

게임디자인실습 수업계획서

| | | | | | |
|-----|-----|---------|----------------|-----|-------|
| 교재명 | 주교재 | 김현, 김민수 | 3D 캐릭터 제작 프로젝트 | 프리렉 | 2013년 |
|-----|-----|---------|----------------|-----|-------|

| 주 | 강 의 내 용 | 학습자료 (과제포함) |
|----|---|----------------------|
| 1 | 학과목에 대한 전체적인 개요 및 강의계획설명, 게임기획단계에서의 캐릭터설정을 알 수 있는 콘셉트원화와 실제캐릭터 모델링을 하고자 디테일한 원화작업에 대하여 학습한다. | |
| 2 | 캐릭터원화의 기본이 되는 인체에 대한 부분으로 콘셉트 원화와 모델링을 위해 가장 기초적인 부분을 학습하고 마법사 캐릭터를 실습 예제로 하여 러프스케치기법에 대하여 실습 및 학습을 한다. | |
| 3 | 정확한 모델링을 하기위해 캐릭터의 앞,옆,뒤에 대한 정확한 묘사가 들어간 이미지 디자인에 대하여 학습하고 3D 프로그램을 이용하여 모델링 실습을 한다. | |
| 4 | 원화를 기본으로 캐릭터를 모델링하는 방법에 대하여 학습하는 것으로, 먼저 벡터적으로 처리되는 3D Max프로그램을 이용하여 캐릭터의 대략적인 기본형태를 만드는 방법에 대하여 학습하고 실습한다. | (과제: 자신만의 게임기획 작성하기) |
| 5 | 캐릭터 몸체 표현을 사실적으로 표현하기 위하여 바디스컬핑기법에 대하여 학습하고 인체의 뼈대구조와 근육의 모양, 흐름등 자연스런 표현을 위해 ZBrush 실습한다. 또한 스컬핑으로 생성된 폴리곤 수를 최적화하는 기법인 로우폴리곤데이터 방법에 대하여 학습하고 관련 ZBrush기법을 실습한다. | |
| 6 | 캐릭터의 세부묘사부분인 머리카락 모델링 기법에 대하여 학습하고 몸통을 기반으로 옷과 장신구등을 제작하는데 필요한 폴리곤 추출을 위한 모델링 기법에 대하여 학습하고 그의 기능들을 실습으로 확인한다. | |
| 7 | 게임데이터의 폴리곤수의 제한으로 불필요한 폴리곤 제거방법과 모델링된 데이터를 매핑하기 위해 UV를 펴는 방법에 대하여 학습 후 실습으로 확인한다. | |
| 8 | 중 간 시 험 | |
| 9 | 제작한 모델링에 텍스처를 제작하는 매핑과정에 대한 설명으로 사진자료를 편집 리터칭해서 제작하는 실사맵 방법에 대한 학습과 포토샷을 이용한 사진소스 편집방법을 실습한다. | |
| 10 | 매핑의 텍스처기법으로 Normal map, Specular Map, Poacty Map에 대하여 학습하고 Zbrush으로 실습하고 제작된 맵소스들을 모델링데이터에 | |

| | | |
|----|--|--|
| | 적용하는 방법을 학습하고 3ds Max 실습으로 확인한다. | |
| 11 | 게임에 특화된 애니메이션 제작에 대하여 학습한다. 애니메이션 동작으로 뛰기와 숨쉬기를 만드는 방법을 학습하고 실습으로 확인한다. | |
| 12 | 유니티 프로그램에 대한 설명과 유니티에 배경을 만들기 위한 여러 가지 기능들이 있는 지형엔진에 대하여 학습하고 실습으로 확인한다. | |
| 13 | 3ds Max에서 만든 캐릭터를 애니메이션까지 포함한 형태로 유니티에 가져오는 방법에 대하여 학습하고 관련기능을 학습한다. | |
| 14 | 유니티에서 캐릭터 다루는 방법과 유니티에서 애니메이션을 변경하는 방법에 대하여 학습하고 관련기능들을 실습한다. | |
| 15 | 기 말 시 험 | |