

# 강 의 계 획 서

교과목	일러스트레이션 II		구분	이론2 - 실습2	학점	3	담당	
과정		저자	김승민	출판사	비엘박스	교재명	Zbrush 4 R2 캐릭터 테크닉	
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 그래픽 실무에 기본이 될 수 있는 조형능력 향상에 기반을 둔 포트폴리오 제작을 한다.</li> <li>- 창작 3D 캐릭터를 제작하고, 일러스트 포스터를 완성하는데에 목적을 둔다.</li> </ul>							
주	강의일자	학습주제	강 의 내 용	평가방법 및 내용	학습준비물	비고		
1		오리엔테이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내외 업계 동향에 대해 소개.</li> <li>- 상황에 맞는 포트폴리오 제작.</li> </ul>	PPT강의 자료	타블렛, USB메모리	프로젝 터활용		
2		ZBrush 인터페이스	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본적인 조작 방법.</li> <li>- Mask 적용하기</li> <li>- 단축키 설정하기</li> </ul>	PPT강의 자료	타블렛, USB메모리	프로젝 터활용		
3		ZBrush 메뉴 알아두기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 알파 / 브러시</li> <li>- 환경설정</li> <li>- Tool Part</li> </ul>	PPT강의 자료	타블렛, USB메모리	프로젝 터활용		
4		ZBrush 기능활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 클립 브러시로 타블렛 펜 만들기</li> <li>- Goz 사용하기</li> <li>- Remesh All의 활용</li> </ul>	PPT강의 자료	타블렛, USB메모리	프로젝 터활용		
5		캐릭터 얼굴 제작 I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3D MAX와 ZBrush를 이용하여 캐릭터 얼굴 제작</li> </ul>	PPT강의 자료	타블렛, USB메모리	프로젝 터활용		
6		캐릭터 얼굴 제작 II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3D MAX와 ZBrush를 이용하여 캐릭터 얼굴 제작</li> </ul>	PPT강의 자료	타블렛, USB메모리	프로젝 터활용		
7		캐릭터 얼굴 제작 III [맵핑 과정]	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 피부 질감 표현</li> <li>- 인상 표현</li> <li>- 머리카락 표현</li> </ul>	PPT강의 자료	타블렛, USB메모리	<b>과제 I</b>		
8			<b>중 간 고 사</b>					
9		피규어 제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ZBrush에서 빠진 부분 3D MAX에서 제 작하기</li> <li>- 기본 형태 수정하기</li> </ul>	PPT강의 자료	타블렛, USB메모리	프로젝 터활용		

주	강의일자	학습주제	강의내용	평가방법 및 실습내용	학습준비물	비고
10		3D MAX 렌더링 세팅	- 멘탈레이 기본 세팅 - 멘탈레이 렌더링을 활용한 사진과 합성하기	PPT강의 자료	태블릿, USB메모리	프로 젝터 활용
11		노멀 맵 추출 라이트 적용	- 캐릭터의 노멀 맵 추출하기 - 라이트 속성 및 적용	PPT강의 자료	태블릿, USB메모리	프로 젝터 활용
12		일러스트 포스 터 제작 I	- 3D 프로그램 (3D MAX, ZBrush)과 2D 프로그램 (포토샵, 일러스트레이션) 을 이용하여 제작	PPT강의 자료	태블릿, USB메모리	프로 젝터 활용
13		일러스트 포스 터 제작 II	- 3D 프로그램 (3D MAX, ZBrush)과 2D 프로그램 (포토샵, 일러스트레이션) 을 이용하여 제작	PPT강의 자료	태블릿, USB메모리	<b>과제II</b>
14		제작 발표	- 일러스트 포스터 제작 발표 - 세계관 및 기획 의도	개별 포트폴리 오 검수	실습실 PC	프로 젝터 활용
15			<b>기 말 고 사</b>			
참고문헌						
학습평가방법 및 평가내용	중간고사		기말고사		수시평가	
	필기 시험		작품 평가 Demoreel 1점		실기 과제	
성적평가기준 (상대+절대)	출석	중간고사	기말고사	과제물	기타 (수시고사)	총점
	20%	30%	30%	20%	0	100%
참고사항	<p>과제I= 캐릭터 얼굴 제작. ( 게임 캐릭터 / 애니메이션 캐릭터 / 유아용 동물 캐릭터 중 선택 ) - 3000 폴리 이상 - 3D MAX와 ZBrush를 이용.</p> <p>과제II= 일러스트 포스터 제작 발표.</p>					