


# 팀명 소개

꾸드뽕이란? - [꾸드 빵 영상](#)



프랑키 꾸드 빵



박준용 장엄



꾸드 뽕

# 프랑키 모델 선정 이유

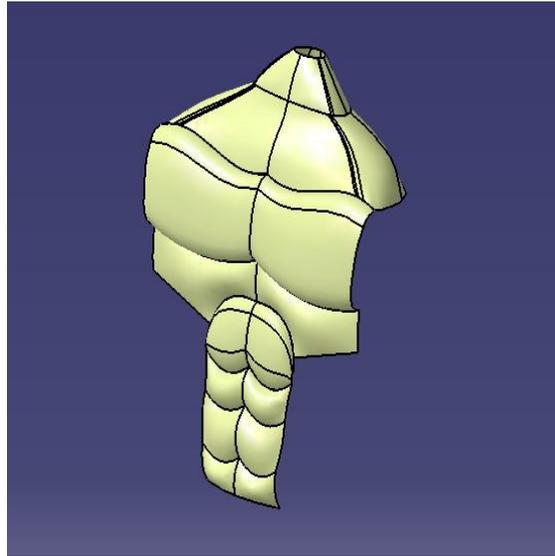
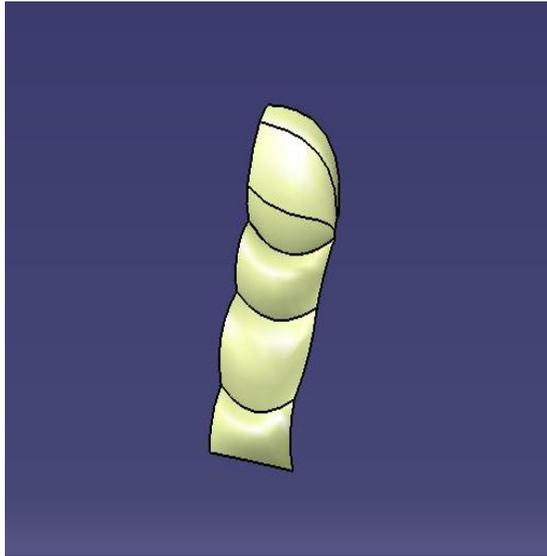
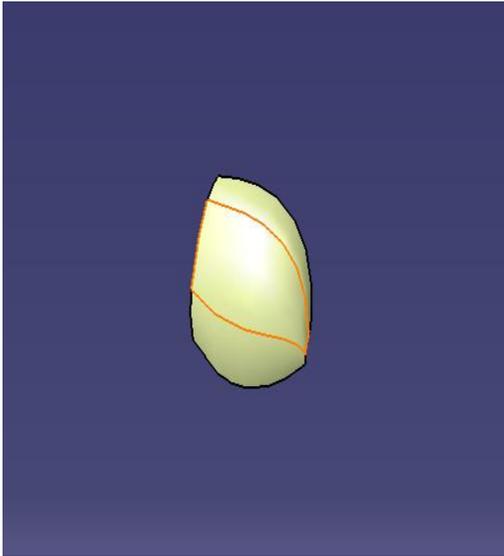


## 프랑키는!

- 다양한 파트로 구성. 복잡한 곡면이 많이 나타남 -> GSD와 Part Design 기능 충분히 활용 가능
- 화려한 모델링을 수행 가능하며, 캐릭터의 기술이 DMU Kinematics를 활용하기에 적합

# 모델링과정

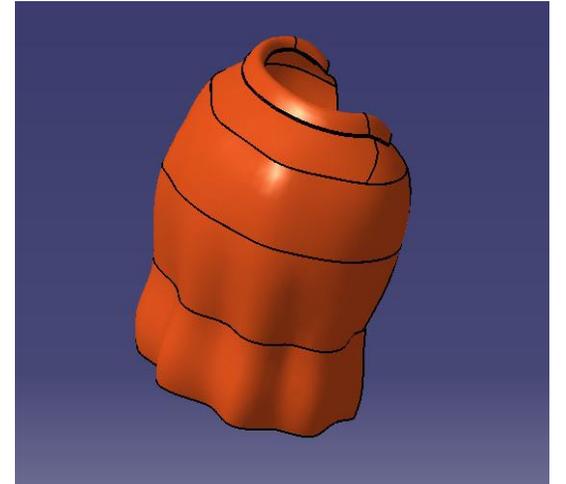
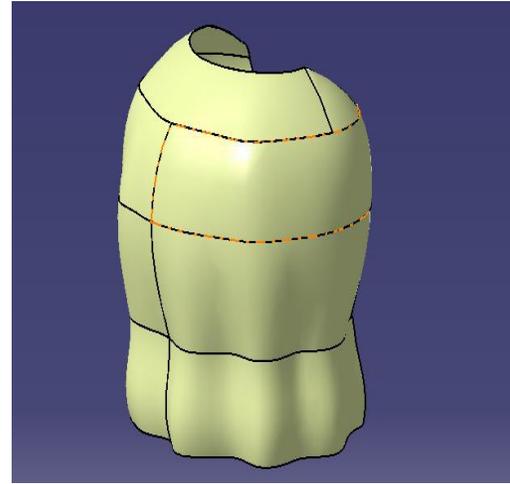
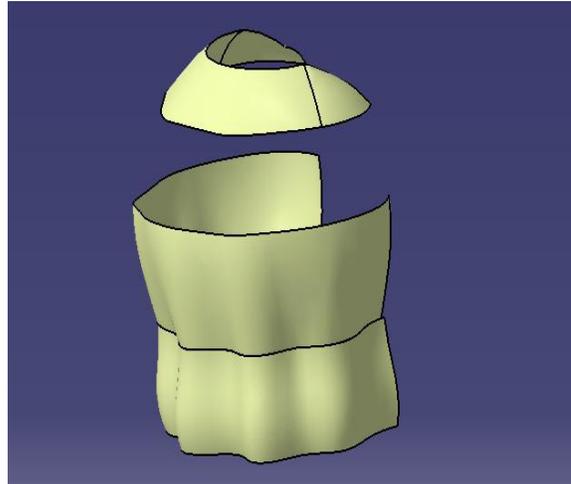
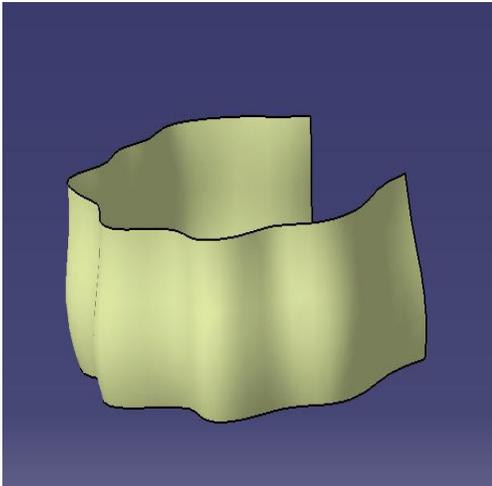
- 몸체의 모델링 과정



복잡한 곡면 형태의 몸체를 GSD를 통해 제작.

# 모델링과정

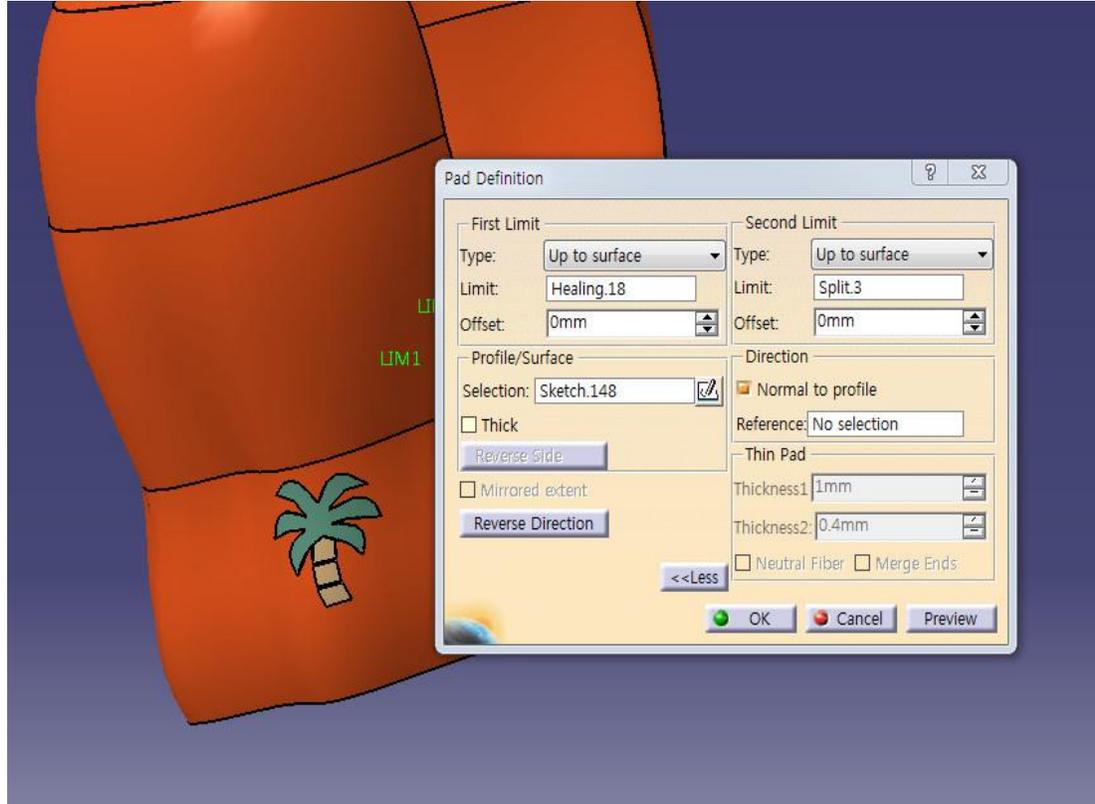
- 옷의 모델링 과정



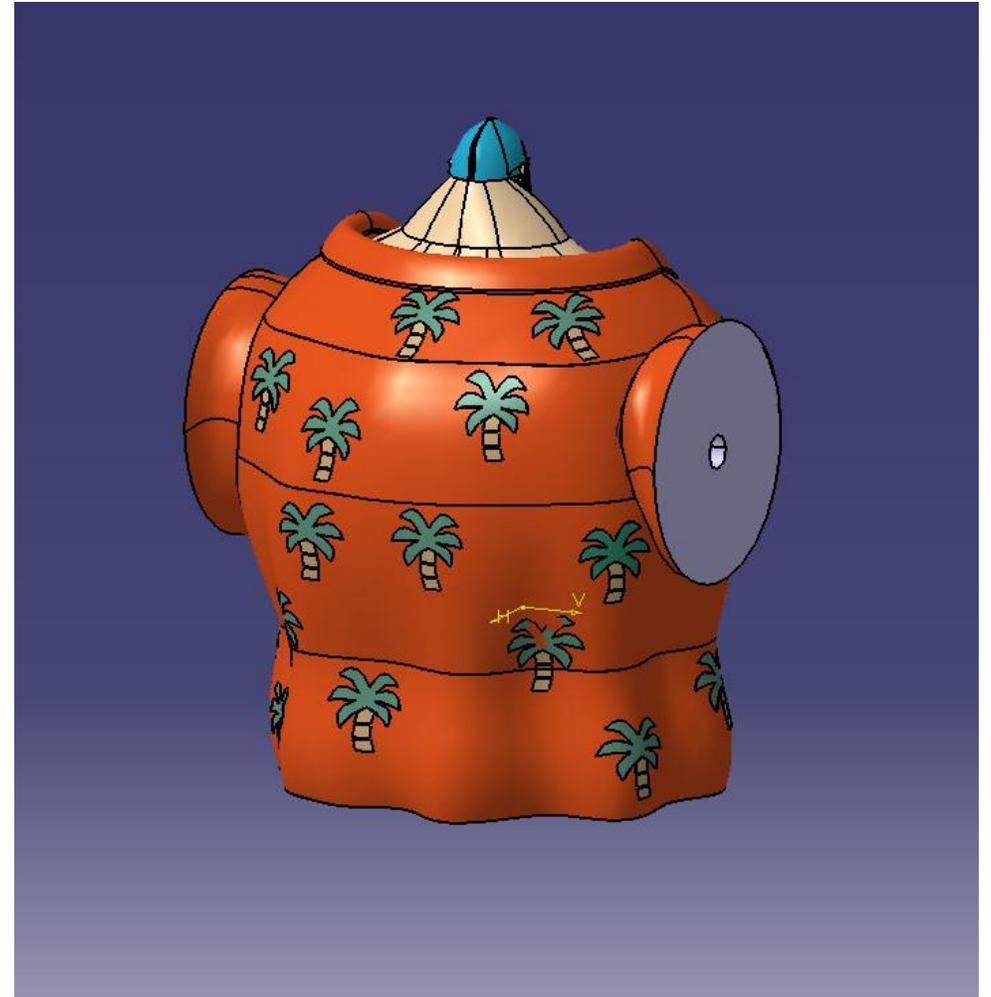
- 몸체의 형태와 마찬가지로, 복잡한 곡면 형태를 GSD를 통해 제작.

# 모델링과정

- 야자수 무늬 제작 과정

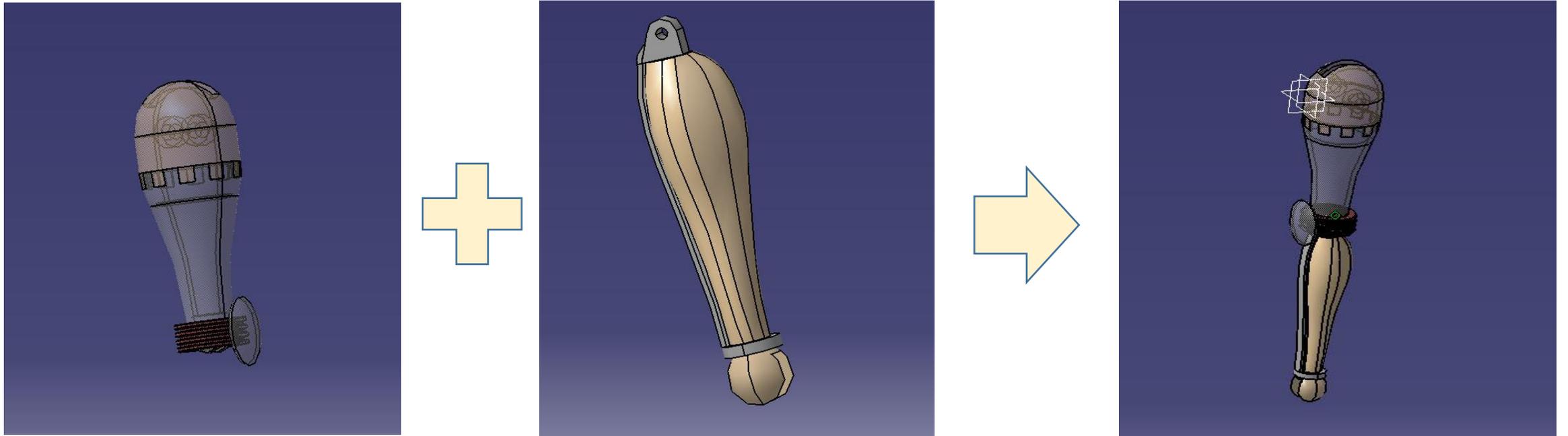


GSD + part design를 이용하여 제작



# 모델링과정

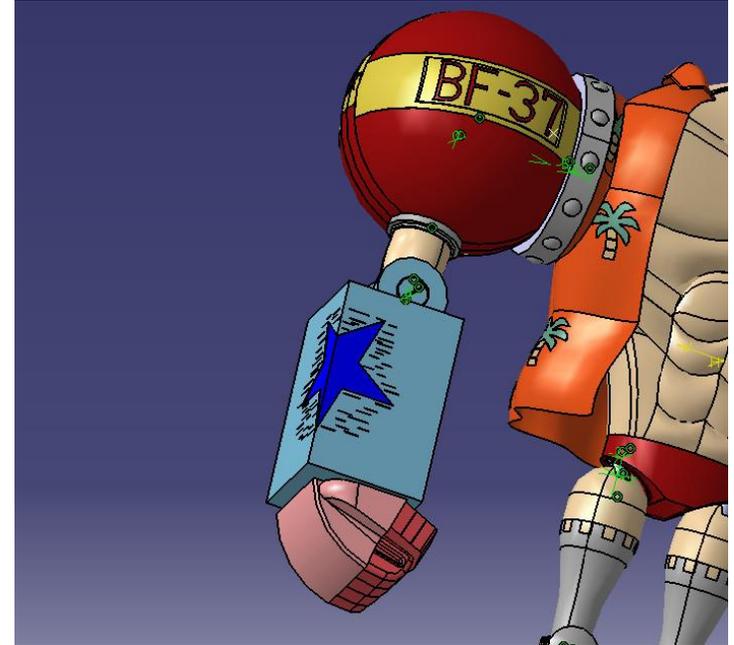
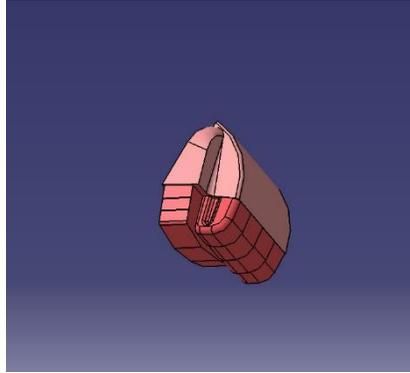
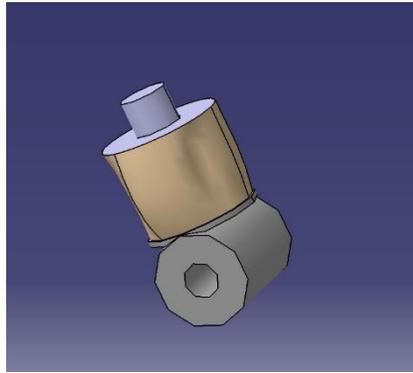
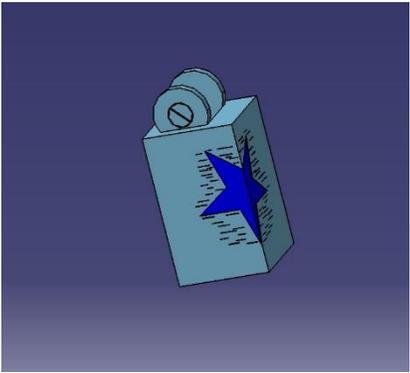
## • 다리의 모델링 과정



- 인간의 다리는 닭다리처럼 회전체 형태가 아닌 복잡한 곡면 형태이므로, GSD기능을 사용하여 상단 관절과 하단 관절을 제작.
- 상단 관절과 하단 관절을 assembly하여, 다리를 제작.

# 모델링과정

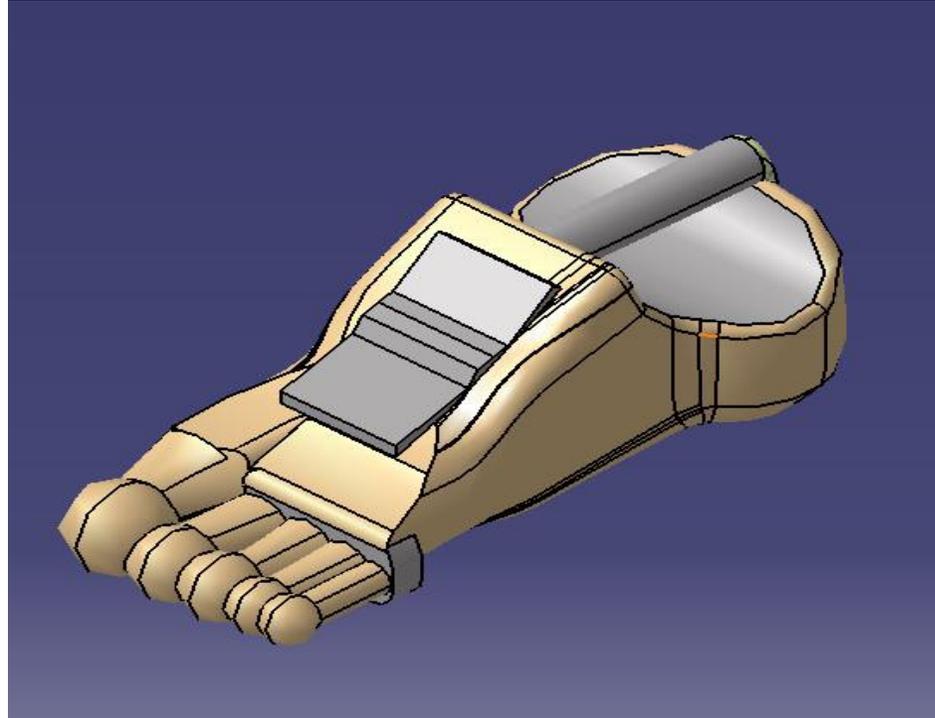
- 팔의 제작 과정



- 이두근, 삼두근을 표현하기 위한 Multi-section Surface

# 모델링과정

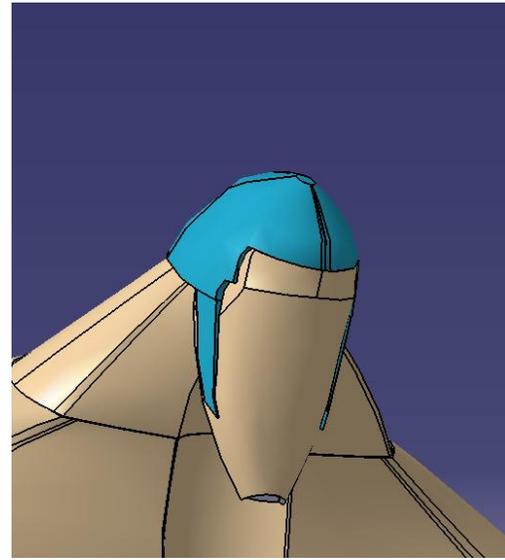
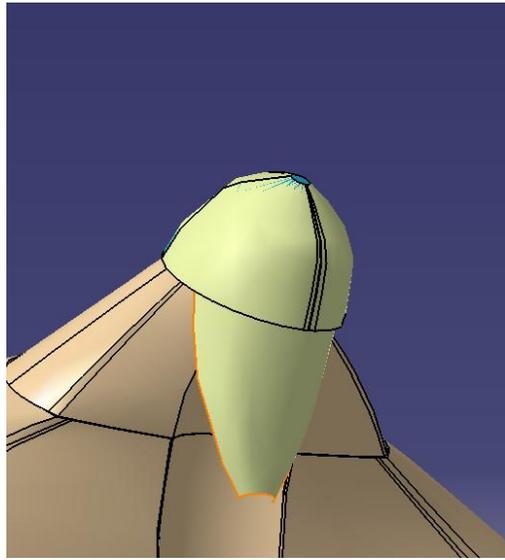
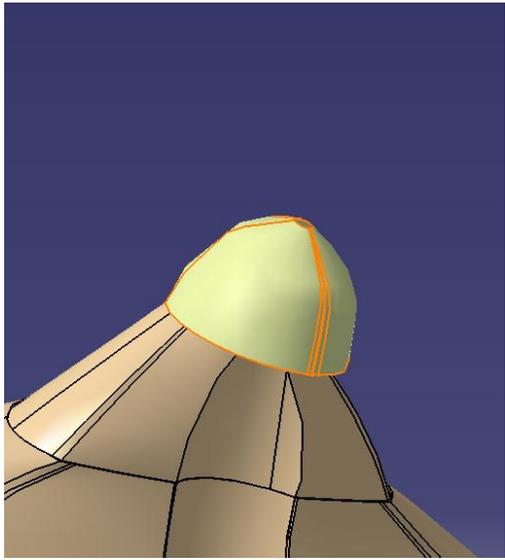
- 발의 제작과정



- Blend , Multi-section surface , spear 등의 기능을 이용하여 제작

# 모델링과정

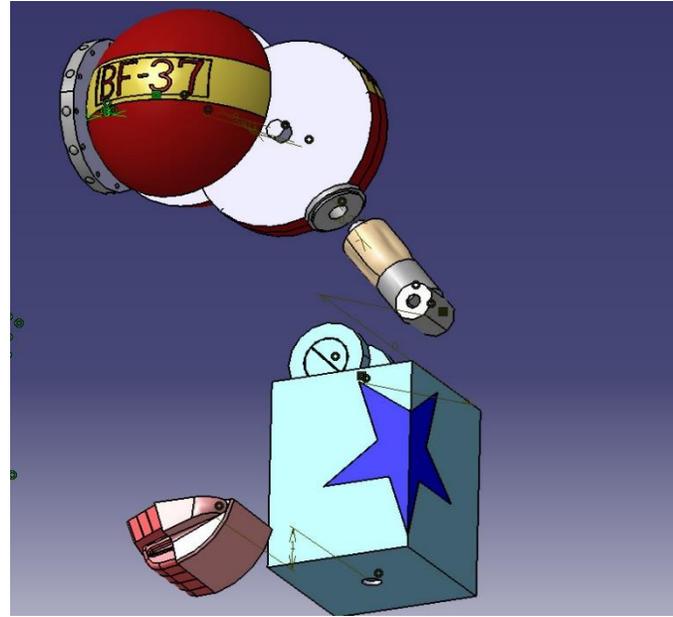
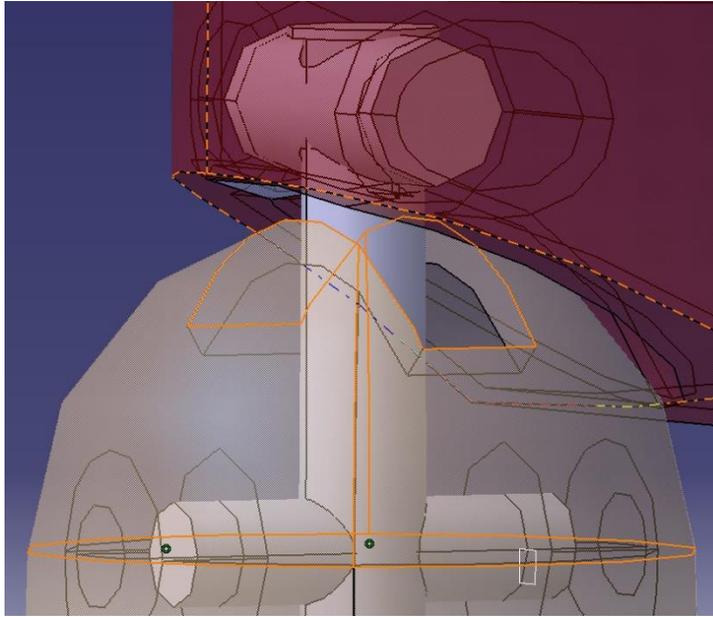
- 머리의 제작 과정



- 복잡한 곡면 형태의 머리를 다양한 GSD기능을 이용하여 제작

# 모델링과정

- 관절

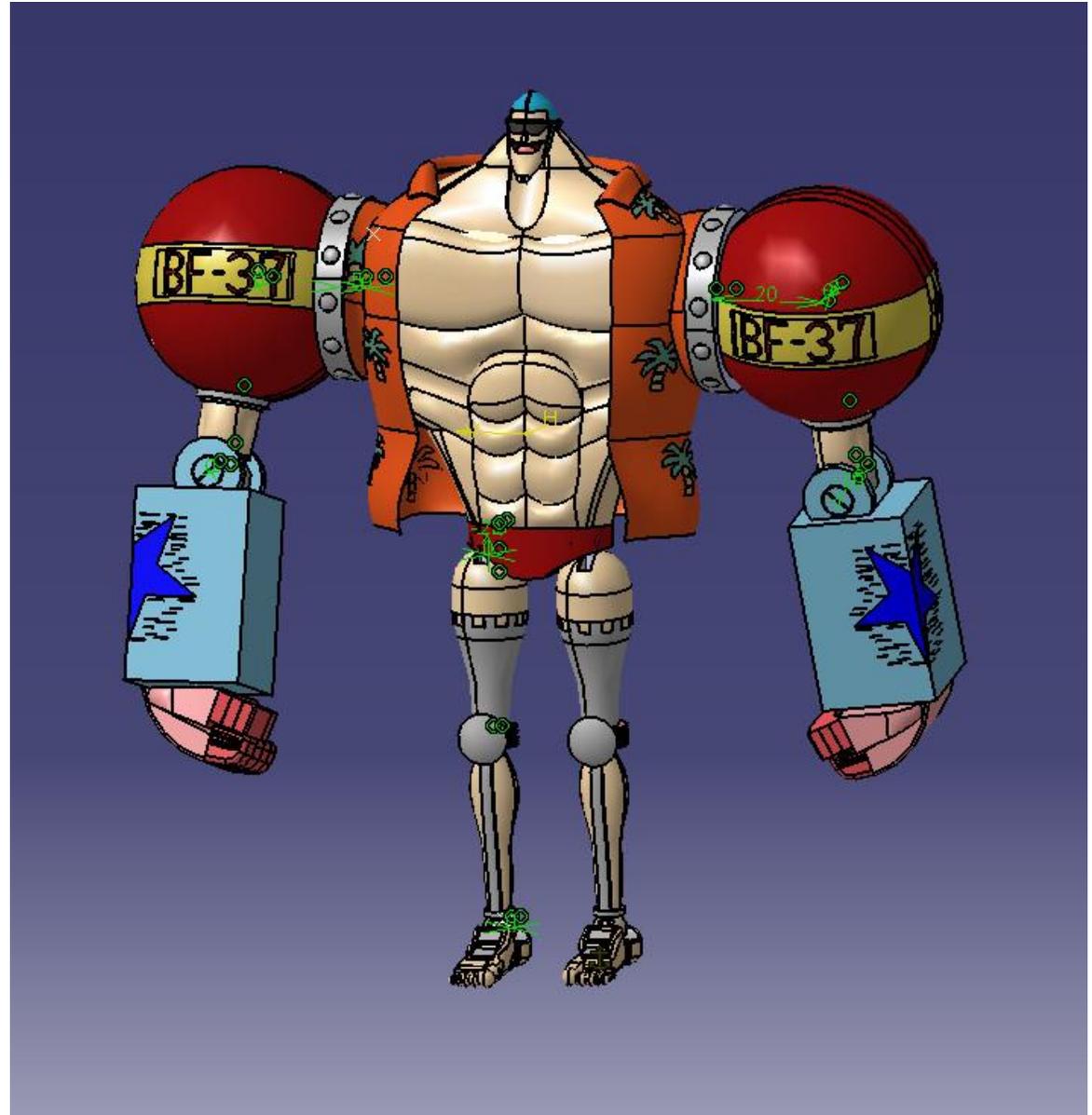


- 3개의 축을 이용하여 골반을 표현
- 어깨와 골반 등의 다양한 관절을 이용하여 많은 동작을 표현 가능

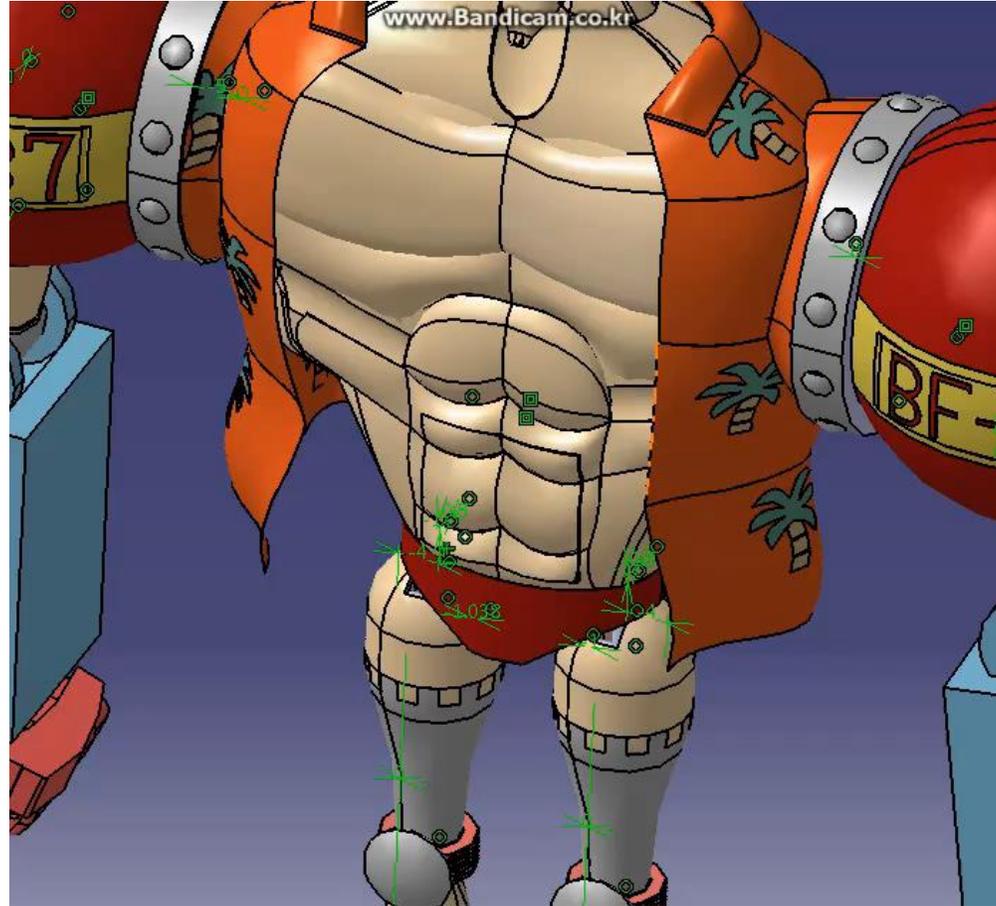
# 완성 모델



※画像は監修、修正中のものです。実際の商品とは異なりますのでご了承ください。



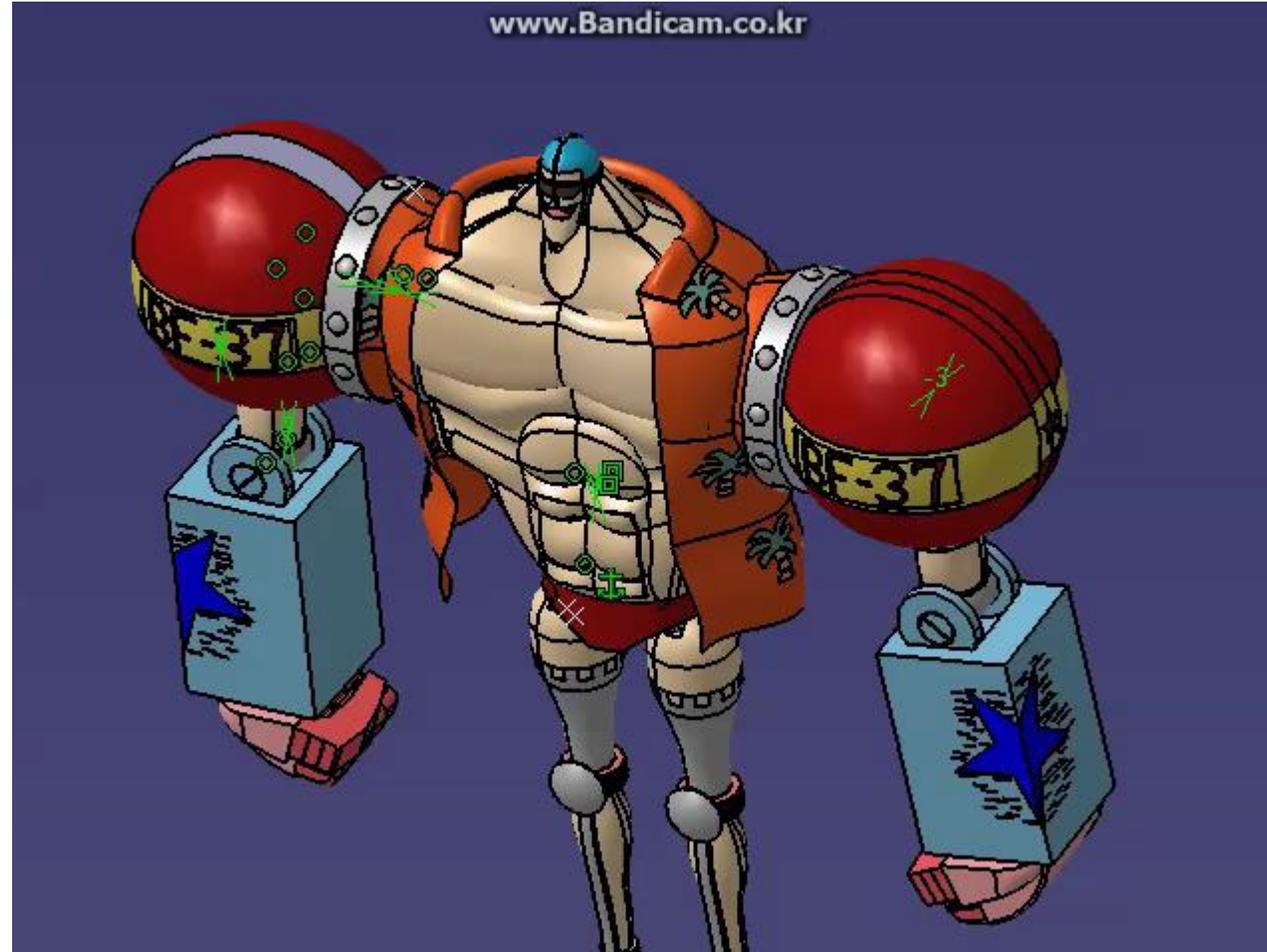
# DMU Kinematics 시연 영상



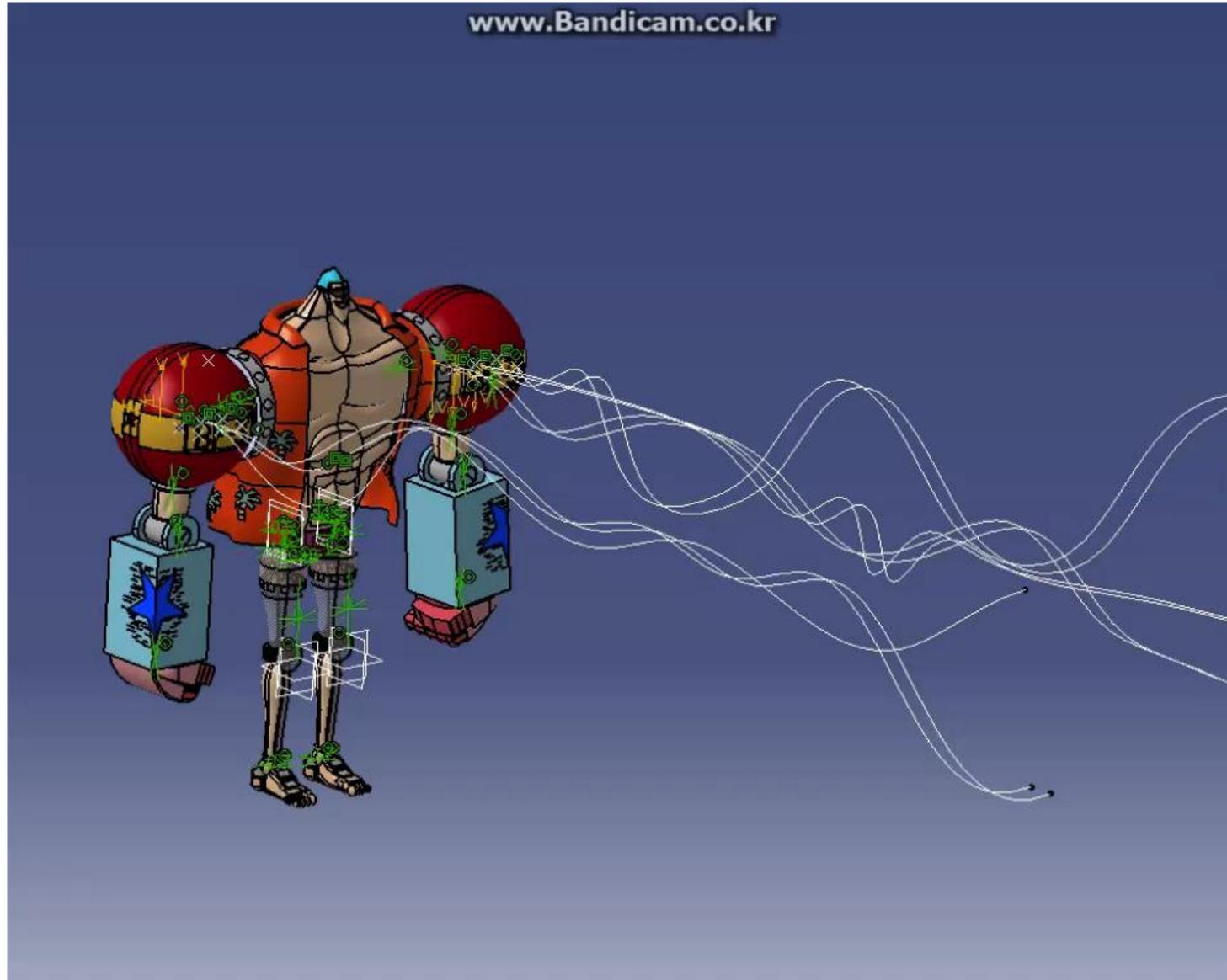
# DMU Kinematics 시연 영상



# DMU Kinematics 시연 영상



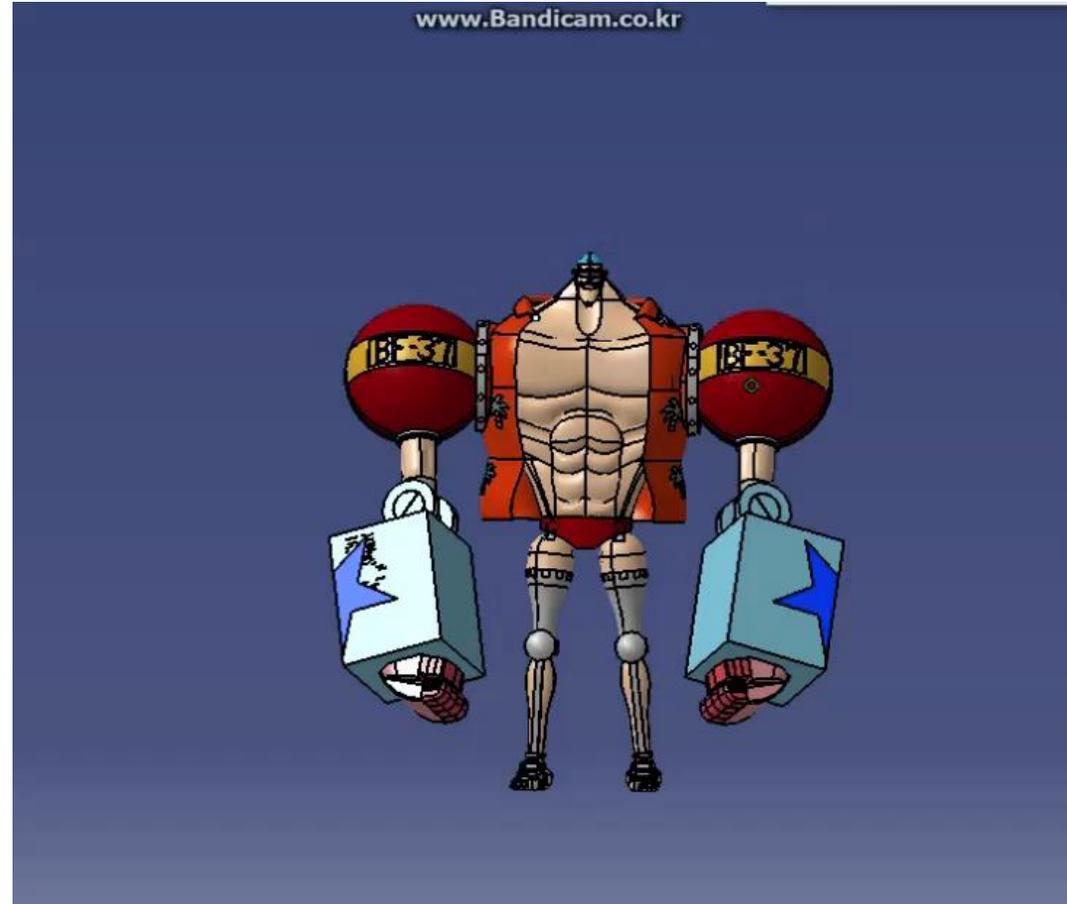
# DMU Kinematics 시연 영상



# DMU Kinematics 시연 영상



# DMU Kinematics 시연 영상



# 후기...

## • 어려웠던 점

- 인체 표현의 어려움
- 옷 표현의 어려움
- DMU kinematic 의 어려움 ( 사람 처럼 표현하기 위한 관절들의 표현)
- 표현하려는 자세에서 인체 비율의 부조화

## • 보완할 점

- 실제 사람처럼 구현하기 위한 몸통의 움직임
- 지면에서 움직임 구현



Q&A



고  
고



감사합니다

