

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	컴퓨터그래픽 II	학점	3	교강사명		교강사전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>게임 크리쳐 디자인을 이해 하고, 게임 및 영화등에 나오는 모든 존재, 환경에 따른 생명체등을 상상하여 작품 속에 표현하는 작업에 대한 이해 및 실습을 하며, 다양한 아이디어와 창조적인 마인드로 무한한 상상속의 결과물을 도출하는 방법 및 테크닉을 함양한다.</p> <p>아울러 게임 실무에서 디자이너가 구상한 컨셉의 이미지를 구체화 하여 전달하는 방법을 숙지하여 간접 실무 작업을 체험하게 한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임크리쳐디자인	저자	이대훈	출판사	길벗	출판년도	2014
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 : 오리엔테이션			- 프로젝트 활용		
	2	- 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 크리쳐디자인에 대한 설명 및 수업방향제시			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 2 주	1	- 강의주제 : 크리쳐 디자인 준비			- 프로젝트 활용		
	2	- 강의목표 : 크리쳐 디자인의 소재 및 자료 조사			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 크리쳐 디자인 이해 및 썸네일 스케칭			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 3 주	1	- 강의주제 : 크리쳐 디자인 기본 실습			- 프로젝트 활용		
	2	- 강의목표 : 조사한 크리쳐 디자인의 썸네일 실습			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 크리쳐 디자인 이해 및 썸네일 스케칭			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 4 주	1	- 강의주제 : 판타지 종족의 재해석 및 이미지 실습			프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : 판타지 종족의 이해 및 실습			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 판타지 종족에 대한 기본 이해와 실습			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 5 주	1	- 강의주제 : 크리쳐 이미지 조합			- 프로젝트 활용		
	2	- 강의목표 : 기존 이미지들의 조합 및 창조			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 자신이 작성한 판타지 이미지들의 조합 실습			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 6 주	1	- 강의주제 : 판타지 종족 만들기			과제 (제목: 판타지 종족 창조)		
	2	- 강의목표 : 판타지 종족 창조 실습			- 브러시툴을 사용하여 제작.		
	3	- 강의세부내용 : 자신의 판타지 세계를 정리 직접 종족을 디자인함 (여러 클래스를 디자인해본다).			- 칼라편집기능 및 자유컬러링.		
	4				- 제출은 jpg 그림파일		

		- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)				
제 7 주	1	- 강의주제 : 접근과 표현에 따른 디자인_1	- 프로젝터 활용			
	2	- 강의목표 : 연상과 디자인	- 실습 제작			
	3	- 강의세부내용 : 다양한 연상에 따른 디자인 형상 실습	- 학습준비물 : 타블렛			
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)				
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 30문항			
	2					
	3					
	4					
제 9 주	1	- 강의주제 : 접근과 표현에 따른 디자인_2	- 프로젝터 활용			
	2	- 강의목표 : 디자인의 범위와 흐름	- 실습 제작			
	3	- 강의세부내용 : 디자인 형상의 다양성에 대한 실습	- 학습준비물 : 타블렛			
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)				
제 10 주	1	- 강의주제 : 장르에 따른 크리처 디자인 _1	- 프로젝터 활용			
	2	- 강의목표 : 동물형 크리처 디자인	- 실습 제작			
	3	- 강의세부내용 : 동물형 몬스터형 크리처 디자인 실습	- 학습준비물 : 타블렛			
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)				
제 11 주	1	- 강의주제 : 장르에 따른 크리처 디자인 _2	- 프로젝터 활용			
	2	- 강의목표 : 인간형 크리처 디자인	- 실습 제작			
	3	- 강의세부내용 : 인간형 몬스터 디자인 실습	- 학습준비물 : 타블렛			
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)				
제 12 주	1	- 강의주제 : 장르에 따른 크리처 디자인 _종합 실기	과제II (제목: 크리처(몬스터)디자인실기) - 포토샵을 이용한 애니메이션제작 - 선과 명암으로만 표현. - 제출은 gif파일			
	2	- 강의목표 : 정해진 주제에 부합하는 크리처 디자인 실기				
	3	- 강의세부내용 : 기획서에 의거한 종합 크리처 디자인				
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)				
제 13 주	1	- 강의주제 : 장르에 따른 크리처 디자인 _3	- 프로젝터 활용			
	2	- 강의목표 : 다양한 혼합형 장르의 크리처 디자인 실습	- 실습 제작			
	3	- 강의세부내용 : 혼합형 크리처 개발 및 실기	- 학습준비물 : 타블렛			
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)				
제 14 주	1	- 강의주제 : 실무 크리처 디자인 실습	- 프로젝터 활용			
	2	- 강의목표 : 실무 기획서를 근거로 한 크리처 디자인 실습	- 실습 제작			
	3	- 강의세부내용 : 기획서의 요구조건에 맞는 실기	- 학습준비물 : 타블렛			
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)				
제 15 주	1	기 말 고 사	- 실기시험			
	2		시간 : 3시간			
	3		주제 : 정해진 주제의판타지 몬스터 디자인 실습			
	4		프로그램 : 포토샵			
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)						
- 프로젝터 PPT 사용하여 강의 - 실습 후 발표 및 토론 실시						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
실기(작품)						

* 과제 I : 판타지 세계관에 의거한 몬스터 디자인 1종이상

* 과제 II : 자신이 만든 게임 세계관에 의거 해 크리처 종족 만들기 2종 이상.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

과제 저장은 개인 USB 사용