

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	인테리어 그래픽 II	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	인테리어 디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>본 교과목은 3D시뮬레이션 Sketch-up, 3Ds MAX프로그램을 이용해 인테리어 디자인을 시뮬레이션 할 수 있는 전반적인 내용을 학습한다. 이는 3차원그래픽 디자인에 대한 도면 이해 능력을 바탕으로 인테리어 실무에서 많이 쓰이는 3D 프로그램을 이용해 창의적인 아이디어를 컴퓨터를 통해 모델링하는 능력을 배양하는데 있으며 세부 내용은 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2D, 3D 컴퓨터그래픽의 기초 및 상호 호환성을 학습하고, 3D 프로그램 중 Sketch-up,3Ds MAX의 기본적인 틀과 프로그램에 대한 전반적인 학습을 한다.</li> <li>2. 실내 계획을 위하여 Sketch-up에서 실내 모델링 연습과 Sketch-up V-ray와 3Ds MAX에서 재질 입히기 및 렌더링 연습을 통해 3차원 시뮬레이션 이미지 결과물을 완성하는 단계를 익힐 수 있다.</li> <li>3. 3차원 시뮬레이션 이미지 보정 작업에 있어 Photoshop프로그램을 활용하여 최종 결과물의 완성도를 높이는 학습을 진행한다.</li> </ol>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	스케치업 7 & 브이레이 Professional	저자	한정훈, 네모기획	출판사	정보문화사	출판년도	2011
부교재(참고문헌)	3dsmax &Vray Part3	저자	박종삼	출판사	서우	출판년도	2010
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1] 강의주제: 오리엔테이션				1] 학습자료: - 주교재[pp.24~39] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터	
	2	2] 강의목표: 인테리어그래픽 2D,3D 표현개념 및 실무 활용하기					
	3	3] 세부내용:					
	4	① 인테리어 2D 그래픽 CAD ② 인테리어 3D 그래픽 Sketch up, 3D max ③ 2D 그래픽과 3D 그래픽 간의 상호 호환성 개념 ④ 실무 활용					
	5	4] 수업방법: 이론수업 및 실습					
제 2 주	1	1] 강의주제: 3D 그래픽 Sketch up의 기초1				1] 학습자료: - 주교재[pp.40~104] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터	
	2	2] 강의목표: 툴바 및 프로그램 구성과 기능 이해하기					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 프로그램 실행 및 도구모음 배치 ② Model Info 설정 ③ System Preferences 설정 ④ 각종 메뉴구성 알아보고 활용					
	5	4] 수업방법: 이론수업 및 실습					
제 3 주	1	1] 강의주제: 3D 그래픽 Sketch up의 기초2				1] 학습자료: - 주교재[pp. 108~141] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터	
	2	2] 강의목표: 그리기도구 및 편집도구 활용 및 실습하기					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 사각형, 선, 원, 호, 다각형, 자유곡선 도구 활용 연습 ② 연습: 사각형 중심에 원그리기 ③ 이동, 밀기/끌기, 회전, 두께가 없는 면 회전 스케일, 간격띄우기 도구 활용 연습 ④ 연습: 부드러운 원과 구 만들기					
	5	4] 수업방법: 이론수업 및 실습					

제 4 주	1	1] 강의주제: 3D 그래픽 Sketch up의 기초3	1] 학습자료: - 주교재[pp.148~189] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터
	2	2] 강의목표: 주요 도구모음 및 건축, 단면 도구모음 이해하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 선택도구, 컴포넌트 도구, 페인트도구, 지우개도구	
	5	② 연습: Cut opening 설정,자유 핀 모드활용, 곡면에 매핑, 굴곡진 면에 매핑 ③ 출자도구, 치수도구, 각도기 도구, 문자 도구, 축 도구, 3D 문자 도구, 단면 도구 활용 연습 ④ 연습: 벽면에 음각 문자 만들기 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 5 주	1	1] 강의주제: 2D도면 작성 및 3D 모델링 작업 1	1] 학습자료: - 주교재[pp.290~349] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터  2] 과제부여 1: 주변 제품을 모델링하고 음각 양각의 문자 넣고 파일 제출
	2	2] 강의목표: 인테리어그래픽 2D도면을 3D Sketch up 변환 및 모델링 작업하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 3m x 6m공간을 구성_평면, 천정, 입면 작성 ② Sketch up으로 CAD도면 불러오기/레이어정리/장면만들기	
	5	③ 벽체 올리기_ 면의 뒷면과 앞면을 뒤집기, 그룹만들기 ④ 각종 도구를 이용하여 벽체/벽면 모델링하기 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 6 주	1	1] 강의주제: 3D 모델링 작업 2	1] 학습자료: - 주교재[pp.350~479] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터
	2	2] 강의목표: 3D Sketch up 모델링 작업하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 내부 모델링하기_ 걸레받이, 창문, 출입구 ② 컴포넌트 활용하기	
	5	③ 재질 입히기 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 7 주	1	1] 강의주제: Sketch-up V-ray 기초 및 매핑	1] 학습자료: - 주교재[pp.522~527, pp.582~599, pp.632~661] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터
	2	2] 강의주제: Sketch-up V-ray 설치 및 매핑하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① Sketch-up V-ray 설치 및 [Material Editor] 창의 요소 ② 재질 입히기 및 재질감 표현하기_반사, 거울, 자체 발광, 브리레이 메트리어얼	
	5	4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 8 주	1	<b>중 간 고 사</b>	
	2	실기평가 : 주제에 따른 2D그래픽과 3D그래픽의 인테리어요소 표현 개념 및 상호 관계성과	
	3	3D그래픽 프로그램 중 Sketch-up의 기본 메뉴, 툴바, 그리기 툴, 편집 툴에 대한 모델링을	
	4	jpg로 전환하여 제출.	
	5		
제 9 주	1	1] 강의주제: 3D MAX의 기초 및 3D MAX 매핑	1] 학습자료: - 부교재[pp.90~95, pp.145~151, pp.225~231] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터
	2	2] 강의목표: Sketch-up모델링으로 3D MAX에서 매핑하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 3D MAX의 메뉴와 기본 툴바 및 프로그램 구성 및기능 ② Sketch-up 모델링 3D MAX불러오기	
	5	③ UVW맵 중 plan, box매핑 실습 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 10 주	1	1] 강의주제: 인테리어 공간 렌더링1	1] 학습자료: - 주교재[pp.528~581,600~631, 662~677] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터  2] 과제부여2: 카페 내부 공간 모델링 후 매핑하여 렌더링 이미지 파일 제출
	2	2] 강의목표: Sketch-up V-ray 렌더링 연습하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① Sketch-up V-ray [Render Option]요소 알아보기 ② VFB / 라이트 옵션 창의 구성요소 이해 및 활용 ③ 빛의 이해_ GI[skylight], Background, 이미지 샘플러, DMC샘플러, 컬러 브리딩 현상의 이해	
	5	④ 최종 렌더링 연습 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 11 주	1	1] 강의주제: 인테리어 공간 렌더링2	1] 학습자료: - 부 교 재 [ p p . 9 6 ~ 1 0 0 , pp.151~153,pp.232~234] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터
	2	2] 강의목표: 3D MAX V-ray 렌더링 연습하기	
	3	3] 강의세부내용: ① 기본 툴바 및 프로그램 구성 및 기능	

	4	② 프로젝트 렌더링 연습하기_ 각 공간 특징별 렌더링 ③ 최종 렌더링 연습				
	5	4] 수업방법: 이론수업 및 실습				
제 12 주	1	1] 강의주제: Sketch-up Style Builder 활용	1] 학습자료: - 주교재 [pp.238~247] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터			
	2	2] 강의목표: Sketch-up Style Builder의 기능 연습하기				
	3	3] 강의세부내용:				
	4	① Style Builder 알아보기 ② Style Builder로 스타일 만들기 ③ 직접 만든 스타일을 모델에 적용하기				
	5	4] 수업방법: 이론수업 및 실습				
제 13 주	1	1] 강의주제: Sketch-up 레이아웃 활용	1] 학습자료: - 주교재 [pp.276~287] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터			
	2	2] 강의목표: Sketch-up 레이아웃의 기능 연습하기				
	3	3] 강의세부내용:				
	4	① 레이아웃 메뉴 알아보기 ② 트레이[Dialog Box Trays]의 구성요소 알아보기				
	5	4] 수업방법: 이론수업 및 실습				
제 14 주	1	1] 강의주제: 렌더링 이미지 리터치	1] 학습자료: - 부교재 [p.99, p.152, p.234] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터			
	2	2] 강의목표: 렌더링 결과물을 Photoshop프로그램에 이미지 리터치하기				
	3	3] 강의세부내용:				
	4	① 이미지 색상 보정하기 ② 공간에 적합한 사람이미지 합성하기 ③ 다양한 효과를 적용하여 최종 3D결과물 만들기				
	5	4] 수업방법: 이론수업 및 실습				
제 15 주	1	<b>기 말 고 사</b> 실기평가 : 2D CAD 평면도를 제시하고 개인별, 팀별 공간을 설정하여 3D 공간 모델링, 재질 매핑 과 렌더링 후 리터치 최종 이미지 표현 효과에 따라 평가 한다.				
	2					
	3					
	4					
	5					
<b>5. 성적평가 방법</b>						
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
<b>6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>* 전공실무영역 활성화를 위하여 실제 공간을 프로젝트화 하여 피드백 수업방식으로 디자이너로의 표현력을 향상시켜 학습자에게 자긍심을 고취시킨다.</li> <li>* 이론보다는 실습 중심의 수업진행방식을 통해 학습자들의 적극적인 수업 참여를 유도한다.</li> <li>* 공간디자인과 연계된 교과목으로 공간표현에 있어 다양한 매체 활용을 유도하여 학습자 스스로에게 흥미를 유도한다.</li> </ul>						
<b>7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항</b>						
* 인테리어 그래픽II 과목 특성에 준하여 주교재 외에 관련 예제 파일과 이미지를 활용한다.						
<b>8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>* 학습자 스스로가 수업의 목표를 인식하고 매 수업시간마다 한 학기의 맥락 속에서 해당 주제 목표를 연계할 수 있도록 한다.</li> <li>* 개별난이도를 고려한 실습과정으로 각 학습자의 이해를 배양시켜 수업참여도를 극대화하여 양질의 수업이 될 수 있도록 한다.</li> </ul>						