

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
만화재료연구	주교재	김승민	ZBrush4 R2 캐릭터테크닉	비엘북스	2011
	부교재	월간CA편집부	3D 멀티 및 가이드 3D ART	퓨처 미디어	2010

학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 3D아트의 개념과 ZBrush의 소개 및 기초 2] 강의주제: ZBrush의 소개와 작품 예제 등으로 프로그램으로서 만들 수 있는 작품의 깊이를 소개한다. 3] 강의세부내용: ① 유명한 웹사이트등을 공개하여 작품 감상 한다. ② Zbrush의 디지털 저장방식과 2.50의 개념설명 ③ Zbrush의 기초적인 스컬핑 기법 습득	강의 실습 질의응답	주교재 p.22~86 예제용 파일	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터
2	1] 강의제목: ZBrush의 인터페이스 기초 2] 강의주제: ZBrush의 인터페이스와 기본적 조작방법의 학습으로 프로그램의 이해를 높인다. 3] 강의세부내용: ① Zbrush의 인터페이스의 활용과 네비게이션 방식 설명 ② Zbrush의 스컬핑 메뉴의 기초 소개 및 습득 ③ Zbrush의 페인트 메뉴의 기초 소개 및 습득 ④ Zbrush의 렌더링 메뉴의 기초 소개 및 습득	강의 실습 질의응답	주교재 p. 22~86 예제용파일	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터
3	1] 강의제목: ZBrush 스컬핑 기초 2] 강의주제: 펜, 인형의 모델링 제작으로 ZBrush스컬핑의 기초를 닦는다. 3] 강의세부내용: ① Zbrush의 스컬핑 메뉴 활용 ② 펜의 모델링 제작, 스컬핑 브러쉬 종류의 활용 습득 ③ 마스크의 활용법 습득 ④ 인형의 모델링 제작, 기본 색채 입히기	강의 실습 질의응답	주교재 p.90~109 p.186~201 예제용 파일	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 타블렛
4	1] 강의제목: ZBrush 골격 만들기 2] 강의주제: Zsphere 등을 이용한 기본 골격 만들기. 3] 강의세부내용: ① Zsphere를 이용하여 4족 동물의 기본 골격을 만든다. ② 기본 골격에서 메인 모델링으로 변환하는 방법을 습득한다. ③ 동물의 얼굴 근육을 파악하여 스컬핑 한다. *과제제출 : Zsphere와 스컬핑을 통한 동물얼굴 만들기	토론 강의 실습 질의응답	주교재 p.206~220 예제용 파일	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 타블렛
5	1] 강의제목: 동물 근육 붙이기 2] 강의주제: Zsketch, 스컬핑 메뉴 등으로 동물의 근육을 파악하고 근육의 입체적 모델링을 습득 3] 강의세부내용: ① 4족 동물의 근육의 위치를 파악한다 ② Zbrush 스컬핑으로 근육을 입체화 시킨다. ③ 근육 위에 피부를 스컬핑 하여 보다 디테일하고 실사적인 동물을 표현한다.	토론 강의 실습 질의응답	주교재 p.221_243 예제용 파일 프린트물	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 타블렛
6	1] 강의제목: Alpha의 활용법과 스컬핑 응용 2] 강의주제: Alpha의 기초와 활용을 배워 질감의 표현법을 학습한다. 3] 강의세부내용: ① 동물의 피부의 스컬핑을 마무리하고 Alpha을 기초개념을 배워 활용도를 숙지한다. ② 포토샵을 이용한 Alpha제작을 학습한다. ③ Alpha를 이용한 동물의 피부 디테일 질감 표현을 학습한다. ④ 피부질감의 예제를 비교 분석하여 Alpha의 수정 등을 배운다.	토론 강의 실습 질의응답	주교재 p.36~46 p.286~291 예제용 파일 프린트물	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 타블렛
7	중 간 고 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 자신만의 캐릭터 디자인 2] 강의주제: 자신만의 캐릭터를 디자인한다. 3] 강의세부내용: ① 실루엣 방식으로 여러 가지 모양의 캐릭터를 디자인 한다 ② 섬네일들 중 하나를 골라 자신만의 창의적인 캐릭터를 디자인 하고 디테일을 높인다.	토론 강의 실습 질의응답	프린트물	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 태블릿
9	1] 강의제목: 디자인의 완성과 3D의 대입 2] 강의주제: 캐릭터 디자인을 완성하여 3D로 서의 대입을 준비하고 들어간다. 3] 강의세부내용: ① 캐릭터의 의상 등 디테일한 부분을 사진을 참고하여 컨셉 디자인을 완성한다. ② 3DsMAX로 기본적인 형태를 잡고 토폴로지에 있어서 폴리건 모양에 집중하여 캐릭터가 3D로 표현될 수 있는지 시험한다. ③ 캐릭터를 수정하여 3D로서의 변환이 가능하게 만든다.	토론 강의 실습 질의응답	프린트물	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 태블릿
10	1] 강의제목: 골격 만들기과 얼굴 스컬핑 2] 강의주제: 자신이 디자인 한 캐릭터의 골격을 만들고 가장 중심적인 얼굴 스컬핑을 학습한다. 3] 강의세부내용: ① Zsphere등을 이용한 골격 만들기 에 집중한다. ② 기본적인 골격과 얼굴 근육의 위치와 모양등을 학습한다. ③ 얼굴 근육을 사진을 참조하여 스컬핑 한다. *과제제출 : 자신의 캐릭터 모델의 얼굴 스컬핑	토론 강의 실습 질의응답	부교재 p.51~61 예제용 파일	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 태블릿
11	1] 강의제목: 얼굴 스컬핑 디테일 과 기본 인체 스컬핑 2] 강의주제: 얼굴의 질감 등 스컬핑의 디테일을 학습하고 기본 인체 근육을 파악한 후 스컬핑에 들어간다. 3] 강의세부내용: ① Alpha를 이용하여 얼굴의 질감등 표현에 집중한다. ② 인체의 근육의 위치와 모양등을 파악한다. ③ 사진과 교재를 참고하여 인체의 전체적인 모양을 스컬핑 한다.	토론 강의 실습 질의응답	부교재 p.62~72 예제용 파일	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 태블릿
12	1] 강의제목: 인체 스컬핑의 디테일과 옷 스컬핑 2] 강의주제: 인체의 스컬핑을 마무리하고 옷의 기본을 만들고 스컬핑을 하여 전체적인 캐릭터를 표현한다. 3] 강의세부내용: ① Alpha를 이용하여 몸의 질감과 세세한 근육, 힘줄 등을 묘사하여 자신의 캐릭터와 비교참조한다. ② 자신의 디자인을 참고로 옷의 기본과 주름, 장식 등을 스컬핑 한다.	토론 강의 실습 질의응답	주교재 p.341~367 예제용 파일	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 태블릿
13	1] 강의제목: Polypaint와 Zbrush 텍스처링 2] 강의주제: Zbrush의 텍스처링 방법인 Polypaint를 학습하여 완성에 다가간다. 3] 강의세부내용: ① Polypaint의 기본 원리와 개념을 설명한다. ② 자신의 디자인과 사진을 참고로 색감을 완성한다. ③ 모자란 색감과 표현등을 포토샵 등에서 마무리한다.	토론 강의 실습 질의응답	주교재 p.296~310 부교재 P.206~209 예제용 파일	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 태블릿
14	1] 강의제목: 랜더링과 마무리 2] 강의주제: Zbrush안에서의 랜더링과 포토샵 마무리로서 작품을 완성한다. 3] 강의세부내용: ① Zbrush안의 랜더링 옵션등을 학습하여 숙지한다. ② 라이팅 셋업 등을 학습하여 Zbrush에서 랜더링 한다. ③ 랜더한 이미지를 포토샵으로 불러와서 마무리 수정을 한다 ④ 완성이 끝난 이미지를 짧게 발표하여 학습자들 간의 자극을 유도한다.	토론 강의 실습 질의응답	주교재 p.380~403 예제용 파일	빔 프로젝터 전용 스크린 컴퓨터 태블릿
15	기 말 고 사			

성적 산출을 위해 사용한 평가 요소 목록

학 습 과 목 명	평 가 요 소	배 점 비 율
<p style="text-align: center;">만화재료연구</p>	<p>중간고사, 기말과제 과제물, 수업태도 출석율</p>	<p>중간고사,기말과제:60 퍼센트 과제물,수업태도 : 20 퍼센트 출 석 율 : 20 퍼센트</p>