<표 IV-23> 교재

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
게임인터페이스 디자인	주교재	김현	게임 그래픽 & 애니메이션	한빛미디어	2008
	부교재	박영우 외 2인	3DSMAX 캐릭터 디자인 실무테크닉 39	성안당	2006

<표 IV-24> 학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 게임인터페이스 소개 2] 강의주제: 인터페이스의 개념 3] 강의세부내용: 1. HCI의 개념 2. 게임 및 기타 인터페이스의 개념	시청각, 강의, 실습	Chapter 01 Section 01	Projector 컴퓨터
2	1] 강의제목: 게임 제작 파트의 구성과 역할 2] 강의주제: 게임 그래픽의 작법 순서와 역할 3] 강의세부내용: 1. 원화 파트 2. 모델링[Modeling] 3. 매핑[Mapping] 4. 애니메이션[Animation] 5. 이펙트[Effect]	시청각, 강의, 실습	Chapter 01 Section 02	Projector 컴퓨터
3	1] 강의제목: 3ds max의 주요 인터페이스 2] 강의주제: 3ds max의 인터페이스의 위치 3] 강의세부내용: 1. 메뉴바[Menu bar] 2. 메인 툴바[Main Toolbar] 3. Status Bar Controls	시청각, 강의, 실습	Chapter 01 Section 03	Projector 컴퓨터
4	1] 강의제목: 3ds max의 Essential Skills 2] 강의주제: 3ds max로 그림을 그리기 3] 강의세부내용: 1. User Interface Overview 2. Viewport Navigation 3. Create Objects	시청각, 강의, 실습	Chapter 01 Section 04	Projector 컴퓨터
5	1] 강의제목: Compound Object 2] 강의주제: 모델링 연습 3] 강의세부내용: 1. 책상 만들기, 볼링공 만들기 2. 종이컵 만들기 3. 오브젝트 조각내기	시청각, 강의, 실습	Chapter 02 Section 01 **[과제1]**	Projector 컴퓨터
6	1] 강의제목: Modify Object 2] 강의주제: 오브젝트 비틀기 3] 강의세부내용: 1. Configures Modifier Sets 2. 오브젝트를 휘게 하는 Bend 3. 꽈배기처럼 비트는 Twist 4. 뾰족하게 하는 Taper	시청각, 강의, 실습	Chapter 02 Section 02 Section 03	Projector 컴퓨터
7	**중 간 고 사**			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 매핑[Mapping] 2] 강의주제: 2D 이미지 매핑을 하기 3] 강의세부내용: 1. 재질 편집기의 주요 인터페이스 2. 매핑 좌표계, UVW Map 3. 캐릭터 매핑하기	시청각, 강의, 실습	Chapter 03 Section 01 Section 02	Projector 컴퓨터
9	1] 강의제목: 3D 게임 캐릭터 얼굴 2] 강의주제: 얼굴 만들기 3] 강의세부내용: 1. 얼굴 표정 2. Morpher 3. face maker 설치 및 이용	시청각, 강의, 실습	Chapter 03 Section 03 Section 04	Projector 컴퓨터
10	1] 강의제목: 3D 게임 캐릭터 걷기 2] 강의주제: 캐릭터의 발자국 3] 강의세부내용: 1. 기본 걷기 2. 뛰기, 점프하기	시청각, 강의, 실습	Chapter 04 Section 01 Section 02	Projector 컴퓨터
11	1] 강의제목: 바이패드 애니메이션 2] 강의주제: 바이패드 사용 3] 강의세부내용: 1. 바이패드 2. Physique	시청각, 강의, 실습	Chapter 04 Section 03 Section 04 **[과제2]**	Projector 컴퓨터
12	1] 강의제목: 3D 게임 애니메이션의 기본 2] 강의주제: 3D 게임 애니메이션 3] 강의세부내용: 1. 애니메이션 만들기 2. 칼 휘두르기	시청각, 강의, 실습	Chapter 05 Section 01 Section 02	Projector 컴퓨터
13	1] 강의제목: 이펙트 Particle System 2] 강의주제: 이펙트 시스템 3] 강의세부내용: 1. 연기 만들기 2. 폭파장면 만들기 3. Space Wraps 적용시키기	시청각, 강의, 실습	Chapter 05 Section 04	Projector 컴퓨터
14	1] 강의제목: 3D 게임 애니메이션의 응용 2] 강의주제: 3D 게임 애니메이션 3] 강의세부내용: 1. 인터페이스 및 애니메이션 제작 2. 영상으로 만들기	시청각, 강의, 실습	Chapter 05 Section 03	Projector 컴퓨터
15	**기 말 고 사**			