|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 7.24~7.30 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 사용할 캐릭터 디자인 (1) | | | | |

캐릭터의 디자인 과정

1.아이디어 도출

2.스케치와 초안 작업

3.상세 디자인

4.컬러링

5.정밀화

아이디어 도출 방식

-모티브가 되는 게임의 디자인 참고

-유행하는 캐릭터 속성 인용

-기존 디자인을 참고하면서도 그 캐릭터만의 개성을 확립

이러한 방식으로 키워드 정리, 레퍼런스 수집

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | -캐릭터 디자인이 익숙치 않음 | | |
| **해결방안** | -관련된 내용의 문서나 서적을 참고할 것 | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 7.31~8.06 |
| **다음주 할일** | 사용할 캐릭터 디자인 (2) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |