

II 교과목 정보

교과목명	· 국문 : VR.AR 애니메이션1 · 영문 : VR.AR Animation 1	수대학 강상과	월니스 로봇	개학 제년
		교과목 교수	김정기, 홍순구	
교과목 개요 및 특징	뷰포리아를 활용하여 AR애니메이션의 경험하고 VR애니메이션의 기초가 될 수 있는 모델링수업에 집중한다. 게임엔진에서 리얼타임으로 구현될 수 있는 최적의 모델링, 텍스처를 지브러시, 서브턴스, 쿼셀을 가지고 작업한다.			
참고자료	<p>각 소프트웨어의 웹사이트는 다양한 튜토리얼과 사례를 제공한다. 학생들은 부족한 지식을 외국사이트를 통해 다양한 팁과 노하우를 배운다.</p> <p>3d 모델링 마스터클래스 / 이동후 저자 / 루비페이퍼 Zbrush4 R2 캐릭터 테크닉 / 김승민 저자 / 비엘북스 Zbrush와 3ds Max를 이용한 3D 캐릭터 제작기법 / 김승민 저자 / 성안당 Substance - https://www.allegorithmic.com/ https://tutorials.allegorithmic.com/ https://docs.allegorithmic.com/documentation/ Quixel - http://quixel.se/ http://quixel.se/tutorials/</p>			

III 주차별 강의 계획 개요

주	제 목	학습내용
1	과정 소개 및 준비 (1)	강의 1. 소개 강의 2. 유니티와 Vuforia 다운받고 설치하기
	집필자	김정기 홍순구
2	과정 소개 및 준비 (2)	강의 1. 뷰포리아 업데이트 AR 카메라 이슈 - 중요! 강의 2. Vuforia 증강현실 코스를 위한 Github 저장소
	집필자	김정기 홍순구
3	Section 3 : Unity의 Vuforia 자습서 (1)	강의 1. Vuforia의 다중 마커 타겟 강의 2. 벽 증강 현실의 비디오 강의 3. Vuforia에서 증강현실 가상 버튼 구현하기
	집필자	김정기 홍순구
4	Unity의 Vuforia 자습서 (2)	강의 1. Leap Motion AR 자습서 강의 2. Vuforia 텍스트 인식 강의 3. Vuforia 스마트 지형
	집필자	김정기 홍순구
5	Unity의 Vuforia와 코스 업데이트	강의 1. Vuforia AR과 Unity의 Cylindrical Target Detection 퀴즈 1: 지식 테스트 - AR 퀴즈 강의 2. Vuforia SDK 6.2 용 Vuforia AR 큐브
	집필자	김정기 홍순구
6	Zbrush 입문과 기초 (1)	강의 1. Zbrush란? 강의 2. Zbrush로 할 수 있는 기능들 강의 3. Zbrush를 설치하다.
	집필자	김정기 홍순구
7	Zbrush 입문과 기초 (2)	강의 1. Zbrush를 처음 쳐보다 강의 2. Zbrush 첫 작업
	집필자	김정기 홍순구
8	Zbrush 스컬핑	강의 1. 스컬핑이란? 강의 2. Zbrush를 이용한 기본 스컬핑 단계 강의 3. Zbrush에 있는 브러시를 이용하여 스컬핑 강의 4. 동물을 스컬핑 해보자!
	집필자	김정기 홍순구

9	Zbrush 텍스처링과 익스포팅	강의 1. Zbrush의 Spotlight 이해하기 강의 2. Zbrush를 이용하여 텍스처 작업하기 강의 3. Zbrush에서 모델링을 추출하자 강의 4. Zbrush에서 텍스처를 추출하자
	집필자	김정기 홍순구
10	Substance 입문과 기초	강의 1. Substance란? 강의 2. PBR이란? 강의 3. PBR의 요소 강의 4. PBR로 만들어진 게임
	집필자	김정기 홍순구
11	Substance Painter로 작업하기	강의 1. Substance Painter란? 강의 2. Substance Painter 처음 켜보기 강의 3. Substance Painter 기본 설정 강의 4. Substance Painter 머테리얼 넣어보기 강의 5. Substance Painter 텍스처 추출하기
	집필자	김정기 홍순구
12	Substance Designer로 작업하기 (1)	강의 1. Substance Designer란? 강의 2. Substance Designer 처음 켜보기 강의 3. Substance Designer 기본 설정
	집필자	김정기 홍순구
13	Substance Designer로 작업하기 (2)	강의 1. Substance Designer 머테리얼 넣어보기 강의 2. Substance Designer 텍스처 추출하기
	집필자	김정기 홍순구
14	Quixel에 대한 이해	강의 1. Quixel이란? 강의 2. Quixel 설치 방법
	집필자	김정기 홍순구
15	Quixel 툴 사용하기	강의 1. Quixel Ndo2 사용 방법 강의 2. Ndo2를 이용하여 텍스처를 추출해보자
	집필자	김정기 홍순구