

## 이러닝콘텐츠 강의 계획서

교과목명	모델링2	개발학기	2023-2
교수명	김현	학부/학과	게임공학부
학년	2	학점/시수	3점/4시간
연락처		e-mail	
수업 목표	ZBrush에 대해 학습하고 3D 에셋 제작을 실습한다.		
교재 및 참고문헌	ZBrush 게임 캐릭터 디자인/프리렉/2018		

주차	차시	주제	소주제
1주차	1	ZBrush 기초	ZBrush 시작하기
			인터페이스
			자주 사용하는 브러시 01
			저장/불러오기
2주차	2	ZBrush 기본 사용법 01	자주 사용하는 브러시 02
			자주 사용하는 브러시 02
			자주 사용하는 브러시 03
			MASK
			Polygroup
			Dynamesh 01
3주차	3	ZBrush 기본 사용법 02	Dynamesh 02
			ZSpheres
			Boolean
			ZRemesher
4주차	4	ZBrush 기본 사용법 03	FiberMesh
			UV Master
			브러시 추가하는 법
5주차	5	ZBrush 기본 사용법 04	Polypainter
			Spotlight
6주차	6	ZModeler	
7주차	7	얼굴 스컬핑	
8주차	8	근육 스컬핑	

9주차	9	고블린 01	하이폴리곤 01
10주차	10	고블린 02	하이폴리곤 02
11주차	11	고블린 03	로우폴리곤
12주차	12	고블린 04	Textures
13주차	13	고블린 05	Substance Painter
14주차	14	고블린 06	포즈&랜더링
15주차	15	게임 배경 에셋 제작하기01	로우폴리곤
16주차	16	게임 배경 에셋 제작하기02	하이폴리곤
			텍스처 제작
			텍스처 적용

※ 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