

# 수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	컴퓨터그래픽I	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	이론 2-실습2	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>컴퓨터 그래픽에 대한 관심을 바탕으로 창의적인 아이디어를 컴퓨터를 통해 표현할 수 있는 그래픽 작업 능력을 배양하기 위해 본 교과목은 모델링된 개체를 출력장치에서 효과적이고 자연스럽게 표현하기 위한 과정을 단계별로 살펴본다. 이를 위해 2차원 및 3차원 기하변환, 3차원 물체에 대한 2차원 투영면상의 투영방법, 화각을 벗어나는 물체에 대한 클립 평, 물체의 곡선 및 곡면의 표현방법, 물체 표면에 질감을 입히는 매핑, 장면에 설치된 물체에 조명과 카메라를 설치해 이를 영상으로 옮기는 렌더링기법 등 컴퓨터 그래픽스 전반에 관한 이론을 습득한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	신군의 포토샵 아트워크 시크릿	저자	신성일 저	출판사	성안당	출판년도	2011
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·시험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·시험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	- 강의주제 : 컴퓨터그래픽의 이해				- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트	
	2	- 강의목표 : 비트맵 방식과 벡터 방식의 이해					
	3	- 강의세부내용 : - 과목 오리엔테이션					
	4	- 포토샵 인터페이스 소개 - 일러스트레이터 인터페이스 소개 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)					
제 2 주	1	- 강의주제 : 레이어와 브러시의 이해				- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체	
	2	- 강의목표 : 브러시 활용한 레이어 작업					
	3	- 강의세부내용 : - 레이어 개념과 다양한 활용					
	4	- 레이어 분류를 통한 이미지 편집, 합성 - 기본 브러시 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)					
제 3 주	1	- 강의주제 : 이미지 보정 이해				- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체 - 과제부여 1 : 로고 디자인 사례조사	
	2	- 강의목표 : Select와 Image					
	3	- 강의세부내용 : - 선택, 자르기, 이동, 복사					
	4	- 변형을 통한 편집 작업 - 색 보정의 이해 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)					
제 4 주	1	- 강의주제 : 패스와 패스파인더					

	2	- 강의목표 : 다양한 연산을 통한 이미지 제작	- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체
	3	- 강의세부내용 : - 패스 패널 활용하기	
	4	- Shape Tool 활용 - 벡터 방식에서 심볼 가져와 편집하기	
		- 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 5 주	1	- 강의주제 : 스타일과 필터	- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체 - 개인별 사례조사 발표
	2	- 강의목표 : 스타일 활용과 필터 적용	
	3	- 강의세부내용 : - 레이어 스타일을 활용한 다양한 효과	
	4	- 필터를 활용한 이미지 작업 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 6 주	1	- 강의주제 : 로고 디자인	- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체 - 브레인스토밍하기
	2	- 강의목표 : 네이밍과 로고 작업	
	3	- 강의세부내용 : - 브레인스토밍을 통한 네이밍 설정하기	
	4	- 러프 스케치로 시안 제작하기 - 벡터 툴과 타이포를 활용한 로고 제작 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 7 주	1	- 강의주제 : 마스크의 이해	- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체
	2	- 강의목표 : 다양한 마스크 사용법과 활용	
	3	- 강의세부내용 : - 킥 마스크 활용	
	4	- 레이어 마스크 활용 - 클리핑 마스크를 활용한 작업 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 8 주	1	중간고사	- 객관식 : 20점
	2		- 주관식 : 10점
	3		(총 30점)
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : 웹 및 모바일 이미지	- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체 - 이미지 데이터 준비
	2	- 강의목표 : 이미지 최적화	
	3	- 강의세부내용 : - 웹 및 디지털 디바이스용 이미지	
	4	- 이미지최적화의 이해와 적용법 - 폰 바탕화면 제작하기 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 10 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 디자인	- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체 - 이미지 데이터 준비
	2	- 강의목표 : 캐릭터 일러스트	
	3	- 강의세부내용 : - 캐릭터 일러스트를 통해 회화적 표현	
	4	- 캐릭터 색 보정 - 필터를 통한 다양한 변형하기 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 11 주	1	- 강의주제 : 배경 일러스트	- 예시를 활용한 실습

	2	- 강의목표 : 매트 페인팅	- 빔 프로젝트 - 저장매체 - 이미지 데이터 준비
	3	- 강의세부내용 :	
	4	- 정교한 배경의 합성 작업	
		- 레이어 그룹을 활용한 작업의 효율성 - 브러시를 활용한 다양한 연출하기 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 12 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 일러스트와 배경합성	- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체 - 이미지 데이터 준비 - 과제부여 2 : 합성을 이용한 게임이미지 제작
	2	- 강의목표 : 배경 제작 및 합성	
	3	- 강의세부내용 :	
	4	- 캐릭터 일러스트에 배경이미지를 합성하기 - Blending Mode의 이해 - 다양한 이미지 합성 및 연출하기 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 13 주	1	- 강의주제 : 애니메이션	- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체 - 이미지 데이터 준비
	2	- 강의목표 : GIF 애니메이션	
	3	- 강의세부내용 :	
	4	- 프레임의 이해 - 프레임의 속도 조절, 반복, 실행 - GIF 파일로 애니메이션 저장하기 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 14 주	1	- 강의주제 : 프리젠테이션	- 예시를 활용한 실습 - 빔 프로젝트 - 저장매체
	2	- 강의목표 : 컴퓨터그래픽 아트웍 구현과 발표	
	3	- 강의세부내용 :	
	4	- 컴퓨터그래픽의 이해와 실용적인 활용 - 작업물 프리젠테이션 - 파일 제출 및 피드백을 통한 향상학습 - 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 15 주	1	기말고사	- 실기평가 : 게임의 GUI 리소스 디자인 작업
	2		
	3		
	4		

#### 5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	

#### 6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 실기평가 : 게임의 GUI 리소스 디자인 작업
- 과제물 1 : 로고 디자인 사례조사
- 과제물 2 : 합성을 이용한 게임이미지 제작

#### 7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

#### 8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

- 강의시간에 주어진 실습예제는 시간 내 해결 할 수 있도록 문제해결 시간을 부여하고 학습자별로 지도함.