

<표 IV-24> 학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 오리엔테이션 2] 강의주제: 인테리어그래픽 2D,3D 표현개념 및 실무활용 3] 강의세부내용: ① 인테리어 2D 그래픽 CAD ② 인테리어 3D 그래픽 Sketch up, 3D max ③ 2D 그래픽과 3D 그래픽 간의 상호 호환성 개념 ④ 실무 활용	강의.실습 프리젠테이션	주교재 [pp.24~39]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
2	1] 강의제목: 3D 그래픽 Sketch up의 기초1 2] 강의주제: 기본 툴바 및 프로그램 구성 및 기능 3] 강의세부내용: ① 프로그램 실행 및 도구모음 배치 ② Model Info 설정 ③ System Preferences 설정 ④ 각종 메뉴구성 알아보고 활용	강의.실습 프리젠테이션	주교재 [pp.40~104]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
3	1] 강의제목: 3D 그래픽 Sketch up의 기초2 2] 강의주제: 그리기도구 및 편집도구 활용 및 실습 3] 강의세부내용: ① 사각형, 선, 원, 호, 다각형, 자유곡선 도구 활용 연습 ② 연습: 사각형 중심에 원그리기 ③ 이동, 밀기/끌기, 회전, 두께가 없는 면 회전, 따라가기, 스케일, 간격띄우기 도구 활용 연습 ④ 연습: 부드러운 원과 구 만들기	강의.실습 프리젠테이션	주교재 [pp.108~141]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
4	1] 강의제목: 3D 그래픽 Sketch up의 기초3 2] 강의주제: 주요 도구 모음 및 건축, 단면 도구 모음 3] 강의세부내용: ① 선택도구, 컴포넌트 도구, 페인트 통 도구, 지우개 도구 활용 연습 ② 연습: Cut opening 설정, 자유 핀 모드 활용, 곡면에 매핑, 굴곡진 면에 매핑 ③ 줄자도구, 치수도구, 각도기 도구, 문자 도구, 축 도구, 3D 문자 도구, 단면 도구 활용 연습 ④ 연습: 벽면에 음각 문자 만들기  <b>*과제제출 :</b> 주변의 제품을 모델링하고 음각 양각의 문자 넣기 skp 파일과 A4출력물로 제출 [예: 우유팩 모델링하고 자유롭게 음각,양각의 문자 넣기]	강의.실습 프리젠테이션	주교재 [pp.148~189]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터 <b>과제제출1</b>
5	1] 강의제목: 2D도면 작성 및 3D 모델링 작업 1 2] 강의주제: 인테리어그래픽 2D도면을 3D Sketch up 변환 및 모델링 작업하기 3] 강의세부내용: ① 3m x 6m공간을 구성_평면, 천정, 입면 작성 ② Sketch up으로 CAD도면 불러오기/레이어정리 /장면만들기 ③ 벽체 올리기_ 면의 뒷면과 앞면을 뒤집기, 그룹만들기 ④ 각종 도구를 이용하여 벽체/벽면 모델링하기	강의.실습 프리젠테이션	주교재 [pp.290~349]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
6	1] 강의제목: 3D 모델링 작업 2 2] 강의주제: 3D Sketch up 모델링 작업하기 3] 강의세부내용: ① 내부 모델링하기_ 걸레받이, 창문, 출입구 ② 컴포넌트 활용하기 ③ 재질 입히기	강의.실습 프리젠테이션	주교재 [pp.350~479]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
7	<b>중 간 고 사</b>			
7	실기평가 : 주제에 따른 2D그래픽과 3D그래픽의 인테리어요소 표현 개념 및 상호 관계성과 3D그래픽 프로그램 중 Sketch-up의 기본 메뉴, 툴바, 그리기 툴, 편집 툴에 대한 모델링을 jpg로 전환하여 제출.			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: Sketch-up V-ray 기초 및 매핑 2] 강의주제: Sketch-up V-ray 설치 및 매핑하기 3] 강의세부내용: ① Sketch-up V-ray 설치 및 [Material Editor] 창의 요소 ② 재질 입히기 및 재질감 표현하기_반사, 거울, 자체 발광, 브리레이 메트리얼	강의.실습 프리젠테이션	주교재 [pp.522~527, pp.582~599, pp.632~661]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
9	1] 강의제목: 3D MAX의 기초 및 3D MAX 매핑 2] 강의주제: Sketch-up모델링으로 3D MAX에서 매핑하기 3] 강의세부내용: ① 3D MAX의 메뉴와 기본 툴바 및 프로그램 구성 및 기능 ② Sketch-up 모델링 3D MAX불러오기 ③ UV맵 중 plan, box맵핑 실습	강의.실습 프리젠테이션	부교재 [pp.90~95, pp.145~151, pp.225~231]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
10	1] 강의제목: 인테리어 공간 렌더링1 2] 강의주제: Sketch-up V-ray 렌더링 연습하기 3] 강의세부내용: ① Sketch-up V-ray [Render Option]창의 요소 알아보기 ② VFB / 라이트 옵션 창의 구성요소 이해 및 활용 ③ 빛의 이해_ GI[skylight], Background, 이미지 샘플러, DMC샘플러, 컬러 브리딩 현상의 이해 ④ 최종 렌더링 연습 <b>*과제제출 :</b> <b>카페 내부 공간 모델링 후 매핑하여 렌더링 이미지 제출</b> <b>skp파일과 A4출력물로 제출</b>	강의.실습 프리젠테이션	주교재 [pp.528~581, 600~631, 662~677]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터 <b>과제제출2</b>
11	1] 강의제목: 인테리어 공간 렌더링2 2] 강의주제: 3D MAX V-ray 렌더링 연습하기 3] 강의세부내용: ① 기본 툴바 및 프로그램 구성 및 기능 ② 프로젝트 렌더링 연습하기_ 각 공간 특징별 렌더링 ③ 최종 렌더링 연습	강의.실습 프리젠테이션	부교재 [pp.96~100, pp.151~153, pp.232~234]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
12	1] 강의제목: Sketch-up Style Builder 활용 2] 강의주제: Sketch-up Style Builder의 기능 연습하기 3] 강의세부내용: ① Style Builder 알아보기 ② Style Builder로 스타일 만들기 ③ 직접 만든 스타일을 모델에 적용하기	강의.실습 프리젠테이션	주교재 [pp.238~247]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
13	1] 강의제목: Sketch-up 레이아웃 활용 2] 강의주제: Sketch-up 레이아웃의 기능 연습하기 3] 강의세부내용: ① 레이아웃 메뉴 알아보기 ② 트레이[Dialog Box Trays]의 구성요소 알아보기	강의.실습 프리젠테이션	주교재 [pp.276~287]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
14	1] 강의제목: 렌더링 이미지 리터치 2] 강의주제: 렌더링 결과물을 Photoshop프로그램에서 이미지 리터치하기 3] 강의세부내용: ① 이미지 색상 보정하기 ② 공간에 적합한 사람이미지 합성하기 ③ 다양한 효과를 적용하여 최종 3D 이미지 결과물 만들기	강의.실습 프리젠테이션	부교재 [p.99, p.152, p.234]	빔 프로젝트, 실습컴퓨터
15	<b>기 말 고 사</b> 실기평가 : 2D CAD 평면도를 제시하고 개인별, 팀별 공간을 설정하여 3D 공간 모델링, 재질 매핑 과 렌더링 후 리터치 최종 이미지 표현 효과에 따라 평가 한다.			