

수업 계획서

1. 강의개요							
학습과정명	컴퓨터응용 디자인 I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	이론1-실습4	강 의 실		수강대상	멀티미디어	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
디자인 관련 분야의 전산화에 필요한 기초지식을 통해 실무에서 적용 가능한 컴퓨터응용디자인의 테크닉을 습득하기 위해 본 교과목은 컴퓨터응용디자인의 2D 및 3D 기초, 2D 및 3D 명령어 이해, 간단한 기본물체 그리기, 객체 편집 및 변환, 렌더링 이해, 렌더링 명령어 이해, 기본 재질 표현, 매핑의 이해, 기본적인 애니메이션과 모핑, 리터치 기법 및 패넬제작 등을 배운다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	3ds Max 2013	저자	김 상윤	출판사	디지털북스	출판년도	2012.11
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	3ds Max 기초			빔 프로젝터, 스크린, PC		
	2	3ds Max의 소개					
	3	3ds Max의 배경					
	4	3ds Max의 등장					
	5	3ds Max 2013 개요 및 특징					
제 2 주	1	3ds Max 2013 환경설정			빔 프로젝터, 스크린, PC		
	2	3ds Max 2013의 특징					
	3	3ds Max 2013의 새로운 기능					
	4	3ds Max 화면 구성하기					
	5	3ds Max UI 설정하기					
제 3 주	1	3ds Max 2013의 이해			빔 프로젝터, 스크린, PC		
	2	Viewport의 이해와 다루기					
	3	Main Toolbar 설정하기					
	4	3ds Max Unit 설정					
	5	Quad Menu					
제 4 주	1	오브젝트 다루기			빔 프로젝터, 스크린, PC		
	2	Transform Gizmo(Move, Rotate, Scale)					
	3	Group 살펴보기					
	4	Open과 Close					
	5	편집, 개체 삽입 및 수정					
제 5 주	1	2D Spline 수정하기			빔 프로젝터, 스크린, PC		
	2	2D Spline의 기본 옵션					
	3	Editable Spline의 Sub-Object Level					
	4	3D Object 수정하기					
	5	3D Graphite Modeling Tools 다루기					
제 6 주	1	Material Editor			빔 프로젝터, 스크린, PC		
	2	Compact Material Editor 살펴보기					
	3	재질 표현 방법					
	4	재질 표현 방법					
	5	Active View의 재질 및 노드					

		UVW Map	
제 7 주	1	Character Skin을 위한 클러스터 만들기	빔 프로젝터, 스크린, PC # 과제 1 조명과 카메라 조건을 부여한 애니메이션 캐릭터 제작
	2	CMan 캐릭터 모델링 준비	
	3	이음새 설정	
	4	Peel the Geometry	
	5	3D 캐릭터 만들기	
제 8 주	1	중 간 고 사	
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	Light & Camera	빔 프로젝터, 스크린, PC
	2	빛과 조명, 조명의 특성과 설치	
	3	Light의 종류 및 옵션	
	4	Camera의 이해	
	5	Camera의 종류 및 기능	
제 10 주	1	Environment & Effects	빔 프로젝터, 스크린, PC
	2	Environment 패널 살펴보기	
	3	Effects 패널 살펴보기	
	4	배경색상과 배경이미지 설정하기	
	5	Environment와 Effects를 이용한 장면 만들기	
제 11 주	1	Polygon Modeling	빔 프로젝터, 스크린, PC
	2	Polygon 모델링 기초	
	3	머그컵 모델링	
	4	캔 모델링	
	5	주전자 모델링	
제 12 주	1	Rendering	빔 프로젝터, 스크린, PC
	2	Render Scene 구성요소 살펴보기	
	3	Advanced Lighting - Light Tracer	
	4	Light Tracer 메뉴	
	5	Light Tracer 사용방법	
제 13 주	1	V-Ray를 이용한 고품질 렌더링	빔 프로젝터, 스크린, PC
	2	V-Ray Render 메뉴 살펴보기	
	3	V-Ray의 Light 종류	
	4	V-Ray Materials, Texture, Environment	
	5	V-Ray Lens Effects, Camera, RT	
제 14 주	1	제품을 위한 Studio Rendering	빔 프로젝터, 스크린, PC # 과제 2 하우스 모델링(V-Ray를 이용한 렌더링 포함)
	2	빛과 재질에 대한 Caustics 표현	
	3	HDR 렌더링과 DOF(Depth of Field)효과	
	4	Daylight 설정	
	5	Dome 라이트	
제 15 주	1	기 말 고 사	
	2		
	3		
	4		
	5		

5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	15%	20%	5%	100%	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
1. 3D 모델링의 캐릭터모델링하기와 건축물 모델링 등의 예제를 먼저 선행학습을 실시한 후에 수업을 진행한다.						
2. 사전에 개인별 학습 자료를 준비하여 모든 학생이 참여할 수 있는 참여식 수업방법과, 팀별과제를 통해 협력수업의 중요성을 익히도록 한다.						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
1. 3D 모델링의 전 과정 실습이 작업순서에 따라 체계적으로 진행되도록 지도한다.						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
1. 3D 그래픽 소프트웨어에 대한 지식이 필요하다.						
2. 이미지를 입체화시키는 모델링 능력을 갖추어야 한다.						
3. 창의적 사고와 종합적으로 분석하려는 자세와 다양한 그래픽 요소에 대한 관심과 관찰이 필요하다.						