

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	컴퓨터 응용디자인I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	멀티미디어	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
디자인 관련 분야의 전산화에 필요한 기초지식을 통해 실무에서 적용 가능한 컴퓨터응용디자인의 테크닉을 습득하기 위해 본 교과목은 컴퓨터응용디자인의 2D 및 3D 기초, 2D 및 3D 명령어 이해, 간단한 기본 물체 그리기, 객체 편집 및 변환, 렌더링 이해, 렌더링 명령어 이해, 기본 재질 표현, 매핑의 이해, 기본적인 애니메이션과 모핑, 리터치 기법 및 패널제작 등을 배운다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	3ds Max 2013	저자	김상윤	출판사	디지털북스	출판년도	2012.11
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 : 3ds Max의 활용 분야 및 사용법				-주.p. -빔 프로젝트, 컴퓨터	
	2	강의목표 : 맥스의 활용 범위와 기본 툴 익히기					
	3	세부내용 :					
	4	오리엔테이션 : 강의 소개 및 강의 운영안내					
	5	화면구성, 메인툴바 사용법, 기본 도형 만들기 수업방법 : 강의 및 실습					
제 2 주	1	강의주제 : 커맨드 패널 익히기				-주.p. -빔 프로젝트, 컴퓨터	
	2	강의목표 : create 패널과 Modify 패널 사용법					
	3	익히기					
	4	세부내용 :					
	5	각 패널별 설명과 사용법 익히기 수업방법 : 강의 및 실습					
제 3 주	1	강의주제 : 2d Spline 기능 이해하기				-주.p. -빔 프로젝트, 컴퓨터	
	2	강의목표 : 2d Spline를 합하고 빼는 기능으로					
	3	3d 모델링 만들기					
	4	세부내용 :					
	5	2d Spline를 수정 편집을 이해하고 각종 3d로 만들기 수업방법 : 강의 및 실습					
제 4 주	1	강의주제 : 3d Geometry 도형 다루기				-주.p. -빔 프로젝트, 컴퓨터	
	2	강의목표 : Geometry에 있는 도형을 모두					
	3	사용해보기					
	4	세부내용 :					
	5	도형을 사용하고 편집하는 방법으로 곡면 다루기 수업방법 : 강의 및 실습					
제 5 주	1	강의주제 : 간단한 캐릭터 만들기				-주.p.	

	2	강의목표 : Edit Poly로 변환하여 컨셉에 맞는	
	3	모델링 제작	
	4	세부내용 :	
		컨셉에 맞는 도형을 찾아 Edit Poly로 변환 후	-빔 프로젝트, 컴퓨터
	5	편집을 통해 멋진 모델링 완성하기 수업방법 : 강의 및 실습	
제 6 주	1	강의주제 : 재질편집기 사용	
	2	강의목표 : 포토샵을 활용하여 재질을 만들고	
	3	맵핑하기	-주.p.
	4	세부내용 :	-빔 프로젝트, 컴퓨터
	5	재질 편집기를 사용하여 사실적인 질감을 표현 수업방법 : 강의 및 실습	
제 7 주	1	강의주제 : LIGHT 이해하기	
	2	강의목표 : 조명의 칼라와 강도에 따라 분위기	<b>#과제1</b>
	3	연출	주제에 맞는 모델링 및 재질, 라이
	4	세부내용 :	트설치하여 완성하기
	5	모델링에 질감을 넣은 후 조명의 조절 값에 따라 분위기 연출 수업방법 : 강의 및 실습	- 정교한 모델링 - 재질감 퀄리티 - 사실적인 표현
제 8 주	1		
	2		
	3	중간고사	객관식 20문제 20점
	4		주관식 5문제 10점
	5		총 30점
제 9 주	1	강의주제 : 렌더러 이해하기	
	2	강의목표 : 스캔라인 렌더러, VRAY 렌더러	
	3	사용하기	
	4	세부내용 :	-주.p
	5	렌더러를 사용하여 보다 사실적인 느낌을 표현하기 수업방법 : 강의 및 실습	-빔 프로젝트, 컴퓨터
제 10 주	1	강의주제 : 카메라 종류 이해하고 기본	
	2	애니메이션하기	
	3	강의목표 : 카메라를 이용하여 역동적인	
	4	애니메이션 표현하기	
	5	세부내용 : PATH를 따라 카메라가 이동하여 역동적인 액션 신 연출하기 수업방법 : 강의 및 실습	-주.p. -빔 프로젝트, 컴퓨터
제 11 주	1	강의주제 : FUSE 프로그램과 연동하여 캐릭터	-부교재
	2	동작 주기	-FUSE 툴 이용
	3	강의목표 : 캐릭터에 동작 애니메이션 주기	-빔 프로젝트, 컴퓨터
	4		

	5	세부내용 : FUSE에서 만든 캐릭터를 동작 애니메이션으로 만들기 수업방법 : 강의 및 실습	
제 12 주	1	강의주제 : 게임 아이템 만들기	-부교재 -빔 프로젝트, 컴퓨터
	2	강의목표 : 게임에 등장하는 아이템 무기류	
	3	만들기	
	4	세부내용 :	
	5	각종 무기와 도구들을 정교하게 만들기 수업방법 : 강의 및 실습	
제 13 주	1	강의주제 : 게임 배경과 캐릭터 연출하기	#과제2 게임 5가지 무기류 만들기 - 정교한 모델링 - 사실적인 재질감 - 사실적인 표현/연출
	2	강의목표 : 지형과 건물을 짓고 캐릭터가 나오는	
	3	장면 연출	
	4	세부내용 :	
	5	게임속과 같은 배경과 캐릭터 각종 무기류 표현하기 수업방법 : 강의 및 실습	
제 14 주	1	강의주제 : 게임 배경과 캐릭터 연출 마무리	-부교재 -빔 프로젝트, 컴퓨터
	2	강의목표 : 지형과 건물을 짓고 캐릭터가 나오는	
	3	장면 연출	
	4	세부내용 :	
	5	게임속과 같은 배경과 캐릭터 각종 무기류 표현하기 수업방법 : 강의 및 실습	
제 15 주	1	기말고사	실기평가 모바일용 주게임 배경과 캐릭터 만들기 -콘셉트 작성 -디자인 완성도(배경, 캐릭터) -오락성, 흥미성, 대중성 -연출
	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)

- 3D 모델링의 캐릭터모델링하기와 건축물 모델링 등의 예제를 먼저 선행학습을 실시한 후에 수업을 진행한다.
- 사전에 개인별 학습 자료를 준비하여 모든 학생이 참여할 수 있는 참여식 수업방법을 통해 수업의 중요성을 익히도록 한다.

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 3D 모델링의 전 과정 실습이 작업순서에 따라 체계적으로 진행되도록 지도한다.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

- 3D 그래픽 소프트웨어에 대한 지식이 필요하다.
- 이미지를 입체화시키는 모델링 능력을 갖추어야 한다.
- 창의적 사고와 종합적으로 분석하려는 자세와 다양한 그래픽 요소에 대한 관심과 관찰이 필요하다.