

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	컴퓨터응용디자인I	학점	3	교·강사명	-	교·강사 전화번호	-
강의시간	4	강 의 실	-	수강대상	-	E-mail	-
2. 교과목 학습목표							
1) 2D 컴퓨터를 활용한 디자인의 대표적인 툴 Photoshop, Illustrator를 다양한 예제를 통해 익히고 이를 응용할 수 있도록 한다. 사진합성, 타이포그래피, 그래픽제작, 포스터, 리플릿, 로고, 명함, 카드, 블로그 스킨, 웹사이트 디자인의 예제를 통해 실무능력을 높이고 다양한 분야의 2D그래픽의 응용력을 키운다.							
2) 3D 3D MAX를 활용하여 2D그래픽 툴에서는 표현 할 수 없는 입체적 조형물들을 제작하고 모델링, 맵핑, 라이팅을 통해 필요한 디자인 결과물을 제작할 수 있도록 한다. 3DS MAX 폴리곤 모델링 매뉴얼, 와인잔, 캐릭터, 장애인 픽토그램, 상어, 백열전구, 엔틱 소파, 맵핑, V-ray, 라이팅, 카메라 활용을 통해 실무능력을 높이고 다양한 분야의 3D그래픽의 응용력을 키운다.							
3. 교재 및 참고문헌							
1) 정윤선-2014-포토샵+일러스트레이터 작업의 기술-해지원							
2) 김상윤-2017-3ds Max 2017-디자인북스							
3) 김혜경-2017-포토샵&일러스트레이터 디자인 아트워크-성안당							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용		주교재 목차	과제 및 기타 참고사항		
제1주	1	*강의주제 : 컴퓨터그래픽의 활용범위와 원리 *강의목표 : 컴퓨터그래픽의 활용범위와 원리를 이해하고 비트맵방식의 대표적인 그래픽 툴인 Photoshop의 인터페이스, 메뉴얼을 익히고 사진합성 및 편집을 할 수 있다. *강의세부내용 : 컴퓨터를 활용한 디자인의 종류와 범위를 이해하고 각각의 툴들의 표현범위와 특징, 원리와 방식의 차이를 알아본다. *수업방법 : 강의/실습		포토샵+일러스트레이터 작업의 기술 (P.16~128)	MAC 컴퓨터 빔 프로젝트		
	2	*강의세부내용 : Photoshop의 인터페이스와 기능을 알아본다. *수업방법 : 강의/실습					

	3	<p>*강의세부내용 : Photoshop의 Toolbar, Layer, Charactor의 활용에 대해 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	4	<p>*강의세부내용 : 기본툴을 활용한 사진합성을 실습해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	5	<p>*강의세부내용 : 기본툴을 활용한 사진합성을 실습해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
제2주	1	<p>*강의주제 : 벡터방식의 이미지의 이해</p> <p>*강의목표 : 벡터방식의 이미지의 특징을 이해하고 대표 툴인 Illustrator의 인터페이스와 매뉴얼을 익히고 간단한 그래프와 인포그래픽을 제작할 수 있다.</p> <p>*강의세부내용 : Illustrator의 인터페이스와 벡터이미지의 특징에 대해 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>	포토샵+일러스트레이터 작업의 기술 (P.147~179)	MAC 컴퓨터 빔 프로젝터
	2	<p>*강의세부내용 : Illustrator Toolbar의 각 메뉴를 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	3	<p>*강의세부내용 : 표제작 및 편집에 대해 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	4	<p>*강의세부내용 : 펜툴을 활용하여 인포그래픽 제작해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	5	<p>*강의세부내용 : 펜툴을 활용하여 인포그래픽 제작해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
제3주	1	<p>*강의주제 : 2D 응용제작1-현수막디자인과 전단지디자인</p> <p>*강의목표 : Photoshop과 Illustrator를 응용하여 현수막디자인, 전단지디자인을 할 수 있다.</p> <p>*강의세부내용 : 사진합성을 활용한 스크린을 제작해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>	포토샵+일러스트레이터 작업의 기술 (P.184~225)	MAC 컴퓨터 빔 프로젝터
	2	<p>*강의세부내용 : 현수막의 기본형, X배너를 제작해 본다.</p>		

	<p>*수업방법 : 강의/실습</p> <p>*강의세부내용 : 광고디자인의 기본 이론과 기획에 대해 알아본다.</p> <p>3</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p> <p>*강의세부내용 : A4사이즈의 광고홍보물을 제작해 본다.</p> <p>4</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p> <p>*강의세부내용 : A4사이즈의 광고홍보물을 제작해 본다.</p> <p>5</p>		
제4주	<p>*강의주제 : 2D 응용제작2-로고와 리플릿 제작</p> <p>*강의목표 : Photoshop과 Illustrator를 응용하여 로고와 리플릿을 제작할 수 있다.</p> <p>1</p> <p>*강의세부내용 : 목적과 용도에 맞게 로고를 스케치하고 제작해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p> <p>*강의세부내용 : 제작하고자 하는 리플릿의 구성과 디자인컨셉을 잡고 세부 콘텐츠 정리한다.</p> <p>2</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p> <p>*강의세부내용 : 리플릿에 삽입되는 이미지를 제작해 본다.</p> <p>3</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p> <p>*강의세부내용 : 리플릿에 삽입되는 이미지를 제작해 본다.</p> <p>4</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p> <p>*강의세부내용 : 리플릿의 텍스트 및 아이콘 삽입하고 레이아웃을 정리하여 리플릿을 제작해 본다.</p> <p>5</p>	<p>포토샵+일러스트레이터 작업의 기술 (P.250~303)</p>	<p>MAC 컴퓨터 빔 프로젝터</p>
제5주	<p>*강의주제 : 2D 응용제작4</p> <p>*강의목표 : Photoshop과 Illustrator를 응용하여 포스터와 블로그스킨을 제작 할 수 있다.</p> <p>1</p> <p>*강의세부내용 : 포스터 디자인의 예제들을 감상하고 목적에 맞게 포스터 기획</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p> <p>*강의세부내용 : 틀을 활용하여 포스터 제작한다.</p> <p>2</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p> <p>*강의세부내용 : 다양한 블로그의 디자인들을 분석하고 본인의 블로그를 제작한다.</p> <p>3</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p> <p>*강의세부내용 : 블로그의 컨셉에 맞게 스킨을 틀을 활용하여 제작한다.</p> <p>4</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>	<p>포토샵+일러스트레이터 작업의 기술 (P.231~242, P.406~423)</p>	<p>MAC 컴퓨터 빔 프로젝터</p>

	5	*강의세부내용 : 블로그의 컨셉에 맞게 스킨을 틀을 활용하여 제작한다. *수업방법 : 강의/실습		
제6주	1	*강의주제 : 2D 응용제작4-웹디자인 *강의목표 : Photoshop과 Illustrator를 응용 하여 웹디자인을 할 수 있다. *강의세부내용 : 웹사이트의 다양한 형태를 감상하고 제작할 사이트의 특징을 분석하여 디자인을 기획한다. *수업방법 : 강의/실습	http://www.paulineosmont.com	MAC 컴퓨터 빔 프로젝터 •과제물 : Photoshop과 Illustrator를 사용 하여 블로그 스킨 을 제작하여 제출
	2	*강의세부내용 : 웹사이트의 디자인 컨셉, 레 이아웃, 이미지 합성을 한다. *수업방법 : 강의/실습	http://www.qedgroup.cz	
	3	*강의세부내용 : 웹사이트의 아이콘 및 세부 메뉴구성을 제작한다. *수업방법 : 강의/실습	http://www.panic.lv/en	
	4	*강의세부내용 : 웹사이트의 아이콘 및 세부 메뉴구성을 제작한다. *수업방법 : 강의/실습	http://dreamteam.pl	
	5	*강의세부내용 : 웹사이트의 아이콘 및 세부 메뉴구성을 제작한다. *수업방법 : 강의/실습	http://www.bestwebgallery.com	
제7주	1 2 3 4 5	중간고사		
제8주	1	*강의주제 : 3D 그래픽의 기본이해, 발표 *강의목표 : 3DS MAX의 인터페이스를 알아 보고 자동차 오브젝트를 다룰 수 있다. *강의세부내용 : 발표-중간고사 과제물의 리 플렛과 포스터 제작 발표 *수업방법 : 발표	3DS MAX 2017 (p.66~152)	MAC 컴퓨터 빔 프로젝터
	2	*강의세부내용 : 3DS MAX의 인터페이스를 알아본다. *수업방법 : 강의/실습		
	3	*강의세부내용 : 자동차 오브젝트 다루기-복 사, Array, Mirror, Snap 활용하기 *수업방법 : 강의/실습		
	4	*강의세부내용 : 자동차 오브젝트 다루기- Group, Ungroup, Attach/Detach *수업방법 : 강의/실습		
	5	*강의세부내용 : 자동차 오브젝트 다루기- Hide, Freeze *수업방법 : 강의/실습		
제9주	1	*강의주제 : 3DS MAX의 기본 모델링 기법 *강의목표 : Lathe를 활용한 와인잔을 제작할	3DS MAX 2017 (p.169~200)	MAC 컴퓨터 빔 프로젝터

	수 있고, 2D Spline 수정할 수 있다. *강의세부내용 : Lathe Parameters *수업방법 : 강의/실습		
	2 *강의세부내용 : 와인잔을 제작해 본다. *수업방법 : 강의/실습		
	3 *강의세부내용 : 와인잔을 제작해 본다. *수업방법 : 강의/실습		
	4 *강의세부내용 : 2D Spline 수정하기 -Editable(Edit) Spline *수업방법 : 강의/실습		
	5 *강의세부내용 : 2D Spline 수정하기 -Editable(Edit) Spline의 Selection Level 옵션 *수업방법 : 강의/실습		
제10주	1 *강의주제 : 폴리곤 모델링의 이해, 복습시험 *강의목표 : 폴리곤 모델링의 각 패널들을 이해하고 이를 활용하여 다양한 사물의 모델링을 할 수 있다. *강의세부내용 : 복습시험-지난 시간에 만들었던 와인잔 만들기 *수업방법 : 복습시험	3DS MAX 2017 (p.61~225)	MAC 컴퓨터 빔 프로젝터 복습 시험-와인잔 만들기
	2 *강의세부내용 : 3D Object-Editable Poly 변환에 대해 알아본다. *수업방법 : 강의/실습		
	3 *강의세부내용 : 3D 캐릭터를 제작해 본다. *수업방법 : 강의/실습		
	4 *강의세부내용 : 3D 캐릭터를 제작해 본다. *수업방법 : 강의/실습		
	5 *강의세부내용 : 3D 캐릭터를 제작해 본다. *수업방법 : 강의/실습		
제11주	1 *강의주제 : Spline 활용하여 모델링하기 *강의목표 : Spline 활용하여 장애인 픽토그램, 다람쥐 북엔드 모델링할 수 있다. *강의세부내용 : Spline 활용하여 3D 장애인 픽토그램 제작하기 *수업방법 : 강의/실습	3DS MAX 2017 (p.260~295)	MAC 컴퓨터 빔 프로젝터
	2 *강의세부내용 : Spline 활용하여 3D 장애인 픽토그램 제작할 수 있다. *수업방법 : 강의/실습		
	3 *강의세부내용 : Spline 활용하여 3D 다람쥐 북엔드 모델링하기 *수업방법 : 강의/실습		
	4 *강의세부내용 : 다람쥐 북엔드 모델링해 본다. *수업방법 : 강의/실습		
	5 *강의세부내용 : 다람쥐 북엔드 나무로 매핑을 해본다. *수업방법 : 강의/실습		

제12주	1	<p>*강의주제 : 3DS MAX의 재질과 매핑</p> <p>*강의목표 : 재질과 매핑의 기본구조를 이해하고 모델링한 물체에 매핑을 할 수 있다.</p> <p>*강의세부내용 : Shader의 종류와 네온, 투명도, 빛과의 반응설정을 연동해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>	3DS MAX 2017 (p.299~412) (p.577~615)	MAC 컴퓨터 빔 프로젝터
	2	<p>*강의세부내용 : 상어를 모델링해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	3	<p>*강의세부내용 : 상어를 모델링해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	4	<p>*강의세부내용 : 상어를 모델링해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	5	<p>*강의세부내용 : 상어를 모델링하고 재질과 매핑을 해본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
제13주	1	<p>*강의주제 : 3DS MAX의 조명과 카메라</p> <p>*강의목표 : 조명의 종류와 세팅, 카메라 활용법을 이해하고 이를 활용할 수 있다.</p> <p>*강의세부내용 : Light의 종류 및 옵션을 알아보고 활용법을 익힌다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>	3DS MAX 2017 (p.417~475) (p.616~652)	MAC 컴퓨터 빔 프로젝터
	2	<p>*강의세부내용 : 카메라의 종류와 활용법을 익힌다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	3	<p>*강의세부내용 : 백열전구를 모델링해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	4	<p>*강의세부내용 : 백열전구를 모델링해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	5	<p>*강의세부내용 : 백열전구를 모델링해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
제14주	1	<p>*강의주제 : V-Ray를 활용한 렌더링</p> <p>*강의목표 : V-Ray를 설치하고 이를 활용하여 예제 모델링에 렌더링을 할 수 있다</p> <p>*강의세부내용 : V-Ray의 설치 및 기본 옵션에 대해 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>	3DS MAX 2017 (p.691~779) (p.537~576)	MAC 컴퓨터 빔 프로젝터
	2	<p>*강의세부내용 : 엔틱 소파를 모델링해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	3	<p>*강의세부내용 : 엔틱 소파를 모델링해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	4	<p>*강의세부내용 : 엔틱 소파를 모델링해 본다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	5	<p>*강의세부내용 : 엔틱 소파를 모델링에 V-ray 적용하여 렌더링한다.</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
제15주	1	기말고사		
	2			

	3					
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	20%	20%	%	100%	
6. 수업 진행 방법						
강의 / 실습						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
9. 강의유형						
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행(), 이론 및 실기 병행(✓), 이론 및 실험, 실습 병행(),						