

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임학개론	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	3시간	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
게임 제작의 흐름과 제작 기술의 발전 방향을 예측하는 능력을 배양시키기 위해, 본 교과목은 게임 학습의 가장 기초가 되는 과목으로 게임의 플랫폼별 분류, 장르별 특징, 게임의 구성 요소 및 제작 과정에 대한 전체적인 내용을 학습한다. 또한 게임의 역사 및 개발 추세를 이해하여 향후 게임 제작의 흐름과 제작 기술의 발전 방향을 예측하는 능력을 습득한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	컴퓨터게임의 이해	저자	김정훈	출판사	정익사	출판년도	2016
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 : 컴퓨터 게임의 역사와 현재 게임상황이해 - 강의목표 : 우리나라의 게임시장과 해외시장 비교분석 - 강의세부내용 : 나라별 게임시장 특징을 분석하고 우리나라만의 게임시장 타겟을 정한다. - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)			- 프로젝터 활용 학습자료 : PPT 자료		
	2						
	3						
제 2 주	1	- 강의주제 : 컴퓨터 게임 제작과 기술 I - 강의목표 : 포토샵을 활용한 스케치 제작 - 강의세부내용 : 게임속 배경 컨셉을 정하고 그에 맞는 디자인을 설정해 본다. - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)			- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2						
	3						
제 3 주	1	- 강의주제 : 컴퓨터 게임 제작과 기술 II - 강의목표 : 3Dmax를 활용한 모델링 제작 - 강의세부내용 : 컨셉에 맞는 3D모델링을 제작해 본다. 모델링 후 텍스처링 적용 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)			- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2						
	3						
제 4 주	1	- 강의주제 : 컴퓨터 게임 제작과 기술 III - 강의목표 : 3D배경에 맞는 이펙트를 제작해 본다. - 강의세부내용 : 배경과 어울릴 만한 이펙트를 제작해 실제로 적용해 본다. - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)			- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2						
	3						
제 5 주	1	- 강의주제 : 게임그래픽의 적용사례 - 강의목표 : 각각 만들어 놓은 게임그래픽을 엔진적용 - 강의세부내용 : 그래픽 툴로 만든 오브젝트를 각각 엔진에 적용해 본다. - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)			- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2						
	3						
제 6 주	1	- 강의주제 : 게임 물리와 게임 인공지능 I - 강의목표 : 게임 내 물리적용 이해 - 강의세부내용 : 물리의 기본원칙을 배우고 실제 오브젝트에 물리를 적용해 본다.			과제I (게임에 들어가는 그래픽 리소스 제작 (배경과 이펙트)) - 3DMAX 사용, 포토샵 사용 - 과제 제출은 AVI 파일, 혹은 JPG파일		
	2						
	3						

제 7 주	1	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답) - 강의주제 : 게임 물리와 게임 인공지능 II	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : AI 인공지능의 이해 와 적용	
	3	- 강의세부내용 : 인공지능을 활용해 캐릭터가 다가 갔을때 반응 속도 체크하기 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 30문항
	2		
	3		
제 9 주	1	- 강의주제 : 온라인 게임엔진 비교	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 유니티 엔진과 언리얼 엔진의 차이비교 - 강의세부내용 : 유니티 엔진에서 구현되는 라이팅과 카메라를 조절해서 적용해 본다.	
	3	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 10 주	1	- 강의주제 : 유니티 엔진에 그래픽 리소스 적용 I	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 배경와 이펙트를 적용해 본다. - 강의세부내용 : 배경오브젝트를 적용하고 그에 맞는 이펙트를 적용해 본다.	
	3	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 11 주	1	- 강의주제 : 유니티 엔진에 그래픽 리소스 적용 II	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 캐릭터와 조명을 적용해 본다. - 강의세부내용 : 캐릭터 조명과 배경조명을 설치하고 라이트맵에 대해 배운다.	
	3	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 12 주	1	- 강의주제 : 유니티엔진의 물리 적용	과제III (3D오브젝트와 이펙트제작) - 3DMAX , UNITY, 포토샵 사용 - 과제 제출은 AVI 파일 - JPG이미지스샷 파일
	2	- 강의목표 : 유니티에서 가능한 물리	
	3	- 강의세부내용 : 배경과 캐릭터 물리를 적용해 보고 적당한 값을 찾아본다. - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 13 주	1	- 강의주제 : 온라인 게임서버 적용	프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 게임을 온라인화 하기위한 준비단계 - 강의세부내용 : 서버를 활용한 개인 유저간 데이터 관리 시스템을 적용해 본다.	
	3	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 14 주	1	- 강의주제 : 유니티 엔진에서 최종파일 확인	프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 게임엔진에서 최종 적용된 파일 확인 - 강의세부내용 : 그래픽 리소스가 적절히 적용 되어 있는지 확인해 본다.	
	3	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 15 주	1	기 말 고 사	- 객관식 30문항
	2		
	3		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 네이버 카페에서 참고 파일 다운로드 후 제작( <http://cafe.naver.com/art3d>)
- 프로젝터 PPT 사용하여 강의
- 실습 후 발표 및 토론 실시

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

실기(작품)

\* 과제 I : 게임에 들어가는 그래픽 리소스 제작 (배경과 이펙트)

\* 과제 II : 3D오브젝트와 이펙트제작

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

-과제저장 카페 활용( <http://cafe.naver.com/art3d>)

-과제저장 개인 USB활용