

강의 계획서

저자(교수자)		학과	제작연도	강좌유형	학점
김 현		게임공학부	2020	온라인 강의	3
교과목명	한글	3D애니메이션1			
	영문	3D Animation 1			
교과개요 및 학습목표	한글	3dsmax 툴을 이용한 기초 애니메이션에 대해 학습한다. 특히 Biped와 Bone를 이용한 게임 캐릭터 세팅 및 애니메이션 제작 테크닉에 대한 지식을 습득한다.			
	영문	Learn about basic animation using the 3dsmax tool. In particular, acquire knowledge of game character setting and animation production techniques using Biped and Bone.			
키워드	한글	애니메이션, 3ds맥스, 게임그래픽			
	영문	Animation, 3dsMax, Mapping, Game Graphic			
교재 및 참고문헌		3ds Max 게임 캐릭터 디자인 / 김현 프리렉 2016			

차시	강의 주제	강의 내용	비고
1	키프레임 애니메이션	키프레임, 계층구조, 로봇팔, 별레, 로봇관절세팅	
2	캐릭터 리깅01	스킨, 별레 리깅 및 애니메이션, 4족 로봇 세팅	
3	캐릭터 리깅 02	바이패드, 리깅	
4	캐릭터 애니메이션 01	뛰기, 걷기	
5	캐릭터 애니메이션 02	텀블링, 무기 세팅, 한손 무기 공격	
6	캐릭터 애니메이션 03	한손 무기 공격, 양손무기 공격	
7	캐릭터 애니메이션 04	이동	
8	캐릭터 애니메이션 05	모션플로우 모드, 믹스 모드	
9	물리 충돌 애니메이션 01	딱딱한 물체	
10	물리 충돌 애니메이션 02	딱딱한 물체, 천 재질, 회전 구속	
11	물리 충돌 애니메이션 03	경첩구속, 천, 선 구속, 연결 구속	
12	물리 충돌 애니메이션 04	파티클 플로우, 머리카락&털	
13	캐릭터 리깅 02	바이패드, 리깅	