|  |  |
| --- | --- |
| 9월 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **월요일** | **화요일** | **수요일** | **목요일** | **금요일** | **토요일** | **일요일** |
|  |  |  |  | **1** | **2** | **3** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** |
| **기획 및 3ds Max Script 공부 - 스크립트에 이용할 ui정렬 및 거리계산 tool, mesh tool 제작** | | | | | | |
| **모델링 공부 - 3ds Max, Zbrush** | | | | | | |
| **언리얼 공부 - 언리얼 조작** | | | | | | |
| **18** | **19** | **20** | **21** | **22** | **23** | **24** |
| **기획 및 3ds Max Script 공부 - uv컨트롤,피벗 컨트롤, 버텍스 컨트롤 tool 제작** | | | | | | |
| **모델링 공부 - 서브스턴스 페인터, 마모셋** | | | | | | |
| **언리얼 공부 - 퀵셀 및 머터리얼 활용** | | | | | | |
| **25** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **10/1** |
| **기획 및 3ds Max Script 공부 - Sequence Texture 정렬 Tool, FBX 파일 Import/Export Tool 제작** | | | | | | |
| **모델링 공부 – 반실사형 캐릭터 제작 하이폴리곤** | | | | | | |
| **언리얼 공부 - 조명, 대기를 이용하여 그랜드캐년 만들어보기** | | | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 10월 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **월요일** | **화요일** | **수요일** | **목요일** | **금요일** | **토요일** | **일요일** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** |
|  | | | | | | |
| **모델링 공부 – 로우폴리로 변환하여 텍스쳐 제작** | | | | | | |
| **언리얼 공부 - 모듈형 데이터를 활용해 고품질 빌딩 제작** | | | | | | |
| **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** |
|  | | | | | | |
| **모델링 공부 – 마모셋으로 옮겨 렌더링** | | | | | | |
| **언리얼 공부 - 포스트 아포칼립스 지하철 제작** | | | | | | |
| **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** |
|  | | | | | | |
| **리깅, 애니메이션 공부 - 바이패드 및 리깅** | | | | | | |
| **언리얼 조명, 쉐이더 - 언리얼 리소스와 렌더링** | | | | | | |
| **23** | **24** | **25** | **26** | **27** | **28** | **29** |
|  | | | | | | |
| **리깅, 애니메이션 공부 - 스키닝 기초 및 Skin Wrap 테크닉 연습** | | | | | | |
| **언리얼 조명, 쉐이더 - 쉐이더** | | | | | | |
| **30** | **31** | **11/1** | **11/2** | **11/3** | **11/4** | **11/5** |
|  | | | | | | |
| **리깅, 애니메이션 공부 - 역관절, 메카닉, 카툰 리깅 등 다양한 리깅법을 익힌 후, 게임 엔진으로 직접 익스포트** | | | | | | |
| **언리얼 조명, 쉐이더 - 쉐이더 응용 및 연출** | | | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 11월 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **월요일** | **화요일** | **수요일** | **목요일** | **금요일** | **토요일** | **일요일** |
|  |  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **리깅, 애니메이션 공부 - 기초 애니메이션 및 포즈 연습** | | | | | | |
| **언리얼 조명, 쉐이더 - 언리얼 메가스캔** | | | | | | |
| **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **리깅, 애니메이션 공부 - 3ds Max 애니메이션 활용 팁, 무게 중심의 중요성,제자리 점프, 걷기, 뛰는 애니메이션** | | | | | | |
| **언리얼 조명, 쉐이더 - 라이팅** | | | | | | |
| **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **리깅, 애니메이션 공부 - 공격 콤보 액션부터 무기 공격 모션, 피격 모션, 죽기 모션, 스킬 모션** | | | | | | |
| **언리얼 조명, 쉐이더 - 다이나믹 라이팅** | | | | | | |
| **20** | **21** | **22** | **23** | **24** | **25** | **26** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **리깅, 애니메이션 공부 - 스킬 애니메이션과 마모셋 렌더링** | | | | | | |
| **언리얼 조명, 쉐이더 - 스태틱 라이팅** | | | | | | |
| **27** | **28** | **29** | **30** | **12/1** | **12/2** | **12/3** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **배경제작 공부 - 더미 제작** | | | | | | |
| **언리얼 이펙트 - 파티클과 이미터** | | | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 12월 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **월요일** | **화요일** | **수요일** | **목요일** | **금요일** | **토요일** | **일요일** |
|  |  |  |  | **1** | **2** | **3** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **배경제작 공부 - 언리얼 엔진 임포트 및 나머지 더미 제작하여 배치** | | | | | | |
| **언리얼 이펙트 - 카툰형 히트, 검기 트레일 이펙트, 쇼크웨이브** | | | | | | |
| **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **배경제작 공부 - zbrush를 이용하여 제작** | | | | | | |
| **언리얼 이펙트 - 레이저 이펙트, 화염폭발** | | | | | | |
| **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **배경제작 공부 - 로우폴리 및 언랩** | | | | | | |
| **언리얼 이펙트 - 파티리본 이펙트, 브레스 이펙트** | | | | | | |
| **18** | **19** | **20** | **21** | **22** | **23** | **24** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **배경제작 공부 - 서브스탠스 페인터에 임포트하여 제작** | | | | | | |
| **언리얼 이펙트 - 포스트 프로세싱 및 나이아가라 모듈을 사용한 에코시스템 제작** | | | | | | |
| **25** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **31** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **배경제작 공부 - 언리얼에 임포트하여 레벨링과 라이팅** | | | | | | |
| **언리얼 이펙트 - 시네마틱 VFX의 제작** | | | | | | |