

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임그래픽 기초	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	이론1-실습4	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
게임 그래픽의 이론과 실제 개발 사례를 분석함으로써 해당 분야에 대한 전반적인 흐름을 이해할 수 있도록 한다. 이를 위해 본 교과목은 게임 그래픽의 세부 작업 영역 및 게임의 장르별 그래픽 특징을 이해하는 한편, 기초적인 실습을 통하여 게임 그래픽 등에 대해서 기초 소양을 습득한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	디자이너's Pro 모바일 게임 컨셉아트 디자인 by 포토샵	저자	최세웅, 이지연	출판사	길벗	출판년도	2014.12.01
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	강의주제 : 게임그래픽 디자인의 시작				-주 .p.16-47 -빔 프로젝트, 컴퓨터	
	2	강의목표 : 게임그래픽의 도구 및 툴 사용법					
	3	세부내용 :					
	4	1)오리엔테이션 : 강의 소개 및 강의 운영안내					
	5	2)게임그래픽이란/게임그래픽 도구 및 툴 종류					
제 2 주	1	강의주제 : 모바일 게임 컨셉트 디자인의 최적화				-주 .p.71-78 -빔 프로젝트, 컴퓨터	
	2	강의목표 : 모바일 게임 장르별 UI 환경 이해하기					
	3	세부내용 :					
	4	1)UI/UX이해하기, 모바일 환경 이해하기					
	5	2)모바일 게임 콘텐츠에서 유의할점 3)모바일 게임 컨셉 아티스트의 역할 4)단계별 컨셉 디자인 과정 5)모바일 게임 컨셉 디자인의 최적화					
제 3 주	1	강의주제 : 캐릭터 디자인 포인트				-부교재 -빔 프로젝트, 컴퓨터	
	2	강의목표 : 다양한 캐릭터의 특징 분석하기					
	3	세부내용 :					
	4	1)콘셉트에 알맞은 캐릭터 특징 찾아내기 2)주인공 캐릭터와 엑스트라 캐릭터 비교하기 3)연속 동작 표현					
	5	4)캐릭터 체형별 변형 5)캐릭터 연출의 핵심					
제 4 주	1	강의주제 : 2d 캐릭터 그리기				-부교재 -빔 프로젝트, 컴퓨터	
	2	강의목표 : 2d 캐릭터를 일러스트레이션으로 그려보고					
	3	그래픽툴을 익힌다					
	4	세부내용 :					
	5	1)일러스트레이션 툴 기본 사용법 2)그래픽툴을 사용하여 배경이미지 완성하기 3)시선을 집중시키는 구성과 구도 4)조화로운 배색 연출 5)조명 연출					

제 5 주	1	수업방법 : 강의 및 실습 강의주제 : 캐릭터 원화 그리기	과제부여:게임 캐릭터 스케치 및 그래픽화 하기 - 원화 스케치 퀄리티 - 일러스트 툴 테크닉 - 심미성, 게임성 여부
	2	강의목표 : 게임 캐릭터를 원화로 그린 후 그래픽화 작업	
	3	세부내용 :	
	4	1)원화 이미지를 컴퓨터로 그래픽화 하기 2)일러스트레이션 사용법 활용 3)색상 스크립트 설정	
	5	4)외곽선을 활용한 디자인 5)다양한 스타일의 모바일 게임 컨셉 디자인	
제 6 주	1	수업방법 : 강의 및 실습 강의주제 : 인상 연출 이해	-주.p.93-101 -빔 프로젝트, 컴퓨터
	2	강의목표 : 인상의 표현 방법 이해	
	3	세부내용 :	
	4	1)캐릭터의 다양한 인상 표현방법에 따라 감정 묘사하기 2)골격과 근육의 흐름 3)변형, 단순화와 과장	
	5	4)감정과 분위기를 위한 연출 5)소재에 대한 이해	
제 7 주	1	수업방법 : 강의 및 실습 강의주제 : 골격과 근육의 흐름	-주.p.102-115 -빔 프로젝트, 컴퓨터
	2	강의목표 : 인체의 골격 구조 이해하기	
	3	세부내용 :	
	4	1)캐릭터 남녀 골격과 근육, 상반신, 하반신 근육 이해 2)골격과 근육의 연속 동작 3)시선을 집중시키는 장치	
	5	4)구성과 구도를 위한 트레이닝 5)실루엣 드로잉	
제 8 주	1	수업방법 : 강의 및 실습	객관식 20문제 20점 주관식 5문제 10점 총 30점
	2		
	3	중간고사	
	4		
	5		
제 9 주	1	강의주제 : 조명 이해하기	-주.p.119-149 -3d max, Fuse 툴 이용 -빔 프로젝트, 컴퓨터
	2	강의목표 : 조명 연출에 따라 다양한 감정 표현 연출	
	3	세부내용 :	
	4	1)3D MAX 프로그램 내의 조명 설치 및 분위기 표현방법 2)색상 선택의 4가지 포인트 3)색상의 이해	
	5	4)명도의 이해 5)채도의 이해	
제 10 주	1	수업방법 : 강의 및 실습 강의주제 : 배경연출을 위한 구도잡기	-주.p.169-204 -3d max, photoshop툴 이용 -빔 프로젝트, 컴퓨터
	2	강의목표 : 균형적인 배치, 화면의 중심 배치, 원근법 등	
	3	이해하기	
	4	세부내용 : 1)다양한 구성과 구도에 따른 변화 2)게임 배경의 최적화 3)모바일 콘텐츠 배경 분석	
	5	4)레이어 스타일 5)다양한 도형 툴의 사용	
제 11 주	1	수업방법 : 강의 및 실습 강의주제 : 실루엣 캐릭터 게임 디자인하기	-주.p.214-233 -photoshop, illustrator 툴 이용
	2	강의목표 : 실루엣 디자인을 직접 그려보며 게임 그래픽을 이해한다	

	3	세부내용 :				
	4	1)어드벤처 게임만들기				
	5	2)간단하면서 세련된 느낌의 실루엣 캐릭터				
		3)따뜻한 느낌의 배경을 디자인				
		4)직관적으로 표현				
	5)오브제 추가하기					
수업방법 : 강의 및 실습			-빔 프로젝트, 컴퓨터			
제 12 주	1	강의주제 : 캐릭터 퍼즐게임 디자인하기				
	2	강의목표 : 다양한 동물캐릭터를 그리고 게임 UI에 맞춰 디자인하기				
	3	세부내용 :				
	4	1)귀여운 동물 캐릭터의 배열을 맞춰 없애는 간단한 게임 만들기				
	5	2)캐릭터 채색하기 3)그림자와 하이라이트 표현하기 4)버튼 UI 만들기 5)아이템 화면 배경 만들기				
수업방법 : 강의 및 실습			-주 .p.234-261 과제부여:다양한 퍼즐 캐릭터 만들기(2D-일러스트파일) 9종이상 -개성있는 캐릭터 디자인 -캐릭터의 완성도(칼라, 형태) -캐릭터의 다양성			
제 13 주	1	강의주제 : 스피드러너 게임 디자인하기				
	2	강의목표 : 횡 스크롤 게임 이해하기				
	3	세부내용 :				
	4	1)캐릭터가 달리면서 악당을 소탕하거나 아이템을 획득하는 게임 디자인하기				
	5	2)상태 메뉴 외부 디자인하기 3)상태 메뉴 내부 디자인하기 4)메뉴별 아이콘 만들기 5)배경 만들기				
수업방법 : 강의 및 실습			-주 .p.214-233 -photoshop, illustrator 툴 이용 -빔 프로젝트, 컴퓨터			
제 14 주	1	강의주제 : 모바일용 게임 만들기				
	2	강의목표 : 게임 UI를 바탕으로 게임화면 만들기				
	3	세부내용 :				
	4	1)게임 시작화면과 게임화면 디자인하기				
	5	2)배경 디자인 3)캐릭터 디자인 4)UI 디자인 5)오브젝트 디자인				
수업방법 : 강의 및 실습			-부교재 -빔 프로젝트, 컴퓨터			
제 15 주	1	기말고사				
	2					
	3					
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
1. 예제를 통하여 게임그래픽 기초 그리기와 펜툴에 적응하도록 지도한다.						
2. 2D그래픽툴을 심도 있게 지도한다.						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
수업과 실습에 집중하며 이해가 안되는 부분은 질문을 통하여 문제해결						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
1. 일러스트레이션과 포토샵 그래픽 소프트웨어에 대한 지식이 필요하다.						
2. 펜툴과 색채, 모양 능력을 갖추어야 한다.						

3. 다양한 그래픽 요소에 대한 관심과 관찰이 필요하다.