

## II 교과목 정보

교과목명	· 국문 : VR.AR 애니메이션2 · 영문 : VR.AR Animation 2	수대학 강상과		개학 제년	
		교과 교수	황정석, 홍순구		
교과목 개요 및 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>•3DMAYA를 이용하여 만들어진 애니메이션 동작들이 UNITY에서 어떻게 적용이 되고 활용 될 수 있는지에 대한 이해</li> <li>•3DMAYA와 UNITY를 통해 개발된 3D콘텐츠를 어떠한 분야로 활용이 가능한지와 실생활에서 직접 접할 수 있는 VR.AR환경에 접목시킨다.</li> <li>•산업체에서 활용 빈도가 높은 UNITY와 3DMAYA를 통하여 취지에 맞는 융합형 인재를 배출</li> </ul>				
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 - <a href="https://www.allegorithmic.com/">https://www.allegorithmic.com/</a>  <a href="https://tutorials.allegorithmic.com/">https://tutorials.allegorithmic.com/</a>  <a href="https://docs.allegorithmic.com/documentation/">https://docs.allegorithmic.com/documentation/</a>          Quixel - <a href="http://quixel.se/">http://quixel.se/</a>  <a href="http://quixel.se/tutorials/">http://quixel.se/tutorials/</a></p>				

### III 주차별 강의 계획 개요

주	학습내용
1	디지털 클로딩과 AR/VR의 관계 이해
2	의상 패턴 캐드의 이해
3	Marvelous Designer 의상 제작 학습
4	게임 캐릭터 의상 제작1
5	게임 캐릭터 의상 제작2
6	게임 캐릭터 의상 제작2
7	애니메이션 캐릭터 의상 제작1
8	애니메이션 캐릭터 의상 제작2
9	애니메이션 캐릭터 의상 제작3
10	가상 피팅 용 의상 제작1
11	가상 피팅 용 의상 제작2
12	의상 익스포트 및 모션 캡처 활용
13	Qualoth 시뮬레이션 학습
14	Qualoth로 의상 시뮬레이션하기
15	RedShift와 maya로 의상 렌더링하기