



Team Walker gear

MK : 2

2019041076 정찬민
2019013981 박유성

CONTENTS

1

First Contents

- 선정 배경

2

Second Contents

- Modeling

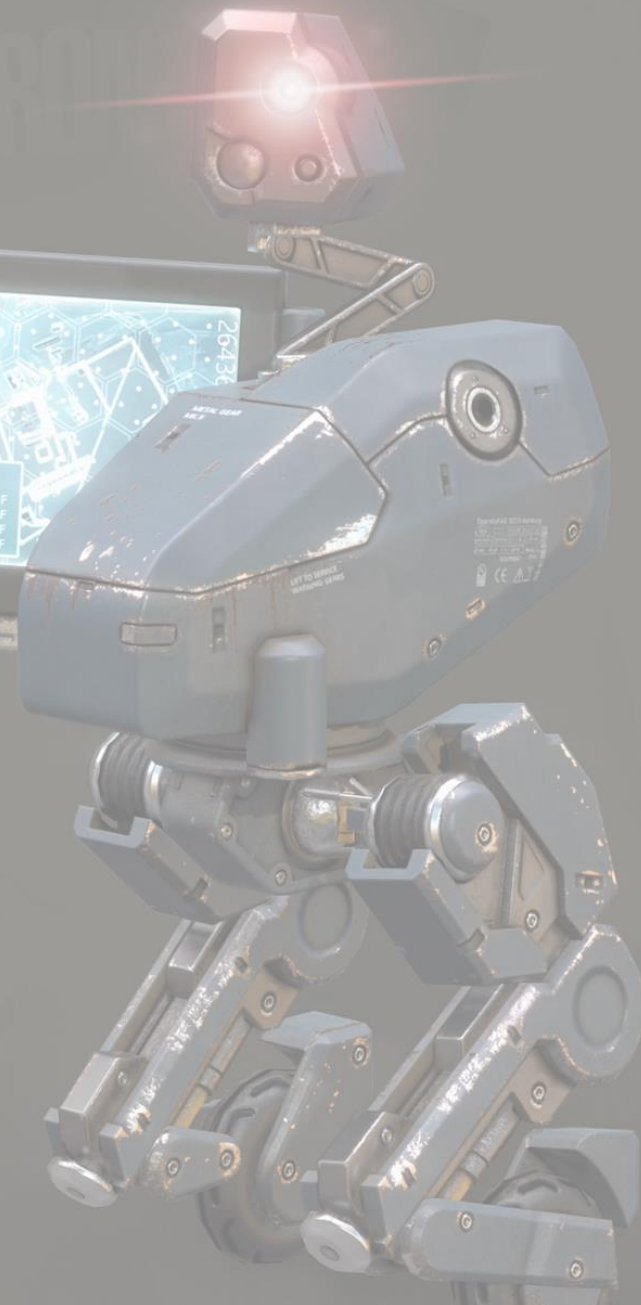
METAL GEAR
SOLID

3

Third Contents

- 고찰

- BEN BOLTON
- 5435 TRI
- 2048 D/S/G/N/O/C/E



선정 배경

COVID 19영향 (Japan)

- 코로나로 인해 취미 활동 시간이 늘어나는 경향
- 오락용 모델 판매(유출액)도 코로나와 함께 늘어나는 추세
- 참고로 취미활동 랭킹은 아래와 같음

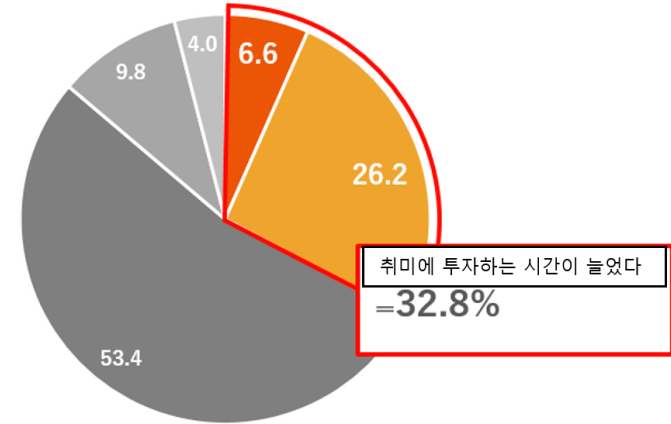
Q. 코로나 이후에 새롭게 시작한 취미는?

- 1위 영상감상 (영화, 드라마) 13.6%
- 2위 요리, 음식 탐방 11.4%
- 3위 운동 (요가, 걷기, etc) 10.6%

※ 새롭게 시작한 취미는 없다 ... 57.2% 【複数回答 n=500】

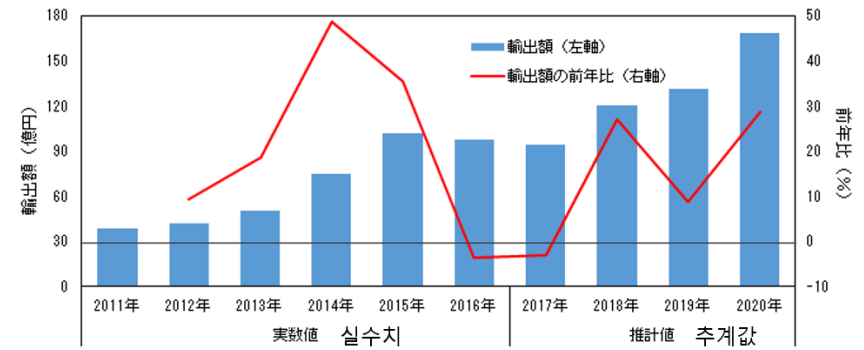
Q. 코로나 이후, 취미에 투자하는 시간이 늘었나?

(全体) (n=500)



- 매우 그렇다
- 그렇다
- 변화 없음
- 줄었다
- 매우 줄었다

오락용 모형 (프라모델 포함)의 유출액(輸出額) 추이



資料: 貿易統計 (財務省)

2017年以降は、清水港の「がん具、遊戯用具及び運動用具並びにこれらの部分品及び付属品」の数値等を用いて推計

그림 1-1-1-1 국내 게임 시장 전체 규모 및 성장률(2011~2020년)



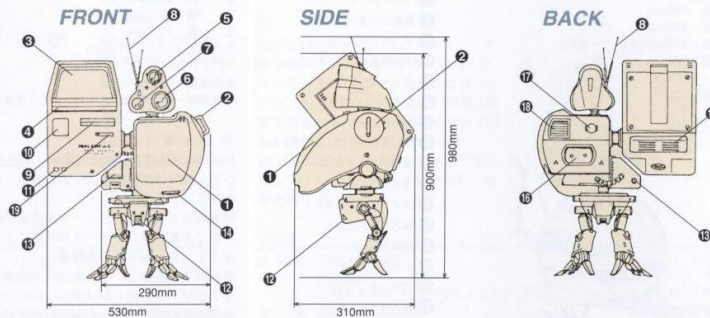
키덜트족이 즐겨 찾는 레고, 피규어 상품 수요도 꾸준히 이어지고 있다. 이달 1일부터 26일까지 이마트에서 판매된 레고 상품 매출 신장률은 전년 동기 대비 17.4%를 기록했다. 같은 기간 모델카, 포켓몬 피규어 등 피규어 상품의 매출 신장률은 각각 15.9%, 18.4%로 집계됐다.

COVID 19

- 코로나로 인한 게임 산업 호황 및 관심도
- 키덜트 시장 규모 증가(피규어)
- 게임에 등장하는 모델을 직접 실체화

- 도면 분석
- 실제 게임 영상 및 설정 자료집 사이트 분석 및 제원 해석
- Mk2(mgs)의 오리지널인 mk2(스나쳐 [아래 사진])의 설정 자료집의 높이와 폭의 치수를 바탕으로 제작 시작

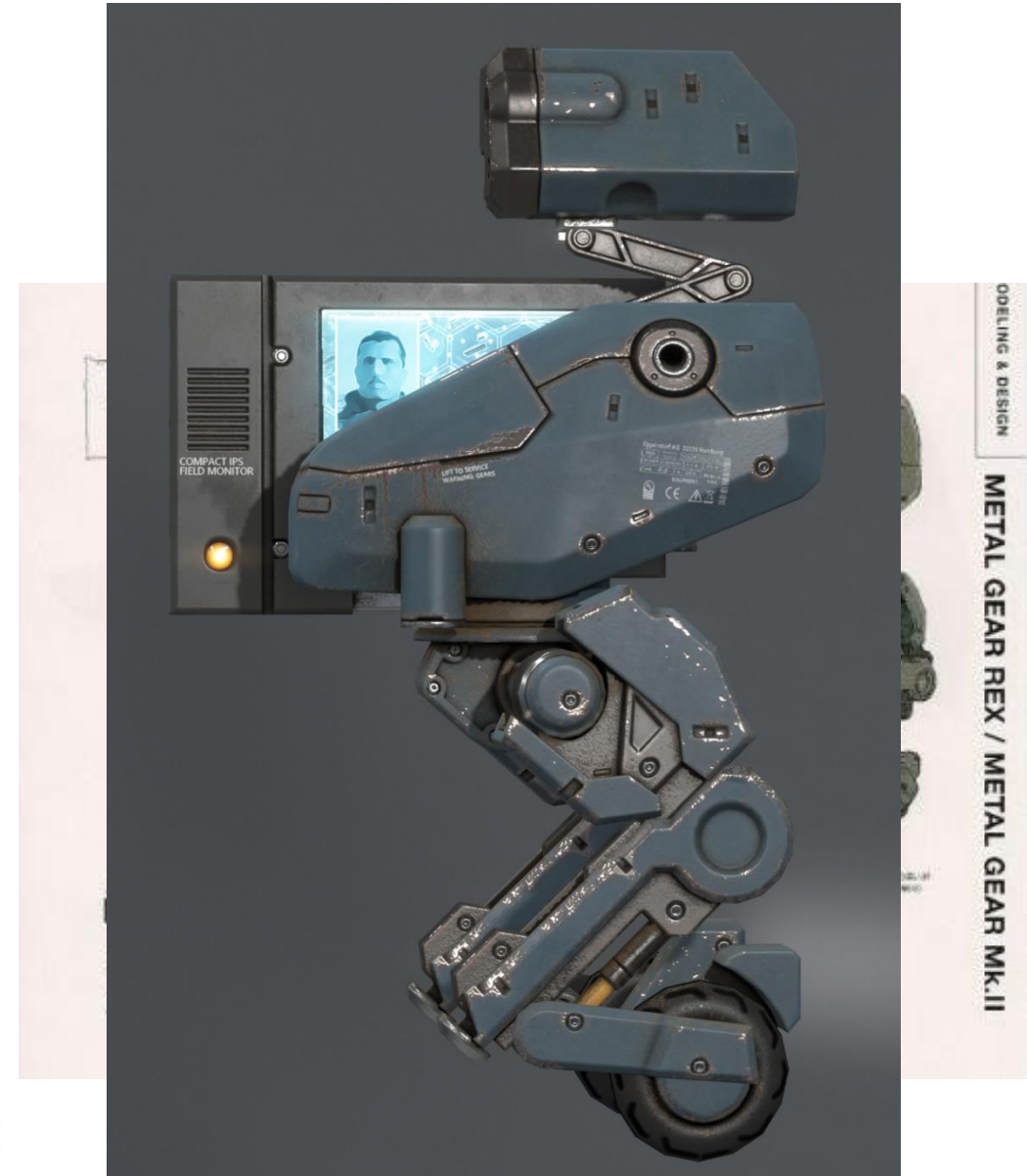
★센서類
 動体反応センサー、赤外線センサー、サーモ・センサー、X線スキャン、超音波センサー、電磁波センサー搭載。
 ★モニター
 プラズマ・ディスプレイ使用。拡大縮小マルチ機能。とりだし可能。あらゆるヴィジュアル・メディアに対応。ホログラム映像投射可能。180度フル可動、耐熱シャッター付き。10inch。



腹部にマイクロ・コンピューター収納、マイクロサイズの物体の撮取、分析作業を行う。捜査上のさまざまな証拠品を掴むことができるように力量プログラムされており、卵などの壊れやすい物体も掴むことができる。さらに超音波内視鏡、電子内視鏡を備え、どんな狭い所へも進入可能。

各部の名称

- 1 収納ポッド (40リッター)
- 2 マニピュレーター収納ハッチ
- 3 2Dモニター (10 inch)
- 4 モニター収納シャッター
- 5 可変光量ライト
- 6 メイン・アイ・カメラ
- 7 汎用センサー用アイ
- 8 アンテナ
- 9 LD再生口
- 10 サブ・バッテリー-BOX
- 11 JOY Stick 着込口
- 12 バランス
- 13 メイン・バッテリー-BOX
- 14 スピーカー
- 15 モニター・ラジエーター
- 16 110ジャック
- 17 後方カメラ
- 18 ラジエーター
- 19 CD再生口



2-1

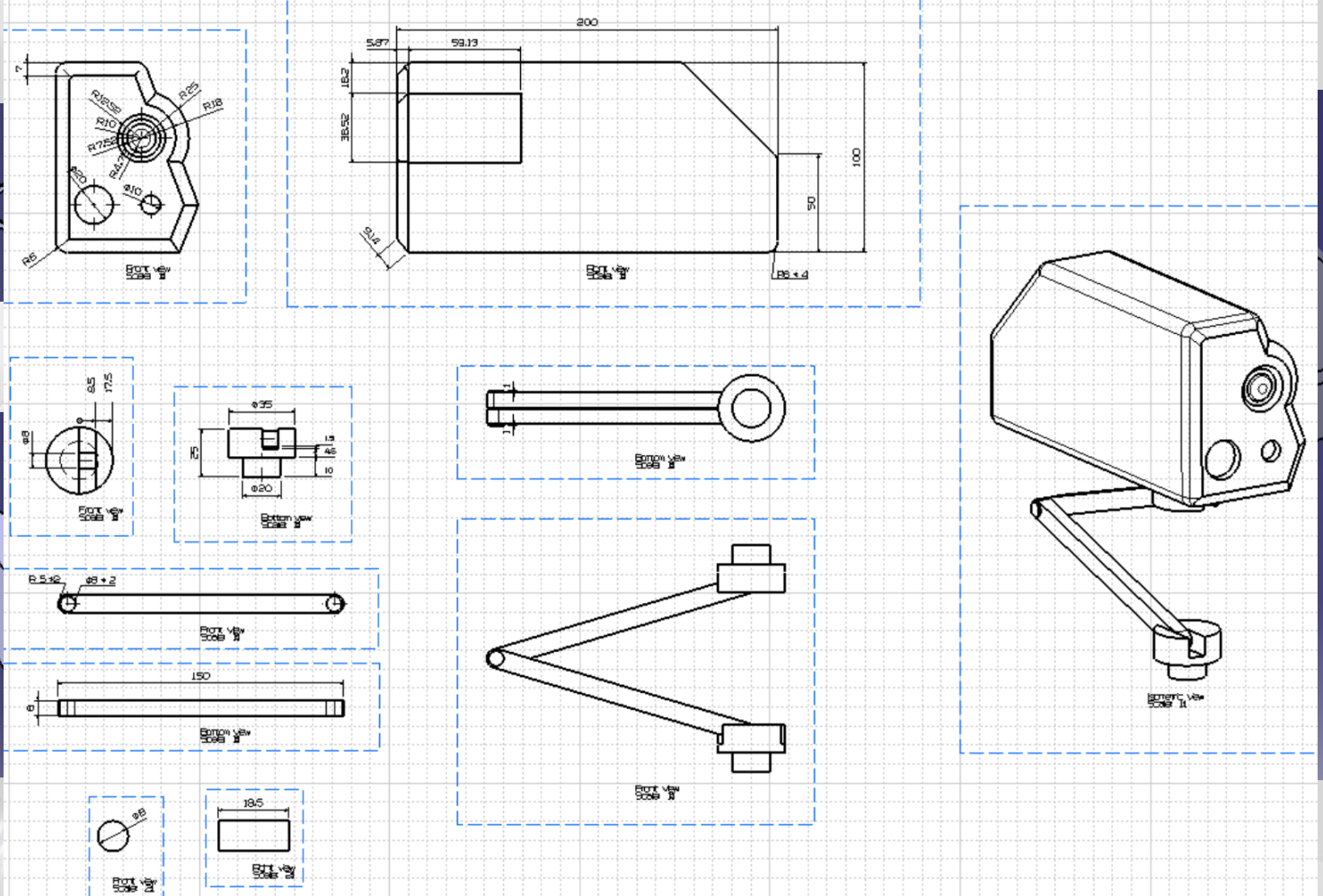
Head

- 구성부품

- 머리

- 회전 지지대

- 선형(막대) 지지대

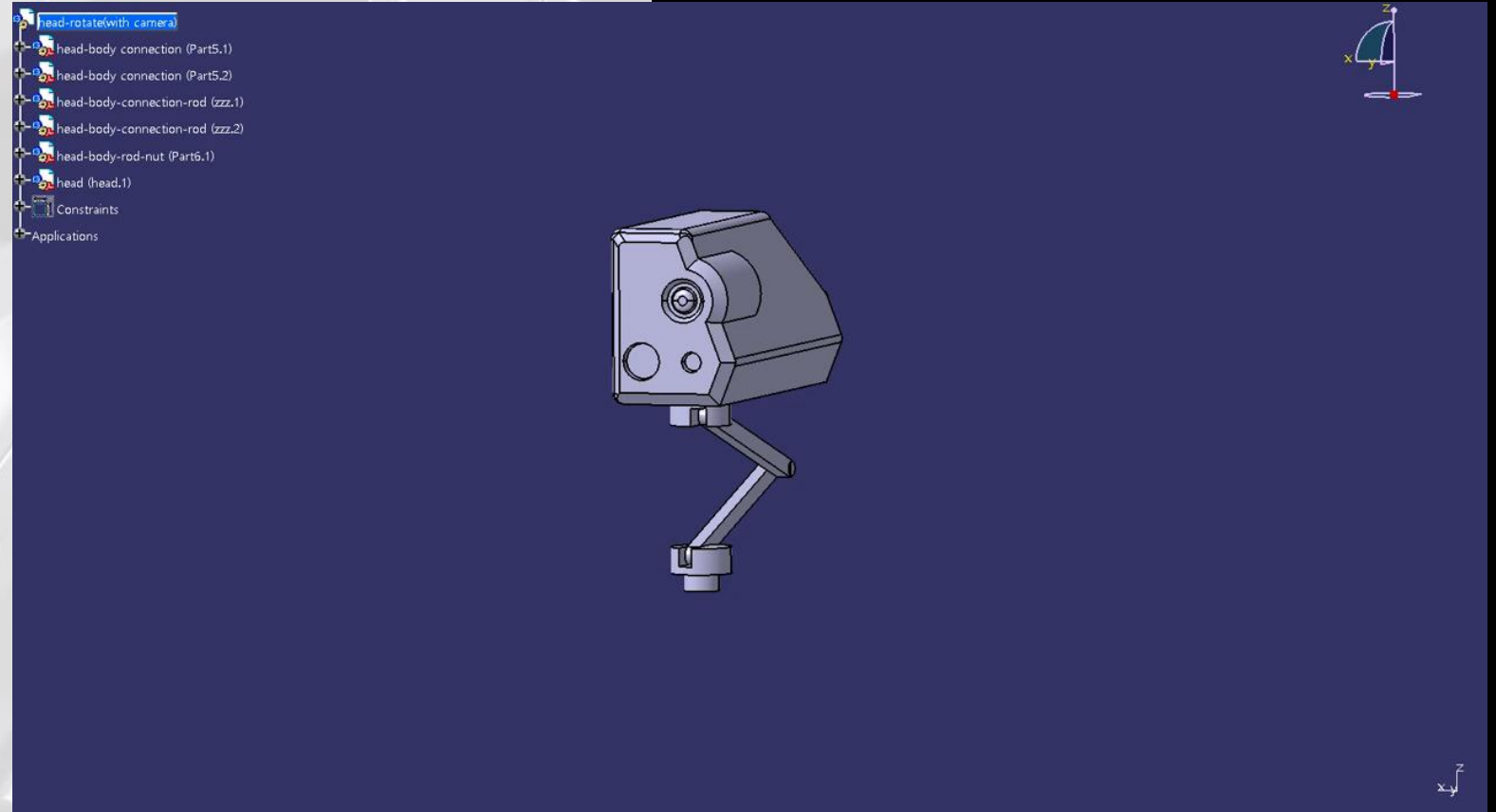


- Prismatic

머리 부분이 상하로 움직임
→ 목을 상하로 움직이는 모습

- Revolute

회전 지지대가 회전함
→ 목을 좌우로 움직이는 모습



2-2

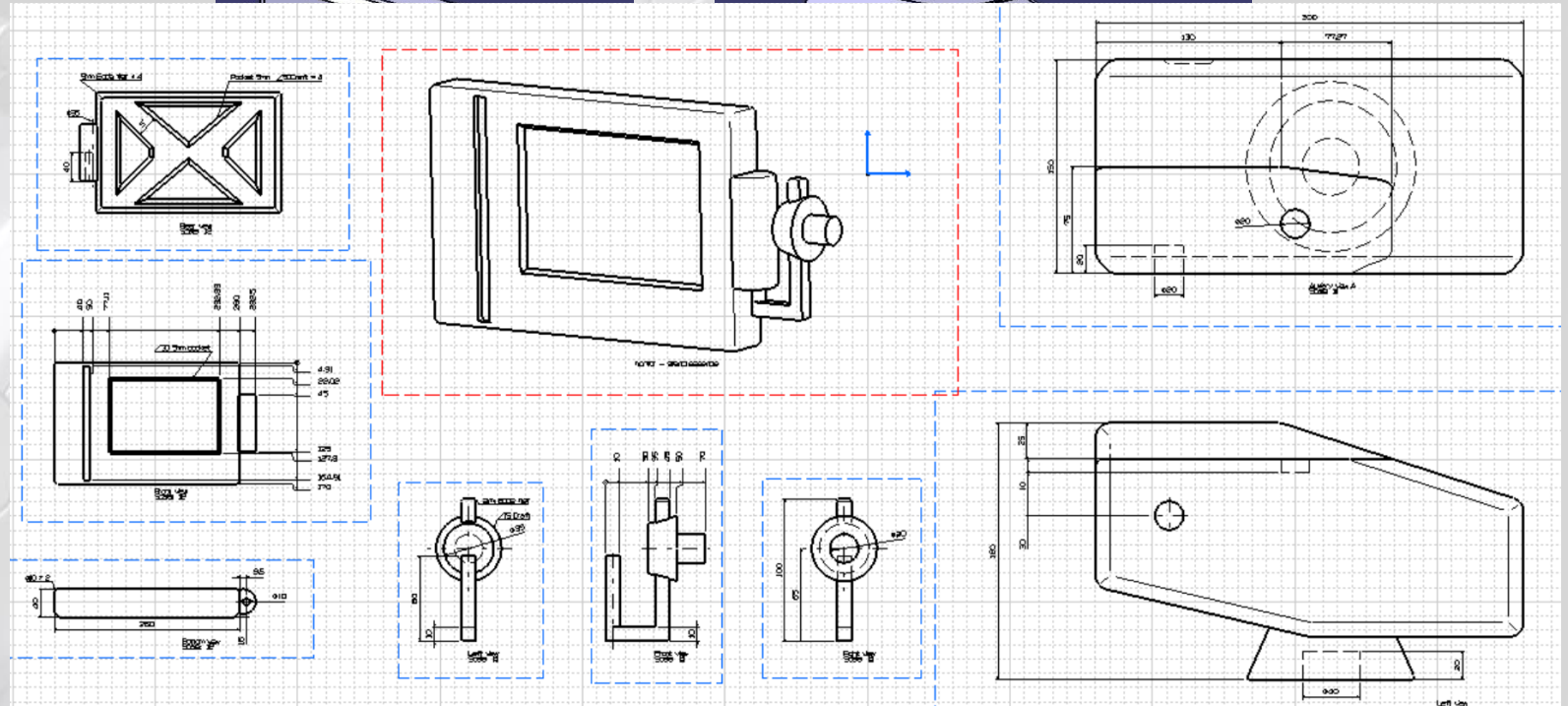
Monitor-body

- 구성 부품

- 몸통

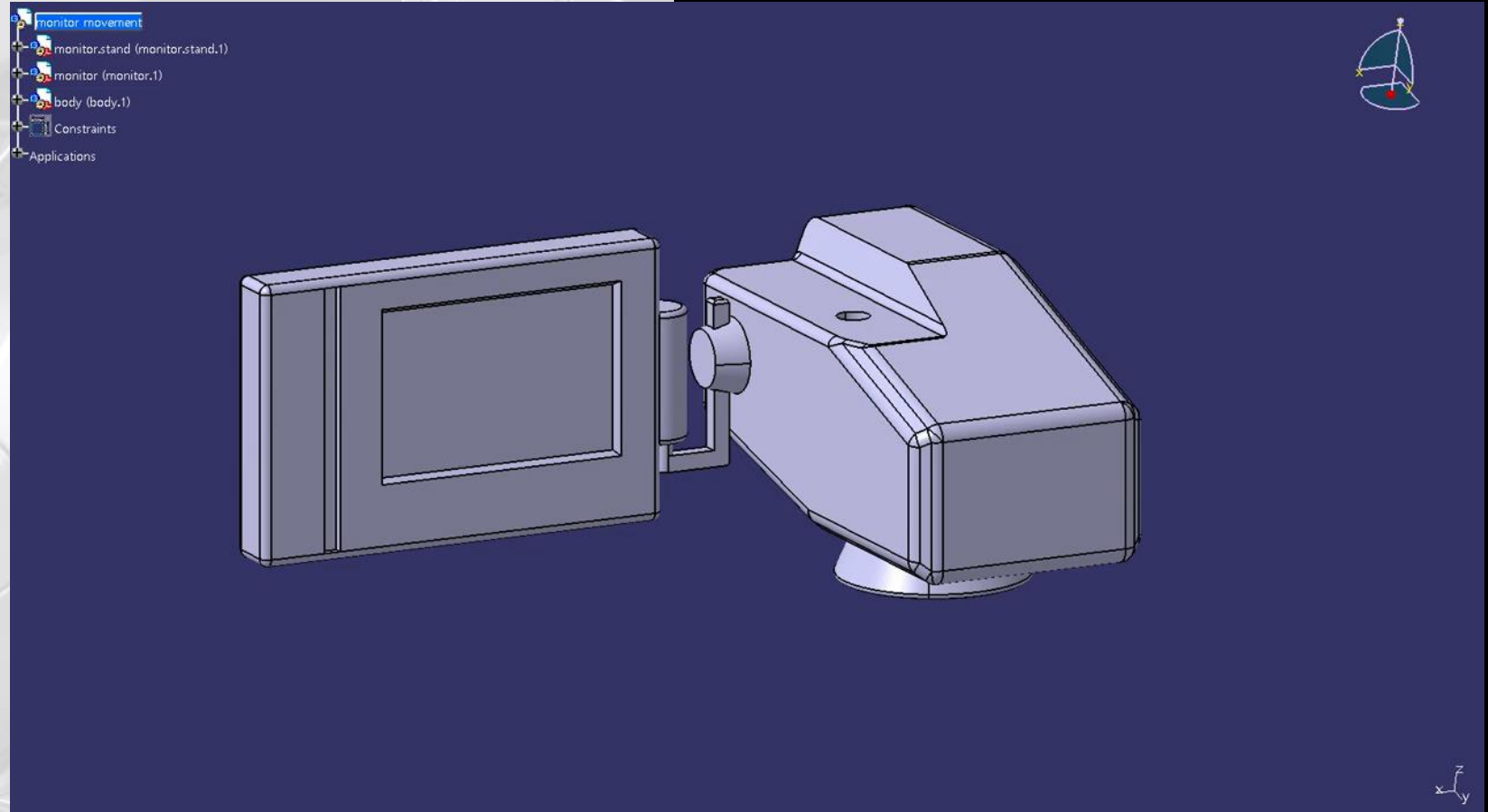
- 모니터

- 모니터 지지대



- Revolute

모니터와 스탠드가 회전
→ 팔을 돌리는 움직임



2

MODELING

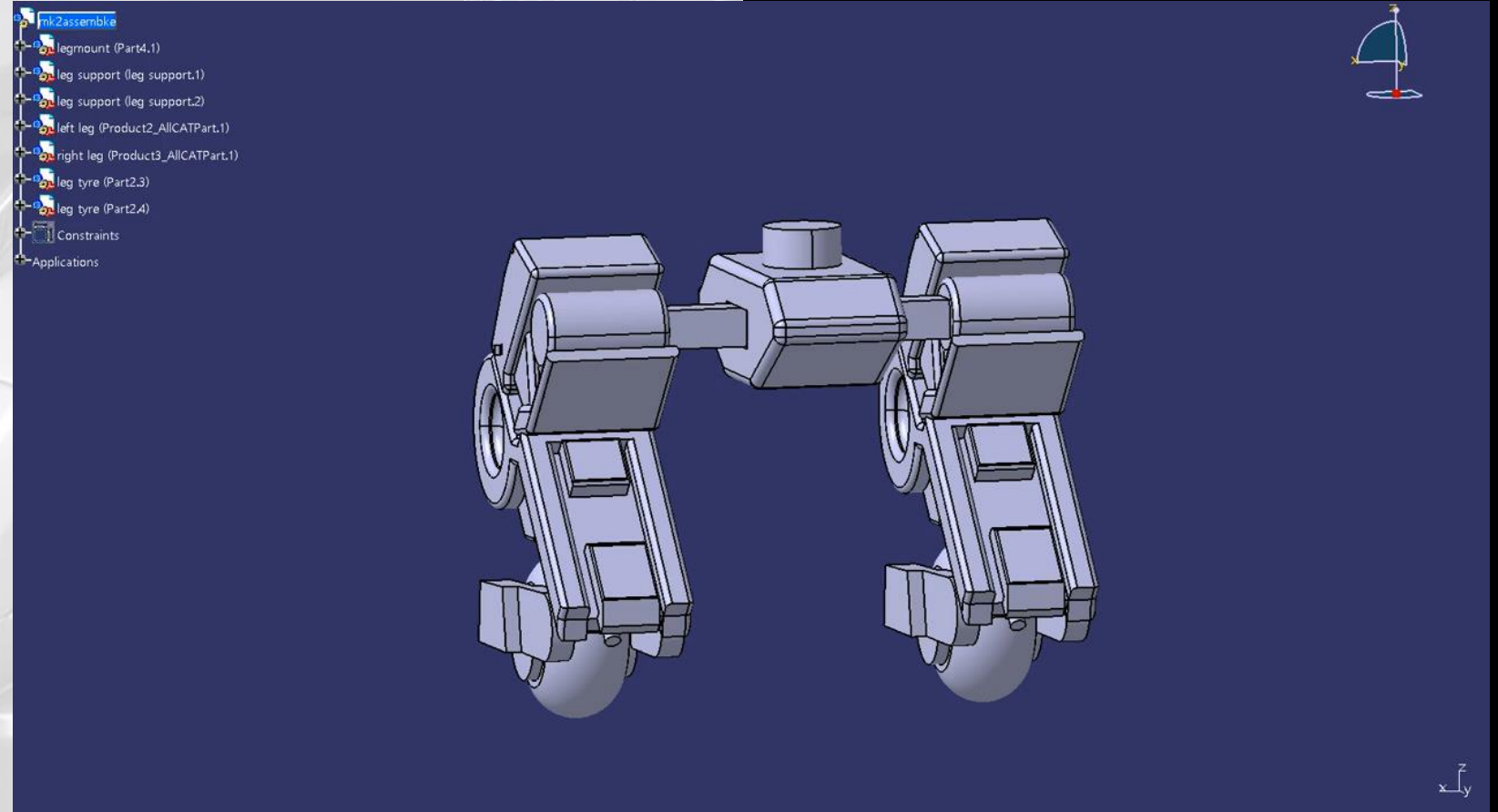
2-3

Kinematics

- Revolute

마운트와 지지대의 회전

→다리를 굽히는 움직임



2

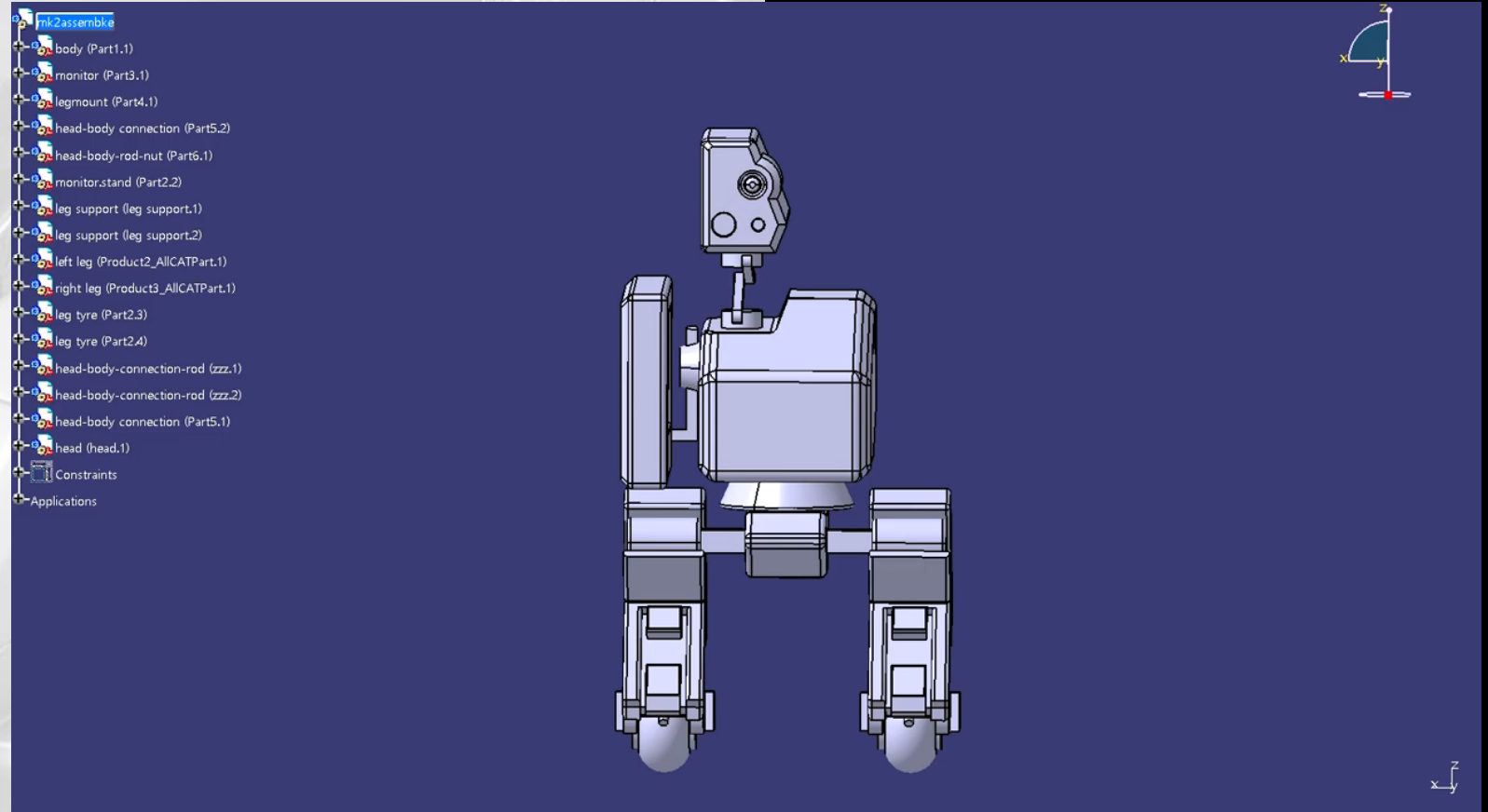
MODELING

3.

Overall

- 3개의 Main Mechanism

- 머리
- 몸통과 모니터
- 다리 관절과 타이어



* 고찰 - 선정 작품의 제원 부족

• 현실이 아닌 가공의 작품

- 구체적인 치수의 부족
- 키네마틱 사용시 부품 간의 간섭
- 일부 기능들을 오밋(제거)하여 제작
- (결과) 100% 완벽 재현까지는 불가능



* 고찰 - 사용자별 작업(저장) 방식의 차이

• 주로 비대면(SNS 활용) 방식으로 작업

→ 서로 간 파일의 공유 횟수 증가

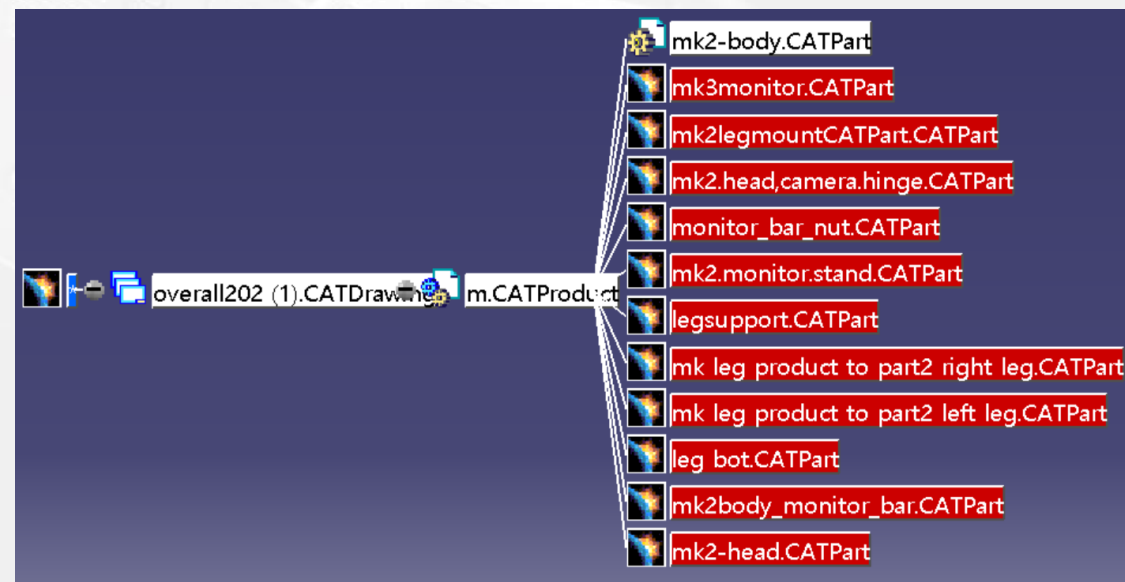
→ 파일 수(용량)이 늘어남

• 분업 작업을 하게 되어 제작자마다 작업방식이 다름

→ 제작자한테만 있는 파일 (신규 추가 파일 등)

→ 매번 Desk command에서 파일을 찾거나 상대방에게 파일을 받음

→ 수시로 발생하여 작업 시간 증가



* 고찰 – Draft&Mechanism

• Assembly 완성 본 외에 각 부품의 Drafting 파일을 각각 제작

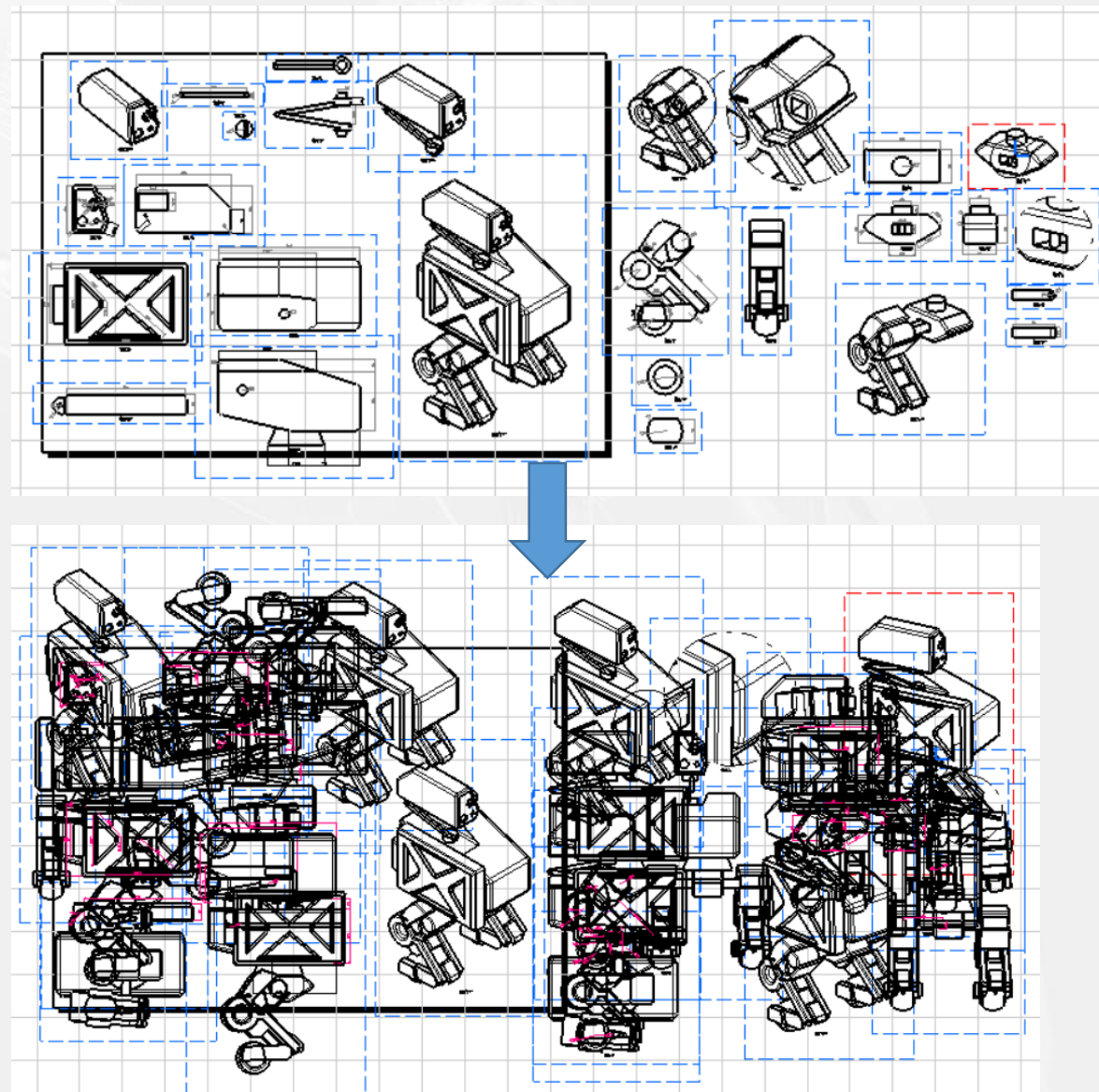
→ 각 파트 및 메커니즘별 개별 제작(Draft, Assemble)

→ Draft에서 업데이트로 인한 오류(겹침)확인

→ 작업 시간 증가

• 키네매틱스 영상 송출 시 속도를 0.01로 지정하였으나 생성이 안되고 속도도 다름

→ 동영상 소프트웨어를 활용하여 속도를 조절



*auコマース & ライフ(통계자료)

<https://www.au-cl.co.jp/press/20210318/>

*経済産業省 (경제산업청)

https://www.meti.go.jp/statistics/toppage/report/minikaisetsu/hitokoto_kako/20210608hitokoto.html

*한국콘텐츠진흥원

<https://www.inews24.com/view/1434147>

*영상 youtube 링크(채널)

<https://www.youtube.com/channel/UCPmWjx35ltY68gwcKsgG4HA/videos>

*KONAMI 공식 metal gear 시리즈 포털 사이트

<https://www.konami.com/mg/jp/>