

CONERGY

2024059607

이재진

2024045632

최지훈

목차

- 1.팀소개 및 역할 분담
- 2.주제 선정 동기
- 3.디자인 과정
- 4.어려웠던 점 및 예상치 못했던 문제점들
- 5.질의 응답

팀소개

2024059607 이재진

Body(골격),head
모델링
Assembly
DMU kinematics
ppt



2024045632 최지훈

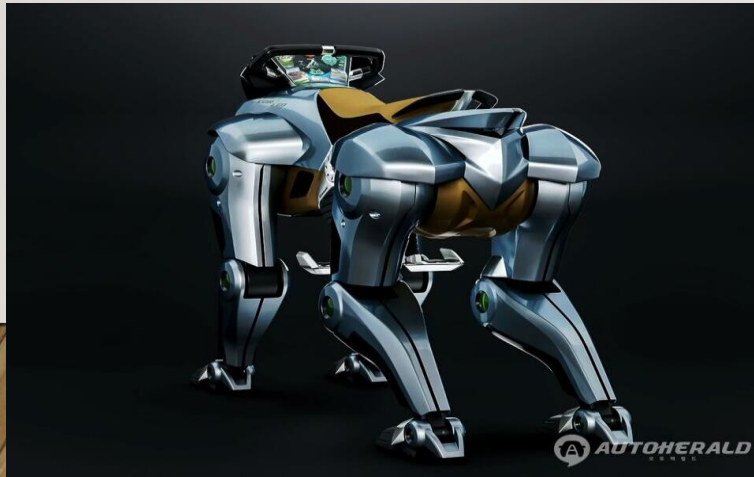
Front,back leg,bolt,tail,foot
DMU kinematics
모델링,디자인
Ppt, 발표

주제: CORLEO

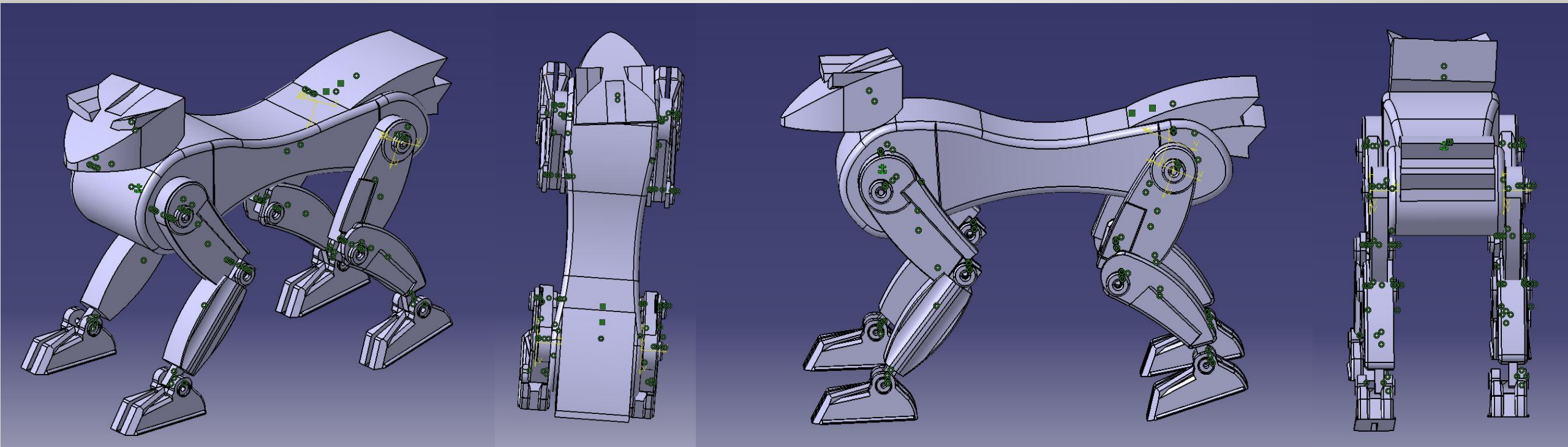


<https://www.youtube.com/watch?v=vQDhzbTz-9k>

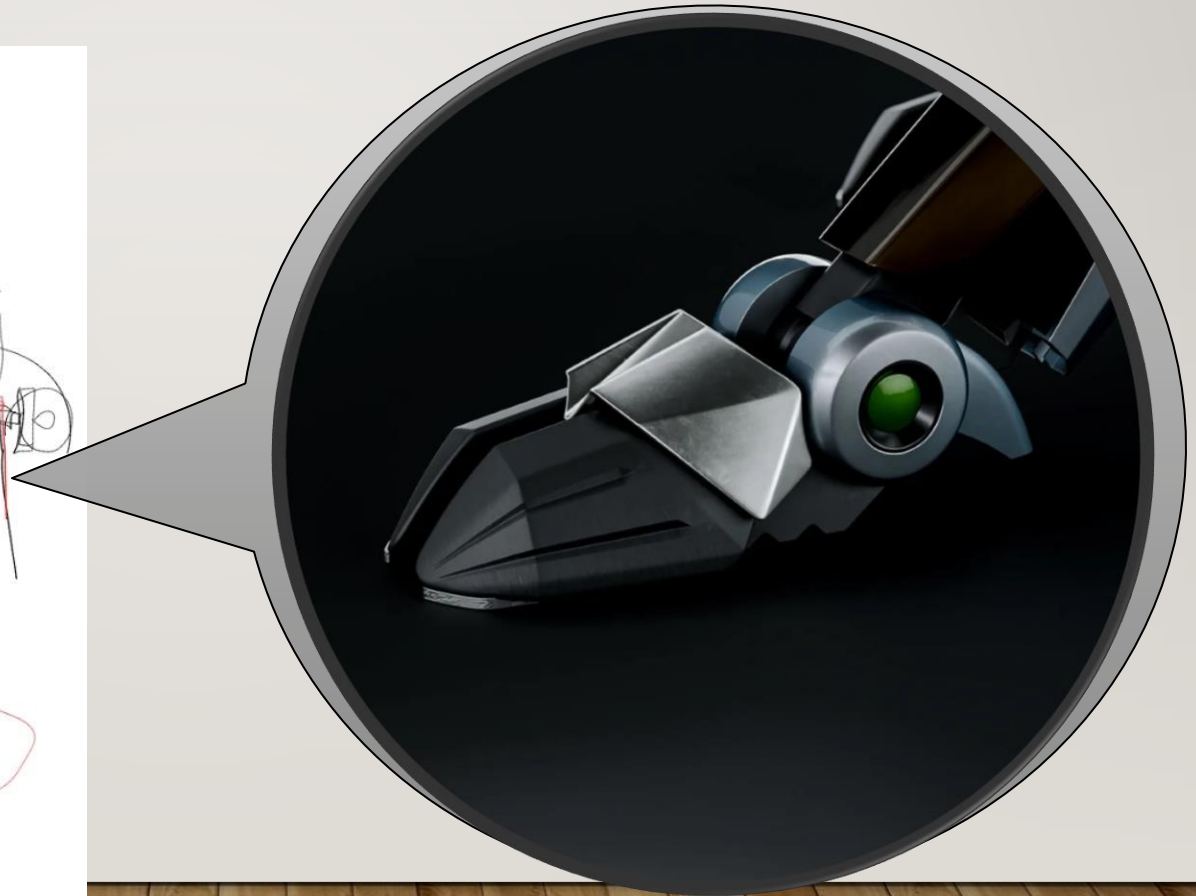
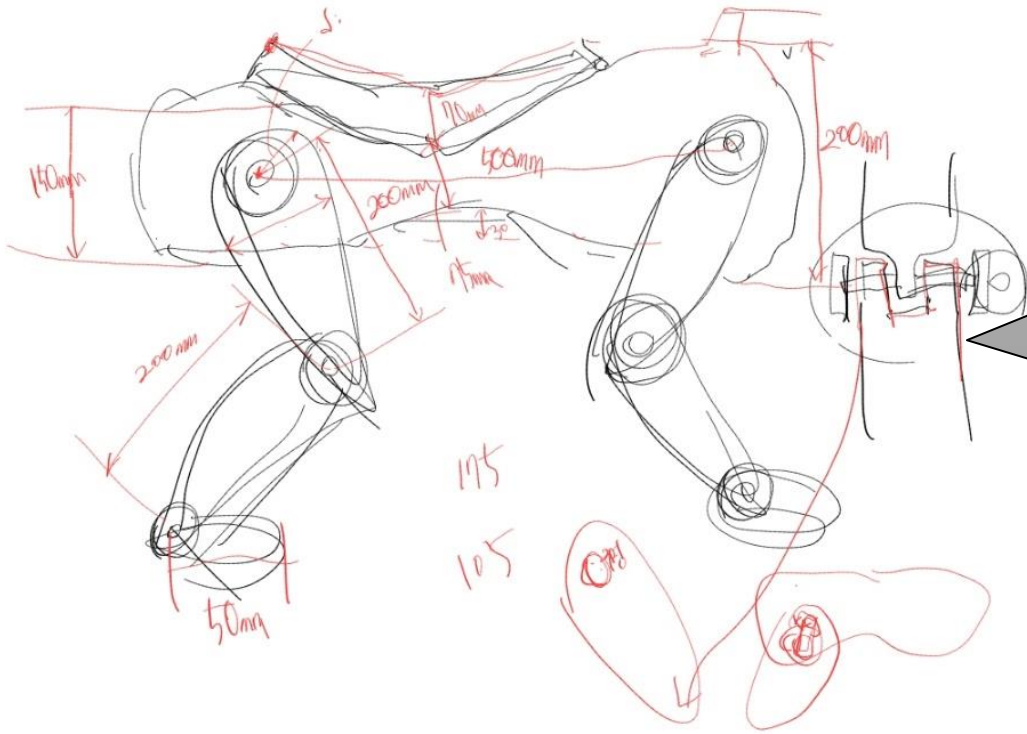
모델링 하기 위해 참고한 외부 자료



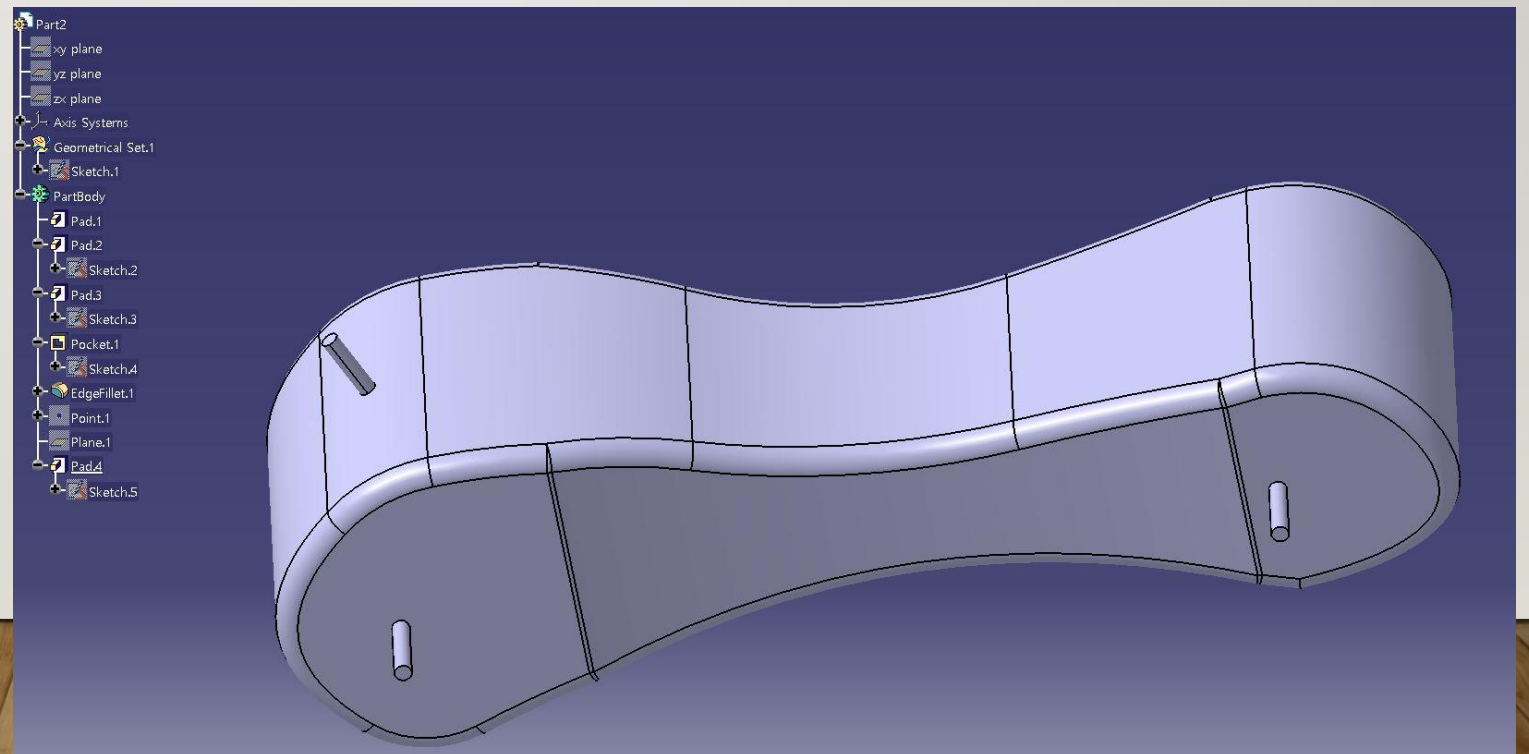
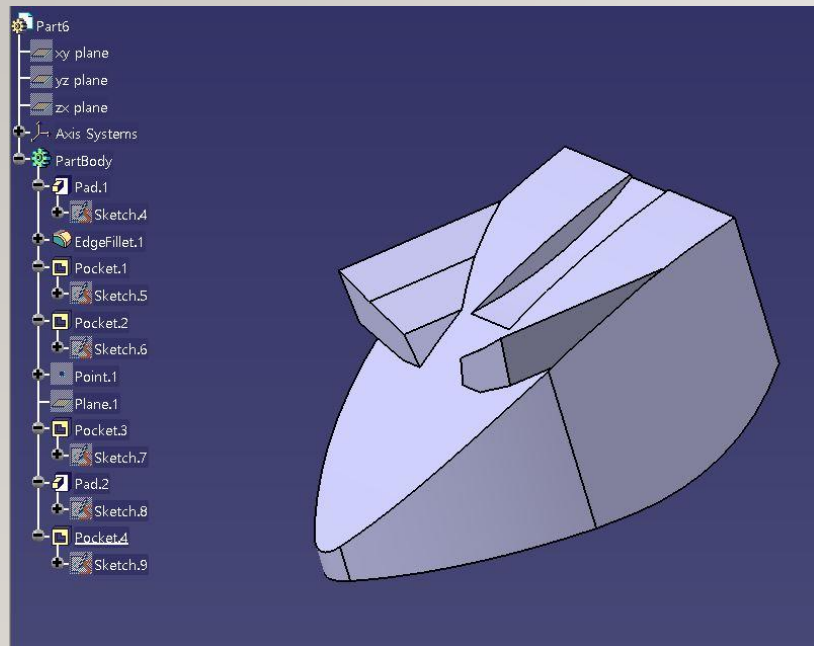
전체 모습(45도 측면/위에서 바라본 시점/측면/후면)



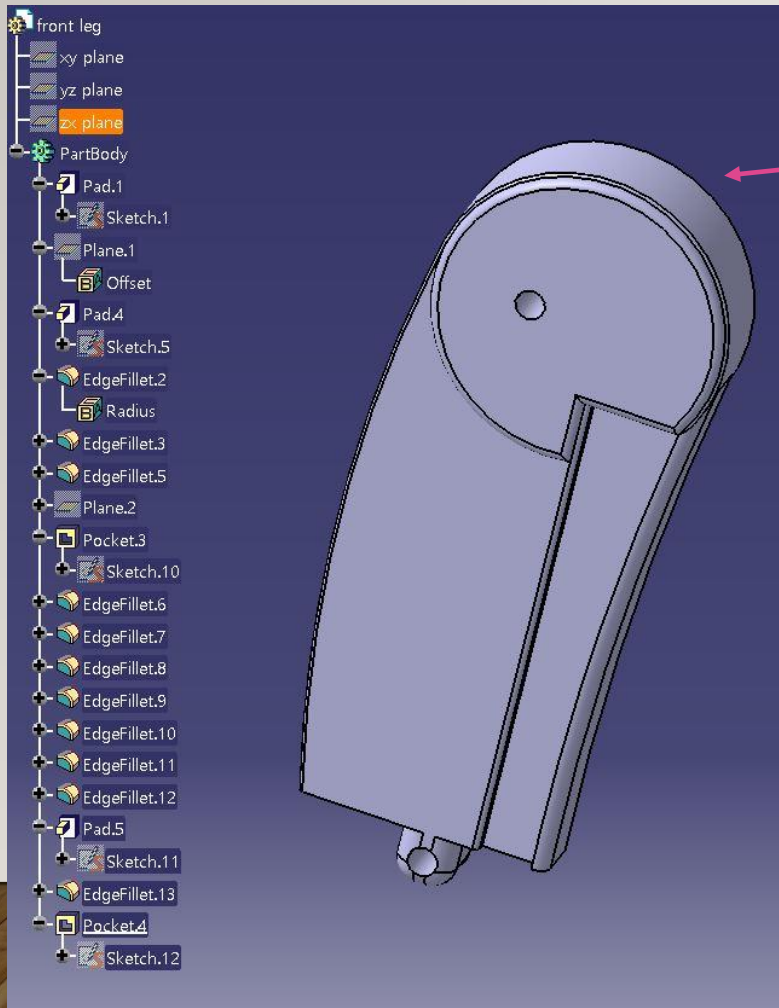
초기 설계 도안(모델링 준비 단계)



머리/몸통

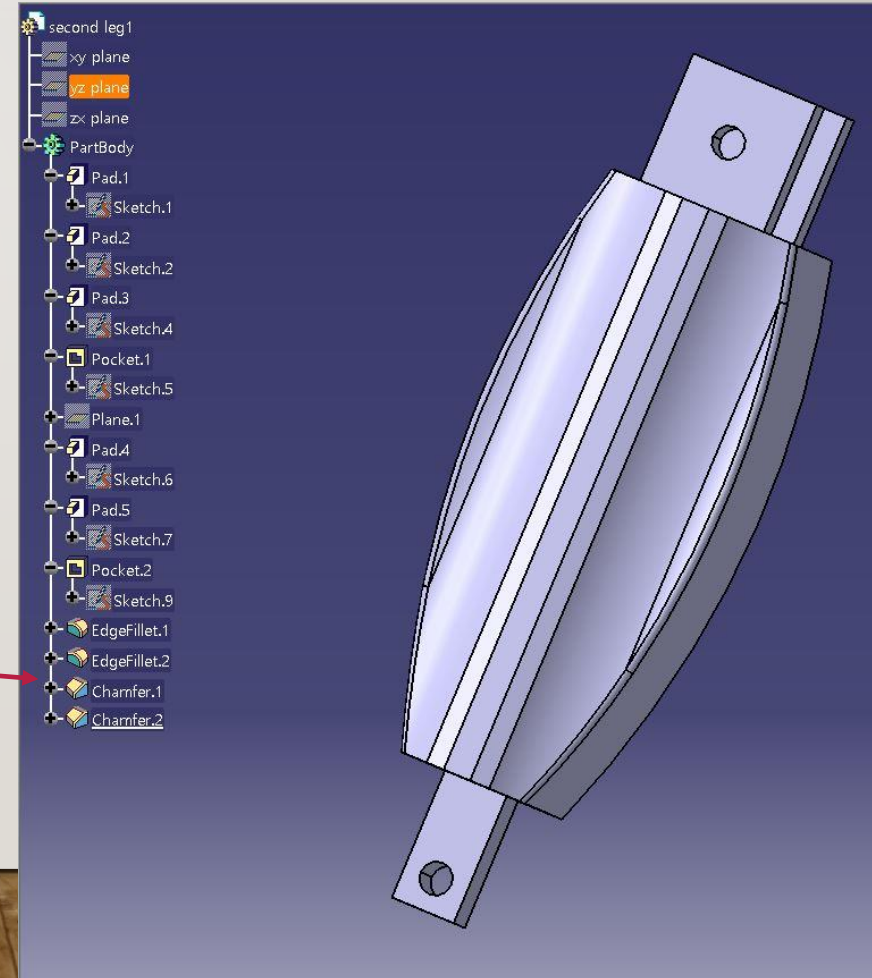


앞쪽 다리 상단과 하단

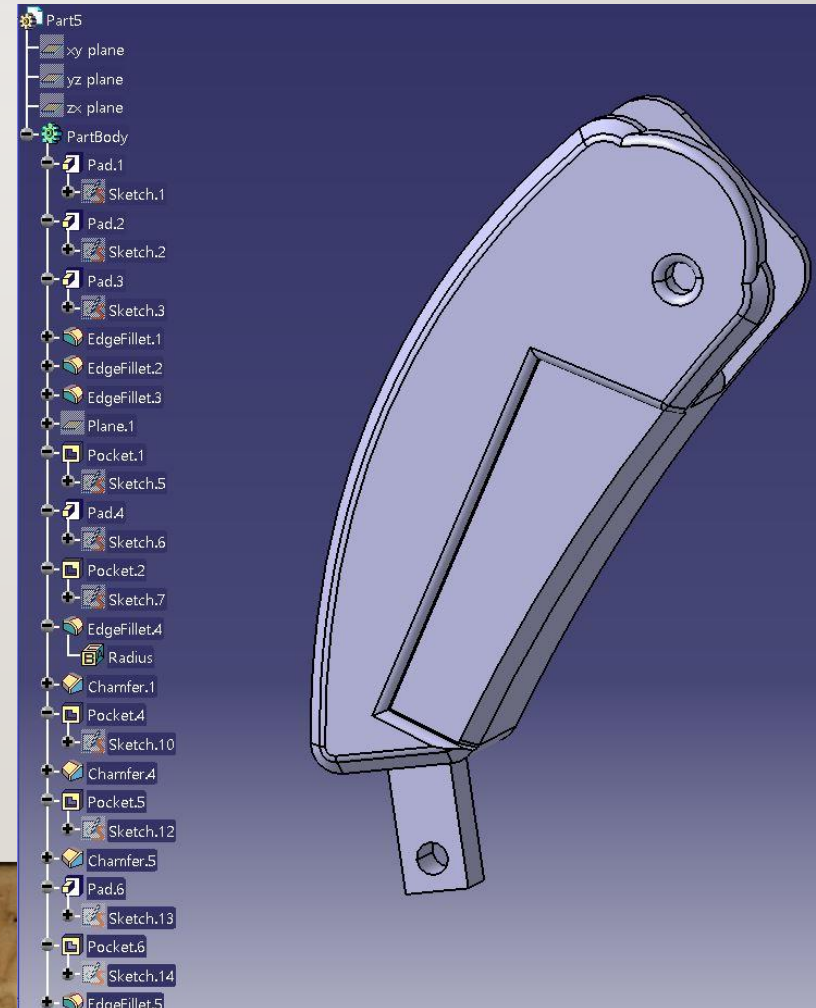
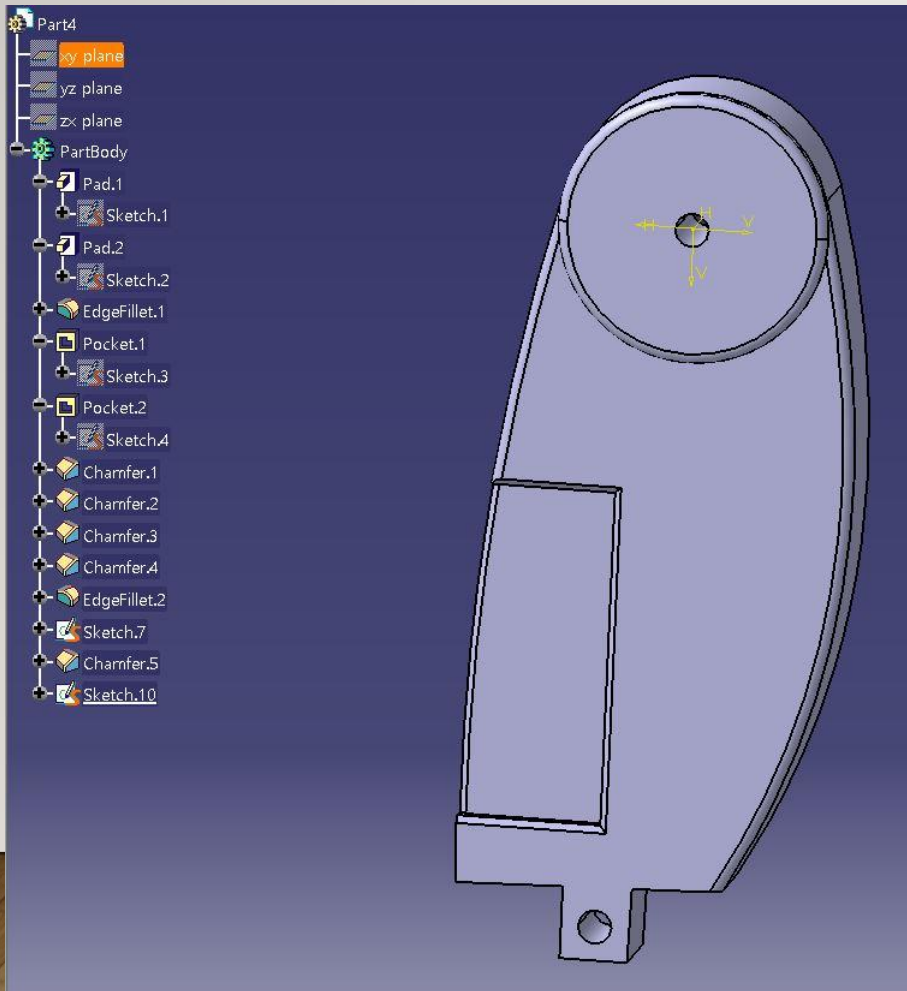


곡면을 이용한 패드로 모양 잡기
엣지필렛으로 둥근부분 더함

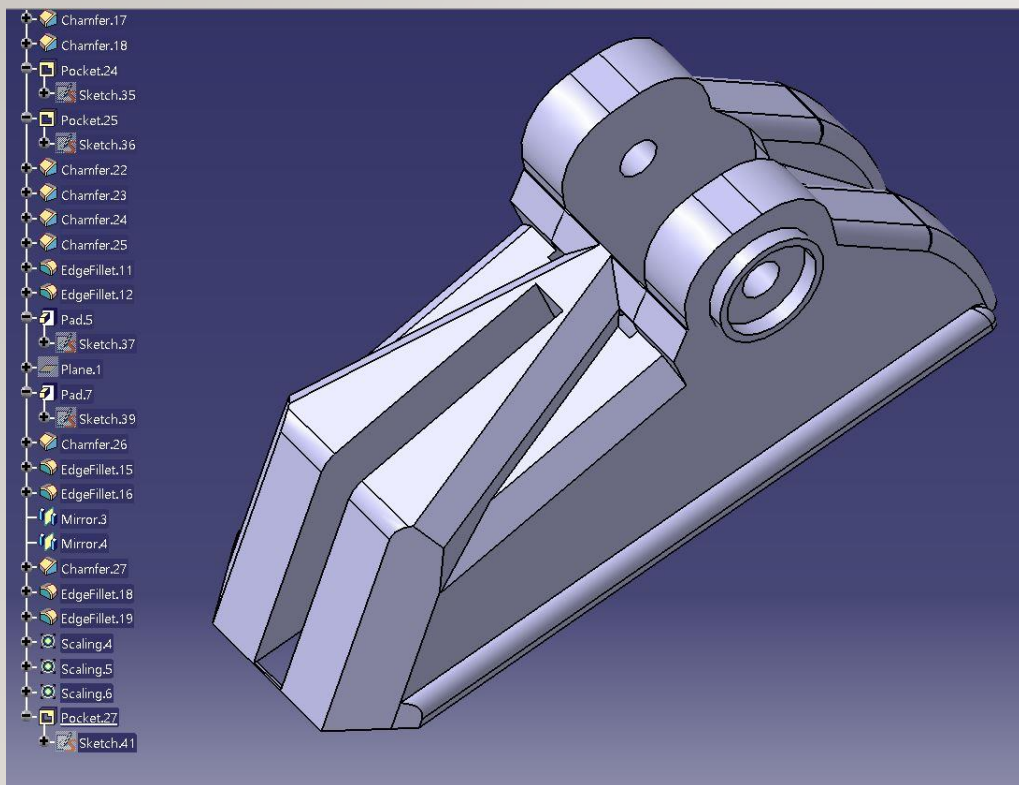
포켓으로 다리에 들어가는
부분을 나타냄



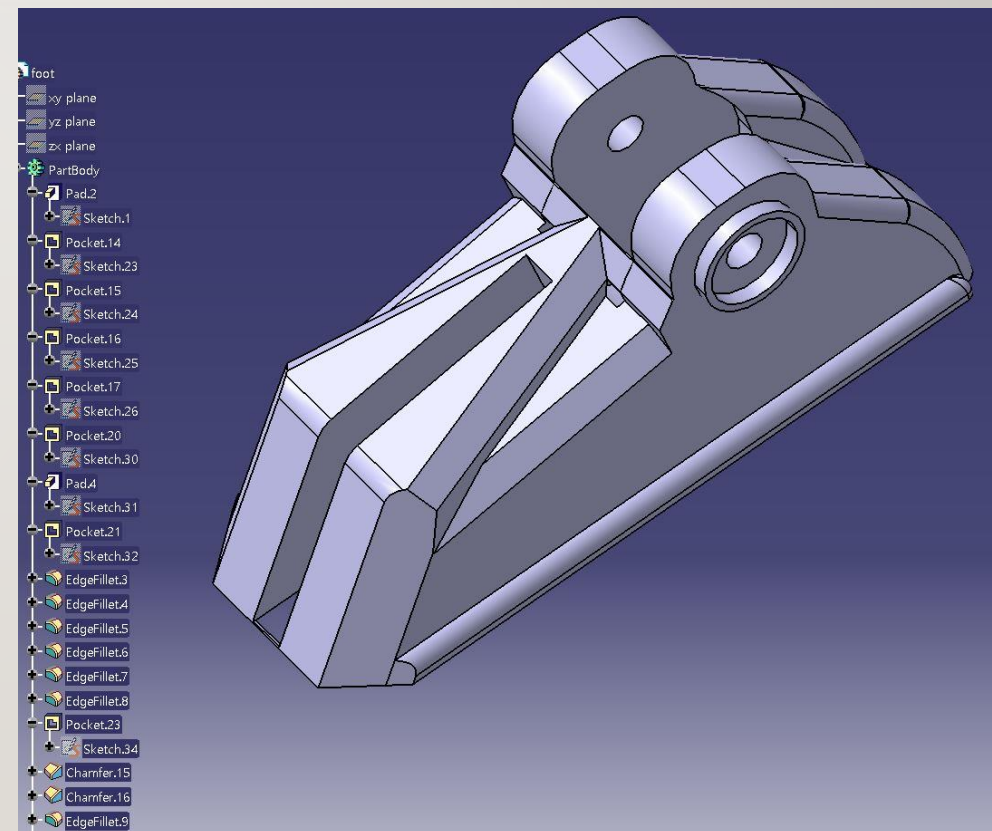
후면 다리 상단과 하단



발



스케일링 기능 →
본체와의 비율을
조정



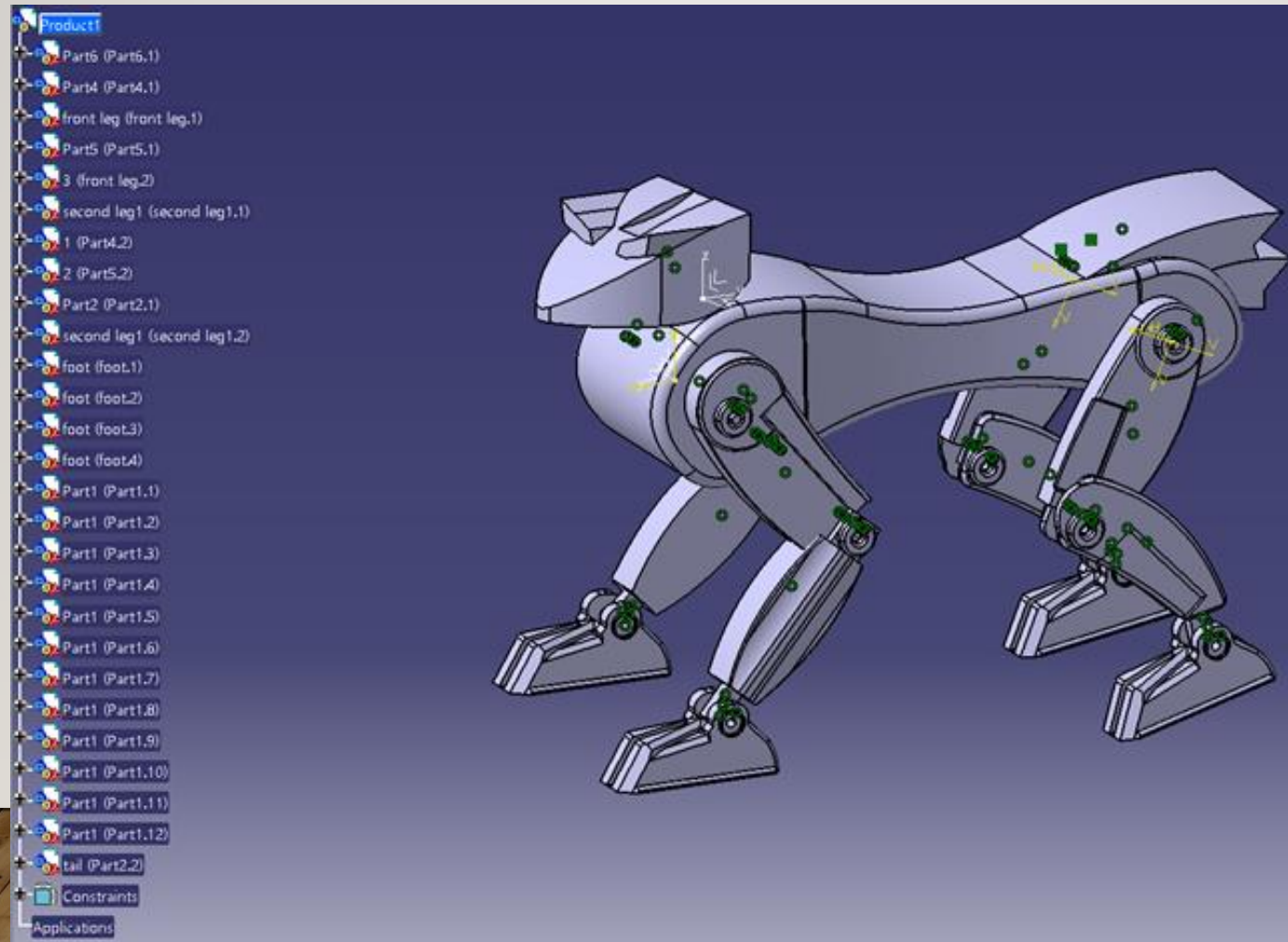
꼬리/사이드 볼트



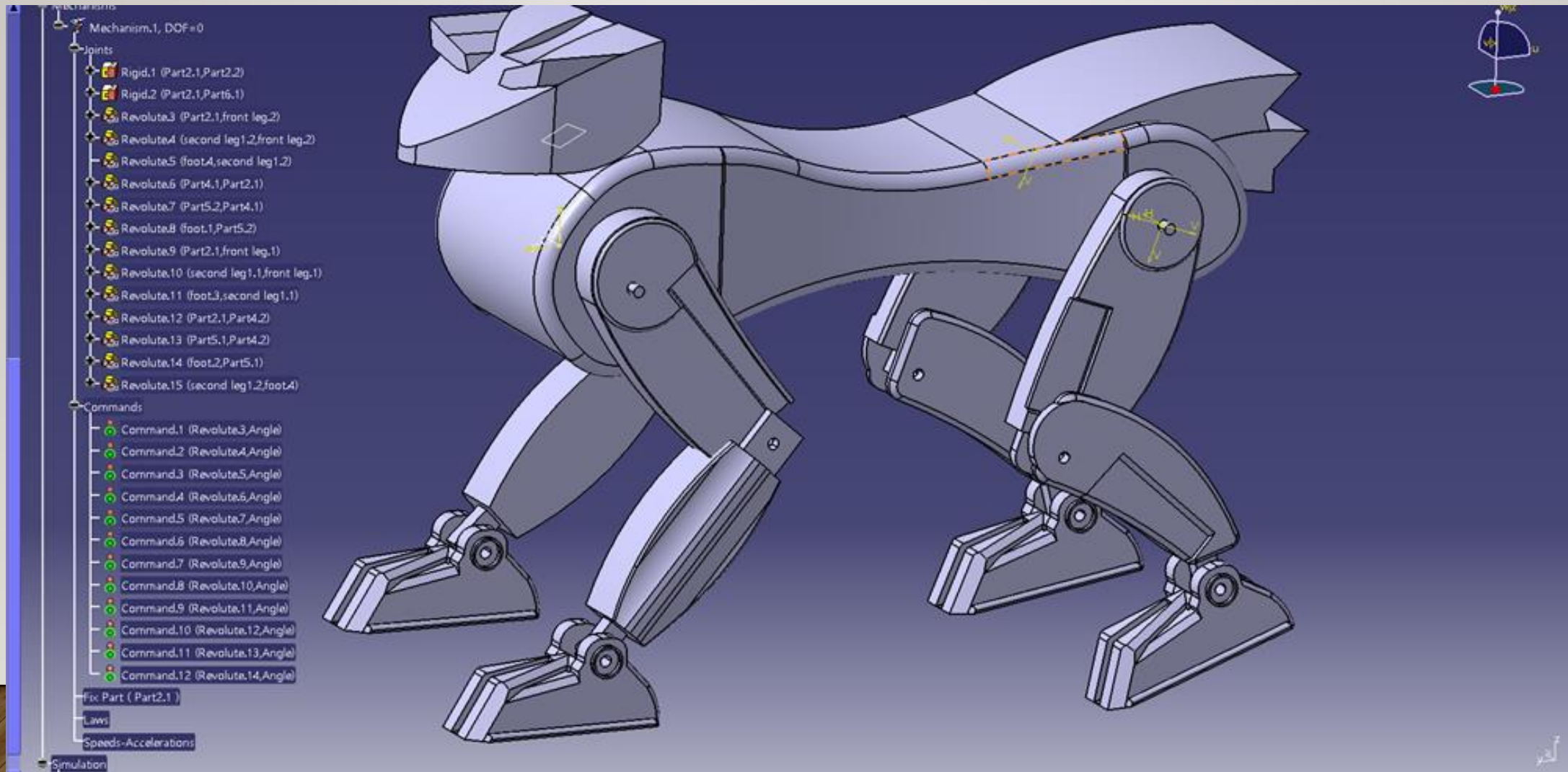
어셈블이용하여
ctrl+c.ctrl+v를
이용하여
꼬리의
윤곽부분을
포켓



어셈블리



키네마틱



시뮬레이션 영상

- <https://www.youtube.com/watch?v=d4getCeq5Ug>

어려웠던점/극복

- 1.다리의 관절이 3개나 되다보니 자연스러운 움직임을 구현해 내기 어려웠던점이 있다 → 2프레임으로 동작을 구성하여 다리의 관절들의 자연스러운 움직임을 구사하였음
- 2.외부자료가 많지 않다보니 주어진 몇장의 사진을 토대로 모델링하기 어려웠음→ 사진에 나온 비율들을 측정하고 만들려는 부분을 확대하여 만듦
- 3.다리 움직임에 따른 몸통부분이 같이 움직여야 더 실감나지만 그부분을 해결하지 못하였음→ 몸통을 두부분으로 나눔으로써 해결 가능함

Q&A