

## 강의 계획서

저자(교수자)		학과	제작연도	강좌유형	학점
김 현		게임공학부	2019	온라인 강의	3
교과목명	한글	3D모델링1			
	영문	3D MODELING 1			
교과개요 및 학습목표	한글	게임 개발을 위한 2D 및 3D 기초 그래픽에 관하여 학습한다. 포토샵 툴을 이용한 2D 그래픽 편집 도구 사용법 및 게임 리소스 매핑에 관한 기본 지식을 습득하고, 3DS MAX 툴을 사용하여 3차원 객체 제작 방법을 학습한다. 특히, 게임 리소스 제작을 위한 로우 폴리곤 캐릭터 및 배경 제작에 관한 지식을 습득한다.			
	영문	Learn about 2D and 3D basic graphics for game development. Gain basic knowledge on how to use 2D graphics editing tools and mapping of game resources using Photoshop tools, and learn how to make 3D objects using 3DS MAX tools. In particular, acquire knowledge of low polygon character and background making for game resource production.			
키워드	한글	모델링, 3D맥스, 매핑, 게임그래픽			
	영문	Modeling, 3dsMax, Mapping, Game Graphic			
교재 및 참고문헌		3ds Max 게임 캐릭터 디자인 / 김현 프리렉 2016			

주차	강의 주제	강의 내용	비고
1	Modeling, Edit poly 기초	비행기, 머그잔, 손 모델링	
2	Modeling	머리 모델링	
3	Modeling	몸 모델링	
4	Modeling	칼, 방패 모델링	
5	Modeling, UVs, Mapping	나무상자 모델링 및 매핑	
6	Modeling, UVs, Mapping	감옥 프랍 모델링 및 매핑 1	
7	Modeling, UVs, Mapping	감옥 프랍 모델링 및 매핑 2	
8	Modeling, UVs, Mapping	SD 기사 캐릭터 모델링 및 매핑 1	
9	Modeling, UVs, Mapping	SD 기사 캐릭터 모델링 및 매핑 2	
10	Modeling, UVs, Mapping	SD 기사 캐릭터 모델링 및 매핑 3	
11	Modeling, UVs, Mapping	AK47 총 모델링 및 매핑 1	
12	Modeling, UVs, Mapping	AK47 총 모델링 및 매핑 2	
13	Modeling, UVs, Mapping	AK47 총 모델링 및 매핑 3	