

## 이러닝콘텐츠 강의 계획서

교과목명	3D모델링1	개발학기	2023
교수명	김현	학부/학과	게임공학과
학년	2	학점/시수	3점/4시간
수업 목표	3dsmax와 포토샵 툴에 대해 학습하고 3D 에셋 제작을 실습한다.		
교재 및 참고문헌	3dsmax 게임 캐릭터 디자인/김현/프리렉/2021		

주차	차시	주제	소주제
1주차	1차시	모델링기초01	3dsmax를 이용한 모델링 방법 설명 및 예제 제작/책상, 의자, 머그잔, 비행기, 돌기둥
2주차	2차시	모델링기초02	3dsmax를 이용한 모델링 방법 설명 및 예제 제작/칼, 방패, 얼굴
3주차	3차시	모델링기초03	3dsmax를 이용한 모델링 방법 설명 및 예제 제작/얼굴, 손
4주차	4차시	모델링기초04	3dsmax를 이용한 모델링 방법 설명 및 예제 제작/몸통
5주차	5차시	UV(Unwrap)01	3dsmax에서 UV 작업 및 포토샵에서 텍스처 제작방법
6주차	6차시	UV(Unwrap)02	3dsmax에서 UV 작업 및 포토샵에서 텍스처 제작방법/집, 티셔츠, 사람
7주차	7차시	TV Robot 만들기01	(실전예제) 3dsmax, 로우폴리곤, 게임에셋제작
8주차	8차시	TV Robot 만들기02	(실전예제) 3dsmax, 로우폴리곤, 게임에셋제작
9주차	9차시	고양이 만들기01	(실전예제) 3dsmax, 로우폴리곤, 게임에셋제작
10주차	10차시	고양이 만들기02	(실전예제) 3dsmax, 로우폴리곤, 게임에셋제작
11주차	11차시	나이프 만들기01	(실전예제) 3dsmax, 하이폴리곤, 하드서페이스

12주차	12차시	나이프 만들기02	(실전예제) 3dsmax, 하이폴리곤, 하드서페이스
13주차	13차시	라디오 만들기	(실전예제) 3dsmax, 하이폴리곤, 하드서페이스
14주차	14차시	강아지 만들기01	(실전예제) 3dsmax, 로우폴리곤, 게임에셋제작
15주차	15차시	강아지 만들기02	(실전예제) 3dsmax, 로우폴리곤, 게임에셋제작
16주차	16차시	게임 에셋 제작 파이프라인의 이해	(실전예제) 3dsmax, 로우폴리곤, 게임에셋제작

※ 작성 시 유의사항

- 본 계획서는 콘텐츠 개발 계획서임(※강의계획서 아님)

1. 콘텐츠는 10주차 이상의 분량을 개발해야 함
2. 콘텐츠는 1차시당 25분 이상이어야 함(25분 이상 영상 분에 대해서는 분할해도 무방함)
3. 여러 차시일 경우 셀을 추가하여 작성해야 함
4. 콘텐츠 개발 기준은 KOCW(Koera Open CourseWare) 등록 기준에 부합해야 함