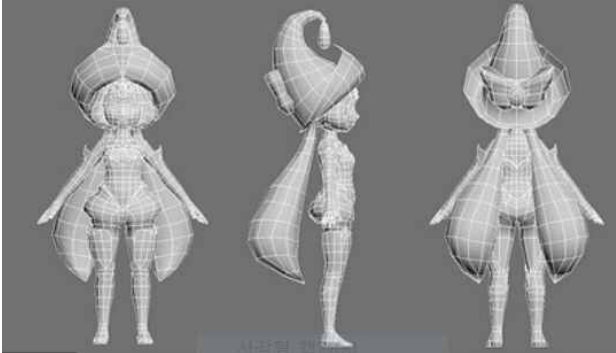


프로젝트 브리프 작성을 통한 핵심 내용 파악

작성자	심미림	작성일	2020년 09월 18일
-----	-----	-----	---------------

프로젝트명	게임 캐릭터 제작
프로젝트 목표	3D 게임 캐릭터를 만들어 내년의 캡스톤을 준비한다.
기대 효과	3D 캐릭터 모델링에 대해 지식을 얻고 3D 모델링을 하기 위한 프로그램을 숙지한다.
핵심 타겟	게임을 즐겨하는 사람
매체	3DS MAX, 삼성 노트
저작물의 형식	3D 캐릭터 모델
수행 조건	3DS MAX 프로그램을 어느정도 다뤄야하며 디자인을 체계적으로 해야 함.
내용	<p>캡스톤에서 무엇을 만들지는 정확하게 정확하게 정하지는 못했지만 게임이든 VR 등 그 밖에서도 3D 캐릭터 디자인을 해놓으면 좋을 것 같다는 생각이 들어서 한번 만들어보기로 했습니다. 처음 다뤄보는 프로그램을 만드는 것이라 제가 짜놓은 일정에 맞추지 못하고 완성작을 만들지 못할 수도 있습니다. 하지만 시작한 이상 수업의 과제물이 아니더라도 혼자서 완성하기로 결심했습니다. 혼자서 독학해야 하기 때문에 어려운 점이 많겠지만 이런 기회를 삼아 조금 더 이 분야에서의 저의 지식을 키우고 싶었기 때문에 이렇게 무모한 프로젝트를 진행해 보려고 합니다. 잘 안될지라도 이런 경험을 소중히 생각하고 디딤돌을 삼을 수 있도록 열심히 해보려고 합니다.</p> <p>① 3DS MAX</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기초적인 프로그램의 사용방법을 익힌다. - 3D 캐릭터 모델링을 한다.  <p>▲ 위에 사진과 같은 애니메이션 형태로 되어있는 캐릭터를 제작해보려고 합니다.</p> <p>② 삼성 노트</p> <ul style="list-style-type: none"> - 구현하고자 하는 캐릭터의 밑그림(앞면, 옆면, 세부사항...)을 그린다. - 캐릭터를 구체화한다.
일정	<p>1~3주차 : 프로그램의 기초를 다진다.</p> <p>4~6주차 : 게임 캐릭터의 디자인을 한다.</p> <p>6~8주차 : 캐릭터의 기본적인 틀을 구성한다.</p> <p>8~12주차 : 캐릭터의 세부 사항들을 만든다.</p>