

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	일리스트레이션II	학점	3	교강사명	교강사전화번호		
강의시간	4	강 의 실		수강대상	E-mail		
2. 교육과정 수업목표							
- 본 교과목은 ZBrush를 이용하여 3D 오브젝트에 스컬핑하는 과정과 실무에서 제작 되는 게임 데이터에 대해 학습하고 나아가 완성도 높은 포트폴리오 제작 방법을 통해 프로젝트를 완수해 보는 시간이다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	Zbrush 4R2 캐릭터 테크닉	저자	김승민	출판사	비엘북스	출판년도	2011
부교재(참고문헌)	3D 캐릭터 제작 프로젝트	저자	김현,김민수	출판사	프리렉	출판년도	2013
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	- 강의주제 : 오리엔테이션				- 프로젝터 활용 - 유인물	
	2	- 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시					
	3	- 강의세부내용 : 실무에서 사용되는 스킬 학습 포인트 설명					
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)					
제 2 주	1	- 강의주제 : ZBrush 4R의 기초				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : ZBrush 4R의 기본 인터페이스 익히기					
	3	- 강의세부내용 : ZBrush 4R의 기초 기능에 대해 학습					
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)					
제 3 주	1	- 강의주제 : ZBrush 4R의 간단한 기능활용 팁				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : ZBrush 4R를 활용한 작업 프로세서 익히기					
	3	- 강의세부내용 : 간단한 예제를 통해 기초적인 지브러쉬 작업 프로세서에 대해 알아본다.					
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)					
제 4 주	1	- 강의주제 : 1차 프로젝트 제작 I				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 본격적인 작업 프로세서를 위한 기본형 제작					
	3	- 강의세부내용 : 예제를 통해 Max 및 Zbrush에서 기본형태를 잡는 방법에 대해 학습한다.					
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)					
제 5 주	1	- 강의주제 : 1차 프로젝트 제작 II				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 보다 세밀하고 정교한 스컬핑의 방법에 대해 학습					
	3	- 강의세부내용 : 제작된 기본형에 어울리는 스컬핑 방법에 대해 알아본다.					
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)					
제 6 주	1	- 강의주제 : 1차 프로젝트 제작 III				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 추가 작업을 통한 완성도 올리기					
	3	- 강의세부내용 : 토폴로지를 통한 폴리건 재구성 방법과 추가 오브젝트 제작에 대해 배워본다.					
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)					

제 7 주	1	- 강의주제 : 1차 프로젝트 제작 IV (완성)	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛 과제: 1차 프로젝트 결과물
	2	- 강의목표 : 최종 완성을 위한 여러 가지 팁	
	3	- 강의세부내용 : 알파 이미지 활용법, Layer 활용법, UV 활용법, Texture 추출방법 등을 알아본다.	
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)	
제 8 주	1	중 간 고 사	
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : Zbrush 및 3D Max 의 렌더링	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 완성된 제작물 렌더링 방법에 대해 학습	
	3	- 강의세부내용 : 지난 번 완료했던 프로젝트 결과물과 예제를 통해 다양한 방법으로 렌더링해 본다.	
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)	
제 10 주	1	- 강의주제 : 2차 프로젝트 제작 I	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 프로젝트를 기획하고 기본 모델링 완성	
	3	- 강의세부내용 : 프로젝트에 따라 기본 모델링을 형성하고 수정 및 변형과정을 통해 완성한다.	
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)	
제 11 주	1	- 강의주제 : 2차 프로젝트 제작 II	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 재질에 따른 고급 스컬핑 방법	
	3	- 강의세부내용 : 재질에 따른 다양한 스컬핑 방법을 예제를 통해 학습하는 시간이다.	
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)	
제 12 주	1	- 강의주제 : 2차 프로젝트 제작 III	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 3D coat를 활용한 토폴로지 학습	
	3	- 강의세부내용 : 3D coat 방법을 학습하고 이를 활용하여 토폴로지 작업 완료, 완료된 로폴 데이터 언랩하기	
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)	
제 13 주	1	- 강의주제 : 2차 프로젝트 제작 IV	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 노멀 데이터 추출과 활용	
	3	- 강의세부내용 : nomal 데이터 추출 및 추출된 노멀 맵을 활용 방법, 다양한 맵소스 제작 기법 학습	
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)	
제 14 주	1	- 강의주제 : 2차 프로젝트 제작 V	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛 과제: 2차 프로젝트 결과물
	2	- 강의목표 : 결과물의 완성도 높이는 추가 작업 학습	
	3	- 강의세부내용 : 최종 결과물 피드백 및 추가 작업 토론	
	4	- 수업방법 : 강의 실습 예제 토론(질의 / 응답)	
제 15 주	1	기 말 고 사	
	2		
	3		
	4		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기타(참여도)	합 계	비 고
30 %	30 %	10 %	20 %	10 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 프로젝터 PPT 사용하여 실습 예제를 강의, 개인프로젝트 피드백
- 실습 후 발표 및 토론 실시

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 개인 프로젝트의 중간 과정을 인터넷 게시판을 통한 피드백

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

- 개인 작업물 백업 관리