

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	컴퓨터그래픽I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>컴퓨터 그래픽에 대한 관심을 바탕으로 창의적인 아이디어를 컴퓨터를 통해 표현할 수 있는 그래픽 작업 능력을 배양하기 위해 본 교과목은 모델링된 개체를 출력장치에서 효과적이고 자연스럽게 표현하기 위한 과정을 단계별로 살펴본다. 이를 위해 2차원 및 3차원 기하변환, 3차원 물체에 대한 2차원 투영면상의 투영방법, 화각을 벗어나는 물체에 대한 클립 평, 물체의 곡선 및 곡면의 표현방법, 물체 표면에 질감을 입히는 매핑, 장면에 설치된 물체에 조명과 카메라를 설치해 이를 영상으로 옮기는 렌더링기법 등 컴퓨터 그래픽스 전반에 관한 이론을 습득한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	신군의 포토샵 아트워크 시크릿	저자	신성일	출판사	성안당	출판년도	2011
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	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 수작업과 컴퓨터그래픽의 차이점 설명 및 포토샵 인터페이스 소개 - 강의목표 : 컴퓨터그래픽의 이해 - 강의세부내용 : 포토샵의 메뉴의 기본 툴바의 위치 및 기능 설명 - 수업방법 : 강의 및 실습 				<ul style="list-style-type: none"> - 교재,프로젝터,타블렛 활용 - 실습 제작 	
	2						
	3						
	4						
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 레이어 분류를 통한 이미지 편집,합성설명. 기본 툴 설명과 다양한 표현방법 숙지하기 - 강의목표 : 레이어의 이해와 툴 사용방법 - 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> - 작업환경 설정(해상도,이미지 사이즈 및 캔버스 사이즈) - 타블렛을 사용하여 작업 할 수 있게 설치 - 기본 툴을 활용한 표현외에 다양한 그래픽제작 방법 설명 및 저장하여 활용 하는 방법을 설명한다. - 수업방법 : 강의 및 실습 				<ul style="list-style-type: none"> - 교재,프로젝터,타블렛 활용 - 실습 제작 	
	2						
	3						
	4						
제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 이미지 선택, 자르기, 이동, 복사, 변형 등을 통한 편집 작업 과 색 보정의 이해 - 강의목표 : 이미지 보정과 편집작업 - 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> - 샘플 이미지 안의 오브젝트를 사용하여 툴의 세부 사용방법을 익힌다 - 샘플이미지의 다양한 색보정 작업을 통해 컴퓨터그래픽만의 기능을 설명한다. 				<ul style="list-style-type: none"> - 교재,프로젝터,타블렛 활용 - 실습 제작 	
	2						
	3						
	4						

제 4 주	1	- 수업방법 : 강의 및 실습 - 강의주제 : 필터, 마스크, 채널, 액션, 윈도우의 설명	- 교재,프로젝터,타블렛 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 기타 메뉴의 역할 이해	
	3	- 강의세부내용 : - 필터의 다양한 활용방법을 예시작품의 통해 수치 값의 차이에 의한 이미지의 변형의 정도를 비교분석 한다. - 히스토리 및 Undo의 기능을 통해 컴퓨터 그래픽의 재작업의 용이함을 이해한다. - 그 외의 기능을 예시작품을 통해 설명한다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 5 주	1	- 강의주제 : 이미지 표현하기	- 교재,프로젝터,타블렛 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 이미지 표현 방법	
	3	- 강의세부내용 : - 다양한 샘플을 바탕으로 이미지구 상 (타블렛 사용) - 레이어 순서를 이해하여 레이어별로 이미지의 부분 그리기(레이어 그룹 만들기, 각각의 캡션달기) - 색 보정, 필터를 통한 다양한 표현하기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 6 주	1	- 강의주제 : 포토샵 기능을 활용하여 배경이미지 합성하기	과제 - 주제 : 이미지 합성하기(이미지 합성과 보정을 이용해 가상현실 만들기) - 제출방법 : 공지사항 참조 - 프로그램 : 포토샵, 에픽
	2	- 강의목표 : 배경합성	
	3	- 강의세부내용 : - 다양한 배경 이미지를 합성 - 각각의 기능을 활용하여 다양한 이미지를 연출해본다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 7 주	1	- 강의주제 : 레이어 활용의 이해와 제작방법	- 교재,프로젝터,타블렛 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 정교한 배경합성 및 보정	
	3	- 강의세부내용 : - 이미지사진 수직, 부분 이미지 자르기, 변형, 복사 등을 이용하여 새로운 이미지 창출	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 주관식, 총30점
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : 레이어 분류를 통한 이미지 편집, 합성설명과 다양한 브러시 만들어 저장하기	- 교재,프로젝터,타블렛 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 브러시 제작하기	
	3	- 강의세부내용 : - 브러시를 활용한 표현외에 다양한 브러시제작 방법 설명 및 저장하여 활용 하는 방법을 설명한다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 10 주	1	- 강의주제 : 이미지 합성과 보정의 (실무에 쓰이는 노하우)학습	- 교재,프로젝터,타블렛 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 디지털이미지를 위한 합성 및 보정	
	3	- 강의세부내용 : - 실무에 쓰이는 제작방법과 노하우를 활용하여 설명 -시각효과를 극대화할 수 있는 표현방법 학습	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 11 주	1	- 강의주제 : 매핑을 위한 텍스처 만들기	- 교재,프로젝터,타블렛 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 다양한 질감의 텍스처 만들기	
	3	- 강의세부내용 : - 이미지 사진을 합성, 필터, 변형을 주어 새로운 텍스처를 제작한다. - 텍스처를 활용하여 오브젝트에 매핑하여 한다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 12 주	1	- 강의주제 : 회화적 이미지 표현하기 - 강의목표 : 매핑소스를 활용한 이미지 표현방법 학습	- 교재,프로젝터,타블렛 활용

	2	- 강의세부내용 : - 개인이 제작한 매핑 소스를 활용하여	- 실습 제작			
	3	수작업 느낌을 표현				
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습				
제 13 주	1	- 강의주제 : 타이틀 만들기	과제II - 주제 : 타이틀 효과 만들기(매핑 소와 플러그인을 활용한 실무 타이틀 제작) - 제출방법 : 공지사항 참조 - 프로그램 : 포토샵			
	2	- 강의목표 : 매핑소스를 활용한 실무 타이틀 제작 학습				
	3	- 강의세부내용 : - 실무에서 쓰이는 매핑, 레이어, 플러그인 활용 방법 학습				
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습				
제 14 주	1	- 강의주제 : 컴퓨터그래픽의 이해와 실무적용 학습	교재,프로젝터,타블렛 활용 실습 제작			
	2	- 강의목표 : 각 개인이 제작한 이미지와 동영상 발표				
	3	- 강의세부내용 : - 한학기 동안 작업한 내용물을 각각 프리젠테이션을 하고 파일 제출				
	4	- 발표력, 완성도, 성실도를 채점 - 수업방법 : 강의 및 실습				
제 15 주	1	기 말 고 사	- 실기시험			
	2		시간 : 3시간			
	3		주제 : 광고 이미지 만들기 (각 개인별 세부 주제설정은 시험 1주전에 상담)			
	4		프로그램 : 포토샵, 에픽			
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	수업참여도	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
- 프로젝터 PPT 사용하여 강의 - 실습 후 발표 및 토론 실시						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
* 과제I 이미지 합성하기(이미지 합성과 보정을 이용해 가상현실 만들기) * 과제II 타이틀 효과 만들기(매핑 소와 플러그인을 활용한 실무 타이틀 제작)						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						