

계획서

2 차원 캐릭터의 입체화



조원	
신영민	김성윤
정예진	정재훈

<목차>

I . 수행 개요

II . 수행 계획

III . 수행 일정

IV . 참고 자료

I. 수행 개요

① 목적



많은 캐릭터들이 우리의 일상 속에서 쉽게 볼 수 있습니다. 요즘 젊은 층들의 소지품에서 캐릭터들이 자리잡고 있습니다. 인형, 카드, 필기도구, 슬리퍼, 휴대전화 케이스, 가습기 등 종류도 매우 다양합니다. 많이들 쓰는 카카오프렌즈 카드를 그 카드의 이점만이 아니라 그 디자인에 있는 캐릭터 때문에 사용한다는 사람들도 많습니다. 이러한 최근 시장 분위기 때문에 위 기사처럼 캐릭터 물품들은 큰 이익을 창출하고 있습니다. 캐릭터들이 전처럼 TV 속의 단면으로만 존재하는 것이 아니라 입체화 된 모습으로 내 옆에 있을 수 있는 것이 젊은 층의 상품 소비를 증가시켰습니다. 이제 저희는 입체화의 필요성을 알 수 있었고 이 프로젝트를 진행하게 되었습니다.

② 목표

- 1) 단면을 입체화 시키기 위한 수학적 지식(다변수함수)을 알 수 있다.
- 2) 간단한 도형을 투사하고 이를 입체화 시킬 수 있다.
- 3) 캐릭터의 단면을 통해 입체화 시킬 수 있다.

Ⅱ. 수행 계획

① 입체화를 위한 수학적 내용 학습 및 프로그래밍 기초

캐릭터의 단면을 입체화 하기 위해서는 여러가지 프로그래밍 활용 능력과 수학적 지식이 필요하다. 이를 위해 다변수함수론에서 배웠던 내용을 복습하고 토의한다. 또 중간고사 이전에 배웠던 매트랩 활용을 복습한다.

② 매트랩으로 간단한 도형 투사하고 입체화 하기

[1] 매트랩으로 간단한 도형 그리기

[2] 도형을 앞서 배운 지식을 이용해 투사해 본다.

[3] 투사한 단면을 앞서 배운 지식을 이용해 입체화한다.

③ 캐릭터 단면을 입체화하기

[1] 여러가지 캐릭터들의 단면 데이터를 수집한다.

[2] 매트랩을 활용해 수집한 데이터의 이미지를 입체화 할 수 있도록 처리한다.

[3] 처리한 이미지를 이용해 캐릭터를 입체화한다.

Ⅲ. 수행 일정

일시	내용
1 주차	주제설정 및 계획안 작성 & 수학적 지식 학습
2 주차	매트랩을 이용한 간단한 도형 투사 및 입체화 실습(1)
3 주차	매트랩을 이용한 간단한 도형 투사 및 입체화 실습(2)
4 주차	캐릭터 자료조사 & 매트랩을 이용한 캐릭터 입체화(1)
5 주차	매트랩을 이용한 캐릭터 입체화(2)
6 주차	보고서 작성 및 최종 발표

IV. 참고 자료

[1] [‘라이언의 힘’으로…카카오 IX, 역대 최단 연매출 1000 억]

<https://n.news.naver.com/article/016/0001583146> (2019.09.25)

[2] [EBS ‘펍수’, 9 개월간 100 억원 벌어]

<https://n.news.naver.com/article/366/0000581685> (2020.09.01)