

강의 계획서

저자(교수자)		학과	제작연도	강좌유형	학점
김현		게임공학과	2026	일반강좌	3
교과목명	한글	3D애니메이션1			
	영문	3D Animation 1			
교과개요 및 학습목표	한글	3ds Max를 활용하여 3D 게임 애니메이션 제작에 필요한 핵심 이론과 실무 기술을 학습한다.			
	영문	Learn the core theories and practical techniques required for creating 3D game animations using 3ds Max.			
키워드	한글	3ds Max, 3D 게임 애니메이션, 캐릭터 애니메이션, 리깅(Rigging), 바이페드(Biped), CAT, 키프레임 애니메이션, 게임 캐릭터, 모션 제작, 게임 그래픽			
	영문	3ds Max, 3D Game Animation, Character Animation, Rigging, Biped, CAT (Character Animation Toolkit), Keyframe Animation, Game Character, Motion Production, Game Graphics			
교재 및 참고문헌		3ds Max 게임 캐릭터 디자인 / 김현 프리렉 2023			

주차	강의주제	강의내용	비고
1	애니메이션의 시작	키프레임 애니메이션과 타임라인 제어	
2	리깅 01	Bone 시스템과 Skin 모디파이어를 이용한 커스텀 리깅	
3	리깅 02	Biped 시스템 생성 및 피팅(Figure Mode)	
4	캐릭터 애니메이션 01	게임 애니메이션의 기초, 제자리 걷기·뛰기와 덤블링	
5	캐릭터 애니메이션 02	대기, 이동, 제자리 원투 공격	
6	캐릭터 애니메이션 03	이동 공격 애니메이션과 타격 타이밍 연출	
7	캐릭터 애니메이션 04	한손 무기 공격 애니메이션과 무게감 표현	
8	캐릭터 애니메이션 05	양손 무기 공격 애니메이션과 양손 동기화 기법	
9	캐릭터 애니메이션 06	방향 전환(좌향좌·우향우·뒤돌기)과 좌우 측면 이동	
10	캐릭터 애니메이션 07	회전 축을 활용한 연속 공격 애니메이션	

11	바이패드 심화 01	효율적인 모션 제어를 위한 Footstep Mode와 Motion Flow	
12	바이패드 심화 02	Mix Mode와 Copy & Paste를 활용한 애니메이션 재사용	
13	애니메이션 제작 지원 기능	Constraint와 Populate	
14	모듈형 리깅 시스템	CAT(Character Animation Toolkit)의 기초와 활용	