수 업 계 획 서

< 2022학년도 08월 29일 ~ 12월 09일 (수업 기간) >

1. 강의개요

학습과목명	컴퓨터 응용디자인I	학점	3	교강사명	이경자	교강사 전화번호	010-8547-7460
강의시간	5(1-4)	강 의 실	301호	수강대상	전문학사	E-mail	designkj @naver.com

2. 교과목 수업목표

디자인관련 분야의 전산화에 필요한 기초지식을 통해 실무에서 적용 가능한 컴퓨터응용디자인의 테크닉을 습득하고 컴퓨터응용디자인의 2D 및 3D 기초, 2D 및 3D 명령어 이해, 간단한 기본물체 그리기, 객체 편집 및 변환, 렌더링 이해, 렌더링 명령어 이해, 기본 재질 표현, 매핑의 이해, 기본적인 애니메이션과 모핑, 리터치 기법 및 패널제작등을 할 수 있다.

3. 교재 및 참고문헌

- 3D를 처음 시작하는 이들을 위한 3Ds Max 2017 / 김상윤 저 / 디지털북스 / 2017

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	3DS Max의 소개 및 개요와 특징	주교재, 강의계획서, 프리젠테이션 자료
	2		
	3		
	4		
제 2 주	1	3DS Max의 화면구성 이해와 오브젝트 다루기	주교재 프리젠테이션 자료
	2		
	3		
	4		
제 3 주	1	모델링 익히기-1 (Modifier, Extrude, Bevel, Shell, Lathe)	주교재 프리젠테이션 자료
	2		
	3		
	4		
제 4 주	1	모델링 익히기-2 (Editable Poly 활용)	주교재 프리젠테이션 자료 *** 수시평가 실시**
	2		
	3		
	4		
제 5 주	1	모델링 익히기-3 (2D Spline 활용)	주교재 프리젠테이션 자료
	2		
	3		
	4		
제 6 주	1	재질 편집기 익히기	주교재, 프리젠테이션 자료
	2		
	3		
	4		
제 7 주	1	**중 간 고 사**	
	2		
	3		
	4		

제 8 주	1 2 3 4	Mapping (UVW Map 익히기)	주교재, 프리젠테이션 자료 *** 과제 제시**
제 9 주	1 2 3 4	Light & Camera	주교재, 프리젠테이션 자료
제 10 주	1 2 3 4	Polygon 모델링 심화	주교재, 프리젠테이션 자료
제 11 주	1 2 3 4	실물 모델링하기-1	주교재, 프리젠테이션 자료
제 12 주	1 2 3 4	실물 모델링하기-2	주교재, 프리젠테이션 자료
제 13 주	1 2 3 4	V-Ray와 랜더링-1	주교재, 프리젠테이션 자료 *** 과제 평가**
제 14 주	1 2 3 4	V-Ray와 랜더링-2 (주간장면/야간장면의 조명설치)	주교재, 프리젠테이션 자료
제 15 주	1 2 3 4	**기 말 고 사**	

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출 결	기 타	합 계	비 고
20%	30%	20%	20%	10%	100%	%

6. 수업 진행 방법

프로그램의 Ui와 명령어를 익히고, 관련 실습으로 활용도를 높인다.
프로그램의 사용과 모델링 방법에 대한 정확한 이해여부를 점검한다.

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

1. 현재 활용중인 주 교재 및 프리젠테이션 자료
2. 레포트 작성 시 : 관련 사이트 검색 가능하나 반드시 출처 기입.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

실습을 통한 문제 발생시, 문제를 공론화하여 학생들 스스로 문제를 해결할 수 있도록 토론을 진행한다.
강사는 토론을 통한 문제해결을 위한 조언과 지식을 지속적으로 제공하여 원활한 토론이 진행될 수 있도록 협조한다.

9. 강의유형

이론중심( ), 토론, 세미나 중심( ), 실기 중심( ), 이론 및 토론, 세미나 병행( ), 이론 및 실험, 실습 병행( ), 이론 및 실기 병행(○)