

2018-2학기 전공튜터링 운영 계획서

1. 학습계획표

주차	일시 - (장소)	학습내용	학습성취 달성 확인 문제(2문제 이상)
1	09 월 18 일 17 시 00 분 (산학협력관 719호)	- 카메라 기본조작1	1. 조리개의 기능과 사용법을 설명하시오. 2. 셔터스피드와 조리개의 차이점을 설명하시오.
2	10 월 01 일 17 시 00 분 (산학협력관 719호)	- Maya에서의 카메라	1. 카메라 생성방법 2. 카메라 무빙법
3	10 월 08 일 17 시 00 분 (산학협력관 719호)	- 캐릭터 얼굴 만들기 1	1. 인스턴스복사와 시메트리의 차이점 2. 얼굴 흐름을 잡는 방법
4	10 월 16 일 17 시 00 분 (산학협력관 719호)	- 캐릭터 얼굴 만들기2	1. 머리카락 만드는 방법 2. 엣지 개수에 따른 표정변화 차이
5	10 월 30 일 17 시 00 분 (산학협력관 719호)	- 캐릭터 몸통만들기	1. 자연스러운 움직임을 위해 몸통에서 팔로, 몸통에서 엉덩이로 엣지 흐름 원활히 해보기 2. 팔꿈치, 무릎 만드는 방법
6	11 월 6 일 17 시 00 분 (산학협력관 719호)	- 캐릭터 손 발 만들기	1. 손 발을 따로 만들고 몸통에 붙이는 방법 2. 신발을 만들어 붙일 때 발과 발목 만드는 방법
7	11 월 13 일 17 시 00 분 (산학협력관 719호)	- 최종 캐릭터 모델링 흐름잡기, 정리	1. 3번모드를 켜둘 때 모델링이 울지 않게 하는 방법 2. 잘못된 흐름 바꿔주는 방법
8	11 월 20 일 17 시 00 분 (산학협력관 719호)	- 완성된 캐릭터 모델링에 카메라를 접목시켜 턴테이블 돌리기	1. 카메라의 중심점 옮겨 캐릭터 턴테이블 해보기 2. 캐릭터를 강조할 수 있는 최적의 라이트 찾기