

강의계획서(SYLLABUS)

1. 과목개요

(*)는 공학교육인증 교과목 관련 항목이므로 공학인증과 무관한 강의는 입력할 필요 없음.
Item with (*) are only for the ABEEK Program.

년도 (Year)	2016학년도		학기 (Semester)	1 학기	
담당교수 (Instructor)	임찬		교과목명 (Course Title)	영상특수효과및포스트프로덕션	
과목코드 (Course No.)	2150673501	분반 (Class)	01	이수구분 (Course Classification)	전선 - 글로벌미디어
성적스케일	점수 100기준 입력		강의언어	영어강의	
수강대상학과 (Open to)	3학년 글로벌미디어	학점(설계학점*) (Credit)	3	주당시간 (Class hour per week)	3
교과영역(*) (ABEEK Classification)		인증구분(*) (ABEEK Requirement)		강의주관교육단위 (Department)	글로벌미디어학부
교수실 (Office)		연락처 (Telephone)		이메일 (e-mail)	
담당조교(*) (Teaching Assistant)		상담시간(*) (Office Hour)			
교과목 개요 (Course Description)	_understanding VFX for TV, Film, and TV Commercial _AfterEffects 2D _Maya 3D applications _greenscreen composite for reality & digital environment visa versa.				
순번(Ssq)	교과목 교육목표 (Course Objectives)				
1	_complete 2D 3D composite potfolio				
2	_hands-on VFX				
수업진행방법 (Lecture Type)	강의(50 %) 실험(50 %) 발표(00 %) 기타(00 %)				
평가방법 (Course Grading)					
주요교재 및 참고자료 (Required Texts)	*주교재/VFX				
강의게시판(*) (Bulletin Board)					
선수과목(*) (Prerequisite Courses)					

2. 주차별 강의내용

주 (Week)	핵심어 (Keyword)	세부내용 (Description)	교재범위 (Texts)	비고 (Note)
1	orientation	1_01 _VFX reel _class orientation	1_02_on - line 1)UI 2)viewport 3)understanding primitive	should work through on - line visual reference
2	setting up project digital character	2_01 _maya interface _project setting _desk lamp modelling_01	2_02 4)working with project 5)extrude and edge loop tool 6)bridge, extrude, multiple edge tool	_assignment: sword_01

강의계획서(SYLLABUS)

주 (Week)	핵심어 (Keyword)	세부내용 (Description)	교재범위 (Texts)	비고 (Note)
3	digital character	3_01 _desk lamp modelling_02 _Hypershade _Homework_sword_01 review	3_02 7)boolean 8)Mirroring and symetry 9)Edge normal	
4	skeleton parenting	4_01 _skeleton and IK handle _parenting	10)UV maps 11)automatic Mapping 12)Projection Mapping	
5	Hypershading	5_02 _Hypershading - Rigging	13)_ UV Sew and UV Layout 14)_ UV Map Arreangement 15)_Delete History and Layout Editor	
6	Keyframe animation Rigging	6_01 - Rigging1 _animation1	16)_Edge to Curve and NURBS to Polygon 17)Duplicate Special 18)Create and Assign Matrials	
7	Keyframe animation	7_01 - Rigging2 _animation2	19)Material Color and Specularity 20)Applying Substaces 21)creating UV and Snapshot	
8	midterm	midterm test 20%		
9	_Storyboard	_Storyboard 10%	22)UV snapshot and Setup in Photoshop 23)Creating the Rope Texture 24)Texture based Normal Map	
10	_NCloth _Passive collide	_rendersetting_01 _lighting _NCloth _Passive collide	25)Assign the Normal Map 26)Setup for Projection 27)High Poly to Low Poly Projection	
11	_lighting	_rendersetting_01 _lighting	28)Finishing Up the Texture 29)Applying Matrials to Game Object 30)Unreal Engine for Grid Setting	
12	_sound	_sound	31)Image Planes 32)Basic NURBS Shaping_01 33)NURBS Shaping_02	
13	work - in - progreesive presentation	_Betch render 10%	34)NURBS Shaping_03 35)Live Surface Preparation 36)Modeling Tool Kit	
14	work - in - progreesive presentation	work - in - progreesive presentation	37)Modeling Tool Kit02 38)Edge Spider 39)Component Editor	
15	Final presentation	30%	40)Smooth Preview 41)Model Cleanup 42)Mel Scripts	
16	Final exam			

강의계획서(SYLLABUS)

3. 강의방법 및 평가방법(*)

역량	구분	프로그램 학습성과	강의방법	평가방법	관련된 교과목 교육목표 번호
핵심	창의역량	새로운 관점과 호기심을 가지고 문제를 발견하고 해결하며 시대의 흐름을 파악하여 혁신적인 변화를 만들어 내는 능력	매체 중심 교육	개인 팀 프로젝트	
핵심	의사소통역량	다양한 언어적, 비언어적 기술을 활용하여 자신의 의견을 명확하게 전달하고 설득하며, 타인의 의견을 경청하고 공감하여 효과적으로 소통하는 능력			
전공특화	전문적지식	전공 분야에 대한 이론적 기초 지식을 기반으로 심화된 기술 교육			
전공특화	실용적 지식	전문 지식을 창조적으로 실무에 적용할 수 있는 능력			

강의계획서(SYLLABUS)

4. 설계교육계획서(*)

교과목명		담당교수											
학점(설계학점)													
설계주제													
설계교육방법													
설계평가방법													
설계 구성요소		목표		타당성 검토		개념설계		시작품 개발		테스트		결과 피드백	
		SCRIPT ERROR		SCRIPT ERROR		SCRIPT ERROR		SCRIPT ERROR		SCRIPT ERROR		SCRIPT ERROR	
현실적 제한조건		경제	환경	사회	윤리	미학	보건 및 안전	생산성	내구성	산업표준			
		SCRIPT ERROR	SCRIPT ERROR	SCRIPT ERROR	SCRIPT ERROR	SCRIPT ERROR	SCRIPT ERROR	SCRIPT ERROR	SCRIPT ERROR	SCRIPT ERROR	SCRIPT ERROR		
설계운영요소		Open-ended problem			Teamwork			Communication skill					
		SCRIPT ERROR			SCRIPT ERROR			SCRIPT ERROR					
설계 구성요소	목표												
	타당성 검토												
	개념설계												
	시작품 개발												
	테스트												
	결과 피드백												
현실적 제한조건	경제												
	환경												
	사회												
	윤리												
	미학												
	보건 및 안전												
	생산성												
	내구성												
	산업표준												